Seminario de Artes Electrónicas 2

Tutora: Guadalupe Neves

Legajo 21244

Diciembre de 2015

Índice

1. Introducción
2. Descripción Breve
3. Memoria Conceptual
   - 3.1. Categorías de Análisis
     - 3.1.1. La Autobiografía
     - 3.1.2. El Pastiche y el Collage
     - 3.1.3. La Audiovisión
     - 3.1.4. El Glitch
     - 3.1.5. El Pixel Art y la música Chiptune
   - 3.2. Marco Histórico
     - 3.2.1. La Hipertrofia del Autor
     - 3.2.2. Futurismo y el Dadaísmo
     - 3.2.3. Pop Art
4. Artistas Referentes
   - 4.1. Referentes Internacionales
   - 4.2. Referentes Nacionales
5. Memoria Descriptiva
   - 5.1. Requerimientos técnicos
   - 5.2. Estructura de la obra
6. Anexo
   - 6.1. EL proceso de investigación
   - 6.2. Entrevistas realizadas
     - 6.2.1. Ernesto Romeo- Klauss.(05/09/13)
     - 6.2.2. Jorge Crowe (14/09/13)
     - 6.2.3. Jorge Haro (04/10/13)
   - 6.3. Obras Presenciadas
     - 6.3.1. ROBOTBA- 1,2 y 3 de mayo de 2015.
     - 6.3.2. Laurie Anderson- The Language of the Future-Teatro Opera Allianz- sabado 9/05/15
     - 6.3.3. Otras muestras visitadas.
7. Bibliografía

1. Introducción

El eje central de Dan Vilar en Vivo es lograr un relato autobiográfico. Es la creación de un personaje, una personalidad que utiliza a la obra como un vehículo para lograr convertirse en dicho personaje. La cuestión de la autobiografía es abordada principalmente desde el concepto de "la hipertrofia del autor", desarrollado por Paula Sibilia[1].

En la confección de este relato, se toma una serie de decisiones estéticas que buscan combinar en la obra preferencias personales con la obra de los artistas referentes, citados en su correspondiente sección. El concepto más importante a abordar es la diferencia entre el pastiche y el collage, contraponiendo la definición de pastiche de Fredic Jameson[2] con la de collage de Saul Yurkievich[3]. Luego, hablaremos del futurismo y el dada como referentes históricos de esta obra para llegar a referentes contemporáneos, como la música Chiptune, el Pixel Art o el Glitch dentro del arte.

Para abordar el formato audiovisual en el que se presenta esta obra, se desarrollan los conceptos planteados en "La Audiovisión", de Michel Chion[4].

[1] Paula Sibila (Buenos Aires, 1967) es una ensayista e investigadora argentina residente en San Pablo profesora de Estudios Culturales y Medios en la Universidad Federal Fluminen. Sus investigaciones se ocupan del estatuto del cuerpo y de sus imágenes, de las nuevas prácticas corporales y de las transformaciones en la subjetividad contemporánea. Entre sus libros se encuentran *"El hombre postorgánico"*. "*Cuerpo, subjetividad y tecnologías* digitales" y "*La intimidad como espectáculo"*.

[2] Fredric Jameson (Ohio, Estados Unidos, 1947) es uno de los más reconocidos críticos de la cultura contemporánea. Estudió letras en la Universidad de Yale, donde se doctoró en 1959 con una tesis sobre Sartre. Durante su actividad docente ha impartido clases en las universidades de Harvard, Yale y Duke, entre otras.
Su extensa obra estudia las relaciones entre el desarrollo del capitalismo y la producción cultural

[3] Saul Yurkievich (La Plata, 1931 - Caumont-sur-Durance, Francia, 2005) fue poeta y crítico literario argentino. Ejerció la docencia, en calidad de profesor de literatura hispanoamericana, en la Universidad de Vincennes (París), e impartió clases, cursos y conferencias en otras muchas instituciones de enseñanza superior de América y Europa.

[4] Michel Chion (Creil, Francia,1947) es un compositor de música, Profesor Asociado en la Universidad de París III Sorbonne Nouvelle, donde es teórico y profesor de relaciones audiovisuales. En la ORTF (Organización de Radio Televisión Francesa) fue asistente de Pierre Schaeffer en 1970. Fue miembro del Groupe de Recherches Musicales (GRM) entre los años 1971 y 1976. Ha escrito varios libros y ensayos exponiendo sus teorías de la interacción entre imagen y sonido. Entre ellos podemos citar *"El cine y sus oficios"*, "La música en el cine" y su texto más famoso, "*La audiovisión"*

2. Descripción breve

Dan Vilar en Vivo es una performance audiovisual que plantea una narrativa a través del contraste de diferentes medios técnicos. Este contraste está dado por las diferentes calidades/resoluciones de las fuentes, donde se combinan sonidos e imágenes de 8 bits con sintetizadores analógicos e imagen filmada.

Esta narración gira en torno a un personaje principal, que es un alter-ego del autor y eje central del trabajo, inseparable del mismo. Durante el relato, y con el contraste de resoluciones planteado, el personaje principal transita una serie de transformaciones que generan varias versiones de sí mismo.

La obra está materializada en un performer, una proyección, un set de luces, y música generada en vivo con computadora y sintetizadores.

3. Memoria conceptual

3.1 -Categorías de análisis

En este trabajo, las categorías de análisis se utilizan para analizar por separado aspectos fundamentales de la obra. En cada una de ellas se desarrollan los conceptos claves que componen la obra.

3.1.1 -La autobiografía:

> ***Las obras autobiográficas se distinguen de las demás porque establecen un "pacto de lectura" que las consagra como tales. ¿En qué consiste ese pacto? En la creencia de que coinciden las identidades del autor, el narrador y el protagonista de la historia contada. En suma, si el lector cree que el autor, el narrador y el personaje principal de un relato son la misma persona, entonces se trata de una obra autobiográfica.***
>
> Philippe Lejeune, El pacto autobiográfico.

Una autobiografía, se supone, debe estar basada en hechos reales, en vivencias que realmente le ocurrieron a esta triple persona que escribe, narra y vive esta historia. Más allá de la veracidad de lo escrito, ***"…no deja de ser una ficción, ya que, a pesar de su contundente autoevidencia, el estatuto del yo siempre es frágil […] porque es una unidad ilusoria construida en el lenguaje, a partir del flujo caótico y múltiple de cada experiencia individual."***[1]
La autobiografía, como cualquier novela, esta empapado por la subjetividad del autor, que decide elegir un modo de narrar, y decide usar ciertas imágenes, ciertas palabras, y no otras. Esta

[1] SIbilia, Paula. "*La intimidad como espectáculo"*, Editorial FCE, Buenos Aires, Argentina, 2008, Pag. 37

selección crea el "yo" que el autor decide mostrarle al mundo. La propia vida del autor existe como tal cuando asume su naturaleza narrativa y se relata en primera persona del singular. ***"He aquí el secreto a voces del relato autobiográfico: hay que escribir para ser, además de ser para escribir"***[1] Según la socióloga Paula Sibila, el autor recurre a técnicas múltiples para crearse a sí mismo, elabora diversas narrativas que construyen el relato autobiográfico. Este relato tiene "un poder mágico" porque las narrativas ***"no sólo testimonian, sino que también organizan e incluso conceden realidad a la propia experiencia."***[2]

RoseLee Goldberg coincide en este punto, citando a Laurie Anderson y su obra "Por Momentos", donde Anderson utilizo la autobiografía para significar el tiempo hasta la representación real de la performance, de manera que la obra a menudo incluía una descripción de su propia realización. En la obra, ella explicaba las intenciones originales de la propuesta mientras que al mismo tiempo presentaba los resultados finales. Ya no había un pasado sino dos: ***"Esta lo que sucedió y esta lo que yo dije y escribí que sucedió"***[3]

> ***"Las performances autobiográficas eran fáciles de seguir y el hecho de que los artistas revelaran información intima acerca de ellos mismos establecieron una empatía particular entre el intérprete y el público. Así, esta clase de representación llego a ser popular, aunque el contenido autobiográfico no fuera necesariamente genuino".***
>
> Goldberg Rose Lee, 1979.

La paradoja enunciada por Arthur Rimbaud "yo es otro" explica de manera contundente y concisa esa construcción de la primera persona del singular. Paula SIbilia teoriza sobre esta construcción del yo en los tiempos actuales, donde relatos del tipo autobiográfico atiborran las pantallas de cientos de blogs y redes sociales. Los autores de estos relatos se asumen como alguien que 'es', alguien que vive la propia vida como un verdadero personaje, no tanto como alguien que simplemente 'hace' un relato y cuenta acontecimientos, que pueden o no haber sido vividos.
En esta construcción, el contexto histórico y los medios también toman un rol determinante en la construcción del yo. Los relatos de hoy en día no siguen el modelo de la épica ni de la epopeya griega, dado que no es el medio preponderante actualmente. Si podemos encontrar afinidad al género televisivo o cinematográfico, y una subjetividad estilizada que se adapta a los cánones de estos géneros.
En el siglo XIX, el poeta inglés Samuel Taylor Coleridge enunciaba "no importa que vida, por más insignificante que sea…si está bien narrada, es digna de interés", hoy en día, no hace falta que la vida a relatar sea extraordinaria, ni que este bien relatada **"No es casual que ahora, en vez de parecer que todo existe para ser contado en un libro, crece la impresión de que solo ocurre aquello que se exhibe un una pantalla"** [4]

---

[1] Sibilia, Paula, op. Cit p.40
[2] Sibilia, Paula, op. Cit p.40
[3] Goldberg, RoseLee, "*Performance Art",* Editorial Destino, Londres, Inglaterra, 1979, p.172 (cita textual de Laurie Anderson)
[4] Sibilia, Paula, *"El yo de los blogs" publicado en "Interactivo:Programa de arte interactivo"* 2005, Espacio Fundacion Telefónica.

3.1.2 El pastiche y el collage.

Las dos primeras categorias claves que hay que citar para describir Dan Vilar en Vivo son *"Autobiografia"* y *"Fragmentario".* Para entender el carácter fragmentario de esta obra, vamos a tener que hablar sobre los puntos de encuentro y las diferencias de dos géneros en el arte que se basan en la fragmentación.

El Pastiche se destaca por ser imitativo y no buscar un estilo propio del artista: ***"La desaparición del sujeto individual, y su consecuencia formal de la creciente disipación del estilo personal, engendran la práctica casi universal de lo que se puede llamar "pastiche""***[1] Por este motivo, no busca abrir un estilo nuevo e innovador, sino que busca revivir ***"las voces almacenadas en el museo imaginario*** practicando una especie de ***"canibalización aleatoria de todos los estilos del pasado"***, donde se terminan reuniendo elementos que no tienen ningún tipo de relación directa. Jameson, en su escrito cita numerosas veces a Guy Debord y ***"La sociedad del espectáculo".*** Teniendo en cuenta esta influencia, es posible entender la afirmación de Jameson acerca de la sordera histórica de la práctica histórica postmoderna, donde el visionado del pasado estrictamente estético nos invita a vivir en un "presente perpetuo", sin fondo, jerarquía ni antigüedad
Su propia tesis de la postmodernidad está determinada más espacialmente que temporalmente, lo que implica la perdida de profundidad. De modo que, en un pastiche, los elementos artísticos recogidos del pasado se ubican en una especie de cartelera temporalmente plana.

Vamos a comparar la definición de Pastiche de Jameson con la definición de Collage de otro autor, Saul Yurkievich:

> ***"El collage recorta fragmentos preformados, extraidos de obras o mensajes prexistentes y los yuxtapone para integrarlos en un conjunto disímil, de contextualidad compuesta y antagónica. Disjecta membra, el collage presupone una poética basada en la discontinuidad y la disonancia, en las superposiciones aleatorias, en las contigüidades insólitas, en lo multiforme y multirreferente"***[2]
>
> Saul Yurkievich, 1986

Comparando estas dos definiciones de dos autores diferentes, podemos ver que tanto collage como pastiche tienen mucho en común. Ambos emplean técnicas similares, contienen una misma densidad alusiva y ponen en juego ***"conexiones ilógicas entre objetos, imágenes e ideas"***[3]
Una de las autoras citadas en este texto decide remarcar que la diferencia entre el pastiche y el collage, en buena medida, carece de justificación, dado que las diferencias que se marcan están cargadas de prejuicios.

---

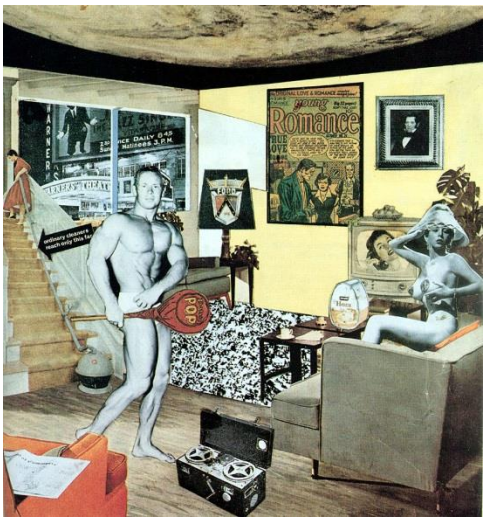
[1] Jameson, Fredric, *Teorías de la postmodernidad*, tr. C. Montolío Nicholson y R. Del Castillo. Madrid: Trotta, 1996, p. 37.
[2] Yurkievich, Saul, *"Estética de lo discontinuo y fragmentario: El Collage"*, publicado en Acta Poetica número 6, otoño 1986, Universidad Nacional Autónoma de Mexico, Mexico, p.53.
[3] Serrano, Inmaculada Murcia *"La estética del pastiche postmoderno. Una lectura crítica de la teoría de Fredric Jameson",* publicado en Constrastes. Revista internacional de Filosofia. Vol XV. 2010. Málaga, España. *p10*

"Mientras que en la definición de collage se presupone que el artista toma elementos extraños y crea algo con ellos modificándoles el sentido y otorgándoles una identidad, el pasticheur es considerado como un imitador y casi como un parásito, al tiempo que su producto es percibido como carente de identidad y de mensaje."

Inmaculada Serrano, 2010

Más allá de la sordera histórica planteada en el pastiche, y los puntos en común marcados entre el mismo y el collage, con la fuerte carga alusiva que ambos llevan, es posible remarcar que el pastiche demanda de un espectador que conozca de la historia del arte que la obra está nombrando, dado que si el espectador es totalmente ajeno a esta historia, la obra pierde todo el sentido. Por el contrario, en el collage pueden perderse muchos niveles de lectura si el espectador no reconoce las referencias de la obra, sin embrago, el carácter fragmentario y el diferente origen de los elementos es algo que resulta más visible en la obra.

"Old Masters vs Contemporary", de Eduardo Abela Torras (Pastiche)



"Just What Is It That Makes Today's Homes so Different, So Appealing?" Richard Hamilton (collage)

3.1.3 La Audiovisión.

Al presenciar una obra audiovisual, el espectador no se limita simplemente a "ver" las imágenes y "escuchar" los sonidos, de manera inconexa. En la introducción de *La Audiovisión*, Michel Chion deja esto bien claro cuando menciona que comúnmente se dice "ver" una película, ignorando la modificación introducida por la banda sonora. . O bien se considera suficiente un esquema aditivo, cuando mirar una película se reduce **a "ver las imágenes más oír los sonidos, permaneciendo dócilmente cada percepción en su lugar."**[1] Se supone que cuando alguien decide musicalizar una escena, pretende conseguir un valor añadido, designado como ***"el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada "***[2] hasta llegar al punto en que creemos que el sonido se desprende de forma natural de dicha imagen, haciéndonos pensar que es obvio y redundante, cuando no lo es.

Para lograr desarrollar una obra audiovisual no basta simplemente con sumar imágenes con sonidos inconexos, y esperar que adquieran un sentido por la sola superposición. Existe un principio fundamental, conocido como la Sincresis, donde el fenómeno del valor añadido es fundamental. ***"La síncresis (palabra que forjamos combinando «sincronismo» y «síntesis») es la soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando éstos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional."***[3] La sincresis no es algo que se da espontáneamente sino que es algo que se construye, y con ella se busca crear la ilusión de que lo que se escucha se desprende necesariamente de lo que se ve, aunque no sea realidad.

Un punto de sincronización es, en una cadena audiovisual, un momento relevante de encuentro sincrónico entre un instante sonoro y un instante visual; un punto en el que el efecto de síncresis está más acentuado. Los puntos de sincronización nos permiten, entre otras cosas, estirar o acortar el tiempo, marcar el ritmo de una escena, y acentuar ciertas partes del discurso. Se admiten distintas escalas de sincronía. Según Chion, los franceses son ***"adeptos de un sincronismo estricto y rígido"*** mientras que el sincronismo italiano ***"no se inquieta por una décima de segundo de más o de menos".*** Sobre estas diferencias, se llega a la conclusión general de que un sincronismo amplio da un efecto menos naturalista, más fácilmente poético y más relajado, y un sincronismo muy rígido tensa más fuertemente el tejido audiovisual.

La obra citada de Michel Chion habla en la mayoría de su extensión sobre el cine, pero el punto de contacto más fuerte que tiene con *Dan Vilar en Vivo* lo encontramos en la última sección del capítulo 8 "Televisión, Clip, Video", sección llamada "La Radio con Imágenes". En esta sección, el autor describe lo que es un videoclip, y las diferencias que tiene con una película.

---

[1] Chion, Michel, "*La audiovisión*", Editions Nathan, Paris, Francia,1990, p.11
[2] Chion, Michel, op cit. p13
[3] Chion, Michel, op cit. p56

El Videoclip se destaca por no ser principalmente visual. Es posible seguirse ***"mientras se trabaja o se lee"***, dado que el tiempo no es dramatizado, y tiende a generar ***"una sensación de polifonía visual e incluso de simultaneidad, y eso sobre la base de una sola imagen a la vez"*** utilizando unos pocos motivos de manera repetitiva. Si en el cine, la base estaba impuesta por la imagen, y el sonido le agrega sentido, en el videoclip se invierten los roles, ya que la música toma la voz cantante y ***"no hay narración vehiculada por un diálogo, la imagen está aquí totalmente desligada de la linealidad impuesta por el sonido".*** Volviendo sobre lo anteriormente hablado, en el videoclip no se eligen imágenes arbitrarias para complementar la música. La relación se puede limitar a la presencia momentánea de ciertos puntos de sincronización, dejando momentos de independencia para cada uno. *Algo muy típicamente usado en videoclips es reforzar la letra de la canción, cuando se superpone a la palabra cantada, la palabra escrita en la pantalla.* Uno de los tantos ejemplos de este recurso lo encontramos en el videoclip de "mediate" de INXS, que presenta un sincronismo bastante amplio.

3.1.4 El glitch[1]

En primera instancia, para definir lo que es un Glitch, se establecen dos categorías: El **"Glitch Puro"** y el **"Simil-Glitch".**

El **Glitch Puro** es el resultado de un mal funcionamiento o un error "Literalmente, un glitch es un pico o un cambio de voltaje en una corriente eléctrica"[2]. Está asociado directamente con las computadoras y las redes, y se dice que existe un glitch ante alguna irregularidad, corrimiento o error mínimo que no compromete la integridad del software o el hardware que se está usando. Se encuentra comúnmente en videojuegos, aparatos eléctricos, archivos con errores de escritura, etc. De manera tal que el Glitch puro es algo **accidental, no buscado, apropiado, encontrado, y real**

El **Simil Glitch,** por el contrario, puede ser un recurso utilizado para asemejarse a los aspectos visuales de un verdadero glitch encontrado en su verdadero hábitat. Se pueden conseguir creando las condiciones propicias para que se de el glitch, o estudiando el glitch e imitando sus características mediante otro medio.

Por este motivo, el simil glitch es **deseado, planeado, creado, diseñado y artificial.**

Ya sea que hablemos de Glitch Puro o Simil Glitch, siempre se encuentra una referencia a la tecnología, que no necesariamente tiene que ser digital. SI bien ya se mencionó el origen de la palabra "glitch" y su relacion con la computación, también podemos considerar dentro de este terreno el ruido del vinilo y la interferencia en la televisión de tubo.

Usualmente, cuando un artista crea conscientemente un simil glitch, "**la fuente esta usualmente implícita o puede ser percibida de una manera obvia",** en función de que el glitch pueda cumplir el objetivo de su existencia y ser percibido como tal. No se busca destruir totalmente el original, sino que se pretende conservar parte del significado original, y agregarle una nueva capa de significado a través de la "imperfección" del glitch. (Imagen 1) Sin embargo, también pueden existir casos donde el fetichismo tecnológico o la exploración son más prominentes que el contenido de la fuente, siendo el proceso el que cobra más importancia que el contenido. (Imagen 2)

Imagen 1, Extraida de la pagina 13 de Glitch Aesthetics.

[1] Los conceptos desarrollados en esta seccion provienen del libro Glitch Aesthetics, de Iman Morandi.
[2] Glenn, John, American Heritage Dictionary, ed 2000. Cita extraida textualmente de Glitch Aesthetics

Imagen 2. De Takeshi Murata

Takeshi Murata
Still from Escape Spirit VideoSlime, 2007
Single channel digital video on DVD
6:30 minutes; soundtrack by Robert Beatty

"El fetichismo se manifiesta a si mismo con maestría alrededor del automóvil. La posesión de 'autonomía de movimiento', 'velocidad', 'poder' (Velásquez, 2000) [1]

Aparentemente, se toman los aspectos positivos y atractivos de algo para la fetichizacion. Morandi explica que, tal vez, a primera vista resulte contradictorio tomar "**el error o la debilidad dentro de la computadora"** como objeto de fetiche, en vez de tomar la transmisión de la imagen perfecta o la durabilidad en el tiempo. Sin embargo "**los glitches pueden exponer el poder de la tecnología informática, revelan los procesos secundarios, y por este motivo están fetichizados positivamente."**[2]

La estética Glitch tiende a asociarse con todo lo "retro", con cierta nostalgia del pasado y la imperfección que marco cada época. No es lo mismo el crackle del vinilo, que la música grabada en cinta, que el vhs con colores lavados, que un gif animado del principio de internet. En la electrónica digital de consumo de hoy en día, se busca la perfección y los errores son poco a poco eliminados, es muy difícil lograr glitches accidentales con dispositivos de hoy en día. Sin embargo, también está siendo apreciado a nivel comercial. Se pueden encontrar infinidad de plug ins de video y de audio que simulan la distorsión del vinilo, la reproducción más rápida, los problemas de sintonización de televisores de tubo o la interferencia.

[1] Morandi, Iman, *"Glitch Aesthetics"*, versión Web, Universidad de Huddersfiled, Inglaterra, 2004, *p. 50*, *p50*
[2] Morandi, Iman, *op Cit* , *p. 50*

3.1.5 El Pixel Art y la música Chiptune.[1]

La música chiptune, como su nombre lo indica, es música generada por chips, generalmente de consolas de videojuegos de 8 bits o aparatos electrónicos. No define un estilo musical, sino un sonido. Para que una música sea considerada "chiptune" tiene que tener el sonido de algún chip, puede ser el chip del Gameboy, del Sega génesis, de una commodore 64, etc. La característica sonora del chiptune es de formas de ondas simples, electrónicas, con poca resolución, poca profundidad, poca polifonía y cierta característica "sucia", estridente.

El pixel art consiste en imágenes generadas electrónicamente, con una resolución que permita que los pixeles sean claramente visibles, y con una paleta de colores limitada

"Passage" de Jason Roher.

Los músicos chiptune y los artistas de pixel más ortodoxos trabajan únicamente con dispositivos en desuso para generar esta música o imágenes, el eje está situado en la experimentación, no tanto en la expresión o el resultado. Existen otros artistas menos ortodoxos que integran dispositivos en desuso en un set más amplio, o que directamente imitan esta estética con una computadora de hoy en día.

Existe un aspecto sobre la abstracción que ejerce la baja resolución, en el cual varios de los entrevistados concuerdan.

> ***"Cuando ves una araña de 8 bits, tienes que imaginarla, hoy en día, con los súper gráficos en 3d, ya se perdió la fantasía y uno se convierte en un recluso."***
>
> MAT64, entrevistado en "Europe in 8 bits"

> ***"El pixel art, desde un principio, se ve como algo salido de una computadora, realmente no imita ningún estilo visual salido de otro medio. El pixel puede ser***

[1] Las fuentes que se tomaron para escribir esta sección son dos documentales - *Europe in 8 bits*, de Javier Polo, España, 2013, y *Pixel, A pixel art documentary* de Simon Cottee, Australia, 2010.

representativo, pero al mismo tiempo es lo suficientemente abstracto para dejar lugar a la interpretación."

Jason Rohrer, entrevistado en *"Pixel- A pixel art documentary".*

El pixel art y el chiptune están fuertemente arraigados a ciertos dispositivos y a una época específica: los primeros años de la era digital. La mayoría de los artistas entrevistados en los documentales citados hablan de un sentimiento de nostalgia, y de memoria emotiva, relacionado a la infancia, la adolescencia. Todos estos sonidos e imágenes marcan el recuerdo de toda una generación.

No existe una fecha exacta para marcar el nacimiento de estas categorías. Jason Rohrer**,** dice que en la era de los 8 bits (años 80) no existía el "pixel art" como tal, se lo empieza a considerar así cuando se empezaron a jugar juegos de esa era en emuladores, en la computadora, con pantallas de alta resolución, donde el pixelado queda más expuesto.

Según Simon Cottee, el estilo visual de los juegos de esa era estaba determinado por las limitaciones del sistema y por la jugabilidad. No se tenía tantas consideraciones sobre la estética, porque generalmente, los que desarrollaban los juegos eran programadores, que no tenían antecedentes artísticos muy marcados. Con el advenimiento de tecnología digital de más alta calidad, existe un grupo de artistas, músicos y animadores que deciden volver a la escena de los primeros años de la era digital para darle otra mirada y buscar un mérito artístico, y las posibilidades que ofrece el pixel y el sonido de 8 bits.

Esta búsqueda es muchas veces considerada como punk, contestaría al sistema capitalista que pretende vender aparatos nuevos continuamente:

"muchos dicen que es un nuevo tipo de punk, un nuevo tipo de mensaje político, de que no necesitamos un estudio lindo de alta calidad, podemos agarrar un aparato de los ochenta, una tecnología muerta, conectarlo y hacer un hit de 8 bits, y no gastamos mucho dinero en hacerlo".

Gwem, entrevistado en *"Europe in 8 bits"*

El Sociologo español Francesc Hernandez explica que lo que hace el chiptune es recuperar un dispositivo antiguo, que tiene poco valor de cambio, que es considerado obsoleto, y darle un uso novedoso. En este sentido, según Francesc, es un movimiento Post-capitalista. Otro de los artistas entrevistados, **GOTO80,** explica que en la sociedad de consumo, se nos enseña que un dispositivo que tiene 20 años es "limitado" y que debe ser reemplazado. Hoy en día no se aprovechan los dispositivos al máximo, porque cuando los empezamos a conocer ya se hacen obsoletos. EL chiptune busca aprovechar al máximo todas las posibilidades del dispositivo, hasta incluso modificarlo para añadirle nuevas funcionalidades, práctica conocida como "circuit bending".

3.2-Marco histórico.

3.2.1 La hipertrofia del autor en la historia del arte

El caso de Jean Willys es emblemático, porque su obra es él mismo: la obra de este autor consiste en su propia transformación en personaje.

Paula Sibilia. 2008

El Romanticismo, movimiento cultural que se desarrolló durante la primera mitad del siglo XIX, es considerado como un punto de quiebre en la historia con respecto a la noción de la autoría, y la relación entre el artista y su obra. SI en tiempos anteriores la obra era anónima, el artista era un artesano y la finalidad de la obra no era ser contemplada, sino solo existir, es a partir de este momento en que el artista tiene posesión sobre su obra, es reconocido, y es instaurada una relación directa y necesaria entre su personalidad y su obra.[1]

En palabras de Jan Mukafovsky, el artista de la antigüedad se dedicaba a copiar la realidad de la manera más fiel posible. ***"La imitación, es decir la renuncia a la propia personalidad, se consideraba no como un defecto, sino como una ventaja"***[2] en la actividad del artista.

El nuevo artista del romanticismo, que tiene talento, inspiración y un misterioso genio artístico impregna a la obra con su personalidad única.

La obra aparece de repente como la expresión auténtica de la personalidad del autor; como réplica 'material' de su constitución psíquica, es un proceso tan espontáneo como ***"la formación de una perla"***. Este nuevo tipo de artista ya no busca el orden en la naturaleza exterior, que percibe y capta activamente a través de sus sentidos, sino dentro de sí mismo, ya que ***"la imagen de la naturaleza tal como él la siente en su interior y como la representa en su obra es más auténtica que el testimonio de los sentidos en su reproducción mecánica"***[3]

Esta idea de autoría le da al artista la idea de posesión, de propiedad legal sobre la obra, que transforma a la obra en mercancía, y habilita a su dueño, el autor, a venderla en el mercado.

Ya entrando en el siglo XX, cuando el mundo del arte se encuentra empapado por los medios y el mercado cobra más importancia, la figura del autor se exacerba. El foco se corre de la obra y se pone sobre el autor en sí, sobre su vida personal y su forma de vivir. ***"De modo que el principal atractivo no reside en la obra, sino en el libro como bella mercancía y por la magnética figura del autor que estampa su firma en la tapa…"***[4]

Esta hipertrofia del autor y el culto a la personalidad se cristaliza en la figura de Andy Warhol o Salvador Dali, el "artista celebridad", donde existe una rivalidad entre la obra y la excentricidad del personaje, su estilo de vida singular, sus declaraciones de tono escandaloso y la manera en que son expuestos en los medios de comunicación. Personalidades intrínsecamente relacionadas con sus obras, donde no se puede despegar una de otra. **El autor en sí mismo forma parte de la obra y no se llega a distinguir la persona real del personaje presente en la obra, difundido por los medios.**

"Cabe concluir, por lo tanto, que esa hipertrofia de la figura del autor estilizada en los medios, que empuja la

---

[1] Sibilia, Paula. Op. Cit.. Capitulo 6. El desarrollo histórico de este capítulo es abordado desde Michel Foucault, Walter Benjamin y Jan Mukafovsky,

[2] Mukafovsky, Jan, "La personalidad del artista", en Escritos de estética y semiótica del arte, Barcelona, Gustavo Gili, 1977, p. 277.

[3] Mukafovsky, Jan, *op. cit.*, p. 280.

[4] Sibilia, Paula, op. Cit. p. 183

obra a un segundo plano y llega a justificar su ausencia, poniendo a su personalidad y su vida privada en el más obvio primer plano, probablemente esté indicando una nueva modulación de la 'función autor'"

Paula SIbilia, 2008

3.2.2 Futurismo y Dadaísmo.

Si tenemos que hablar sobre los movimientos de vanguardia de principio del siglo XX, lo primero que cabe destacar es que estuvieron altamente comprometidos con las esferas políticas y sociales de su época, y que tienen una postura de rechazo y critica ante la tradición, no solo estética, sino también *"**la tradición como mundo de valores, de conductas, costumbres, ideales, que el artista plantea superar, eliminar, para empezar algo nuevo"***[1]**.** Dos puntos fuertes a marcar sobre este rechazo son, en primer lugar, en palabras de Nicolas Casullo, de que *"el lenguaje construye la realidad",* en contraposición a la idea de que el lenguaje busca representar una realidad constituida "de verdad". En segundo lugar, la lucha de las vanguardias contra la *"consagrada autonomía del arte moderno".* Si por algo se destacaron las vanguardias es por su pretensión de sacar al arte de su esfera autónoma, para mezclarla, imbuirla en la vida, eliminar las barreras y romper con la tradición del museo, la galería y el arte en su espacio autónomo.

Las vanguardias marcaron una huella indeleble en la historia del arte. Casullo marca el fin de la época de las vanguardias en 1939, junto con la Segunda Guerra Mundial. Pero más allá de su muerte, es posible establecer conexiones entre las mismas y artistas posteriores. Pueden ser conexiones que no compartan el mismo sentido político, e incluso que los artistas ni siquiera sean conscientes de estas conexiones ni que sean intencionales. En el libro "Rastros de Carmin", Marcus Greil relata una historia que comienza con el dadaísmo, y termina con el movimiento punk de los años '70. Una de las ideas centrales de su libro es que Johnny Rotten, cantante de los Sex Pistols, posiblemente nunca escucho hablar de Hugo Ball, miembro fundador del movimiento dadaísta, ni tendría idea de que fue el dadaísmo. Sin embargo, existe una conexión entre los dos más allá de la diferencia espacial y temporal, y el autor la remarca en los puntos en común que tenían, la actitud nihilista, la escritura no del todo racional, el sinsentido, la pretensión de sacar el arte de su esencia impoluta y mancharlo con la "vida real" (que en el punk se cristaliza en la idea de que no hace falta ser músico profesional ni un iluminado para tener una banda, ni siquiera saber música), la no búsqueda de lo sublime, entre tantos otros puntos. En todo hecho artístico, por más personal y original que sea la obra, siempre es posible encontrar referentes en el pasado, dado que el artista, de manera consciente o inconsciente, siempre está atravesado por una cultura y una historia del arte

[1] Casullo, Nicolas, Forster, Ricardo y Kaufman, Alejandro. *"Itinerarios de la modernidad. Corrientes de pensamiento y tradiciones intelectuales desde la ilustración hasta la posmodernidad"*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Eudeba, 1994. p.97

Y, de la manera que Greil establece estas conexiones entre la escena punk de los '70, el dadaísmo y la internacional situacionista, también es posible encontrar referentes históricos en las vanguardias para Dan Vilar en Vivo.

Como ya nombramos "autobiografía" y "fragmentario" como palabras clave, otro aspecto importante a destacar, que no cabe en una sola palabra, sería la "fascinación o fetiche por lo tecnológico". En las secciones tituladas "El Glitch" y "El pixel art y la música Chiptune" de este trabajo, se cubren numerosos aspectos sobre este punto, pero sabemos que existe un precursor en el pasado que siempre es referente sobre este tema: El Futurismo.

El Futurismo, como movimiento artístico, se destacó por su impronta violenta, a favor de la guerra, y muchas ideas que remiten a lo maquínico, la ultratécnica, la industria de avanzada, la velocidad y la vida en la metrópolis. Para confrontar con el romanticismo, plantean la idea de que un avión es más bello que el claro de luna romántico, o que un automóvil es más bello que un castillo en ruinas. En un manifiesto de 1910, en cuanto a la formación del hombre futurista, se pueden leer frases como "*El tipo inhumano y mecánico, construido para una velocidad omnipresente*", (hombres que están dotados de)"*la adivinación mecánica o el olfato metálico. Y es que estos obreros ya han sufrido la educación de la máquina y están en cierto modo emparentados con los motores*"[1]

En "El arte de los ruidos", el manifiesto sobre ruidismo de Luigi Russolo, se dice que el ruido nace con la invención de las maquinas, en la revolución industrial, ya que, a pesar de los huracanes, cascadas y algunos otros casos excepcionales, "la naturaleza es silenciosa"[2]. Este nacimiento del ruido y la tecnificación de la sociedad permiten, según Rusollo, la evolución de la música, que no sería de otra forma posible si no fuera por las maquinas.

> ***"Esta evolución de la música es paralela al multiplicarse de las maquinas, que colaboran por todas partes con el hombre. No solo en las atmosferas fragorosas de las grandes ciudades, sino también en el campo, que hasta ayer fue normalmente silencioso, la maquina ha creado hoy tal variedad y concurrencia de ruidos, que el sonido puro, en su exigüidad y monotonía, ha dejado de suscitar emoción."***
>
> Luigi Russolo,1913

El principal punto que aborda este manifiesto apunta al uso de toda una paleta sonora inexplorada hasta el momento, y al estudio y la experimentación de los ruidos, reconociendo sus fuentes y clasificándolos. Si bien uno de los principales motivos del uso de los ruidos en la música es la

[1] Casullo, Nicolas, op. CIt p.119
[2] Russolo, Luigi, "*El arte de los ruidos*", Milan, Italia, 1913,

reminiscencia brutal a la vida, ***"el arte de los ruidos no debe limitarse a una reproducción imitativa"[1],*** ya que su mayor facultad de emoción se encuentra en el goce acústico en sí mismo.

En el dadaísmo encontramos un referente de Dan Vilar en Vivo con respecto a la actitud y la intención. ***"Existe un fondo de reírse de ellos mismos cuando anuncian que iban a destruir todo" "Mucho del hacer de la vanguardia exigía del artista poner el cuerpo, además de la obra"[2]*** En el dadaísmo, el motor impulsor es la negación. Se rechaza el pasado y las instituciones, como en los otros movimientos de vanguardia, pero además se asume que el arte ya se había agotado y estaba muerto, y había que ponerle una bomba y hacerlo explotar. No hay una búsqueda de superación o evolución, sino que busca la crítica. El dadá se pregunta por el no sentido de todo, de plena actitud nihilista. El artista dadá no busca nada heroico, solemne, sublime, inmortal ni perfecto, sino todo lo contrario, ni siquiera se toma demasiado en serio su obra, es más común encontrarse con expresiones crudas, brutales, hasta bizarras. No hay una búsqueda de una obra que perdure en el tiempo ni de cambiar el mundo, es algo más bien efímero, se busca agitar los ánimos, crear la revuelta. No se pretende un arte impoluto, sino una situación que sea manchada por la vida, un artista que esté involucrado con el acto y que se manche las manos.

El legado del dadaísmo, como lo marca Marcus Greil, pasa por Guy Debord y la Internacional Situacionista, la escena Punk de los '70, y de cierta manera también influencio una rama del rock y el pop. En Dan Vilar en Vivo se exagera el aspecto humorístico, en busca de marcar una impronta satírica y desfachatada, donde no se termina de diferenciar del todo si se está hablando en serio o si es todo una broma. Este es el aspecto más dadaísta de esta obra.

[1] Rusollo, Luigi, op. Cit
[2] Casullo, Nicolas op. CIt p.122

3.2.3 Pop Art

"Una verdadera obra de arte habla inmediatamente al espectador.
El espectador debe responder inmediatamente a la obra de arte"

Vasily Kandinsky.1916

El artista que escribió este epígrafe no perteneció a la escena del arte pop neoyorquino de principios de los '60, pero esta frase es muy pertinente a este movimiento y nos sirve como introducción para hablar de sus principales características.
Cabe destacar que ***"El pop nunca fue un movimiento congruente, ni mucho menos programático. Surge por una serie de afinidades estructurales sintácticas, pero sobre todo semánticas, como consecuencia a nivel de lenguaje de la introducción de técnicas y mitologías de la imagen popular."*** [1] Es por esto que el pop art no tiene proclamas, definiciones ni manifiestos, y las diferencias individuales entre los artistas son acusadas.

El arte pop es contundente, directo, impactante. No se puede tener una actitud indiferente con estas obras. Esto se debe a que el arte pop trabaja sobre **los anuncios publicitarios, la propaganda, los objetos de consumo y la imaginería popular**, categorías que desde un principio están pensadas para ser vistas y llamar la atención del espectador al primer golpe de vista.
Como característica principal y más prominente, se destaca por ser fácil de contemplar, y con frecuencia divertido, reconocible y relajante. Por consiguiente, **"muchos disfrutan el pop art y lo aplauden a un nivel superficial"[2]**
Tom Wesselmann se quejaba en 1963 por el culto nostálgico que venera a Marilyn Monroe y la coca-cola, y James Rosenquist insiste en que **"el tema no son las imágenes populares; no es eso en absoluto"[3]**
"El pop optó por exponer todo lo que hasta entonces se consideraba indigno de atención, y mucho menos arte [...] Ya nada era sagrado, y cuanto más barato y despreciable, tanto mejor."[4]
Esta pérdida de lo sagrado lleva a que los artistas ni siquiera necesiten "inventar" sus imágenes, no solo porque la imágenes, después de ser seleccionadas no sufrían demasiados cambios, sino también por los medios de reproducción industrial utilizados para producir las obras "en masa", y porque muchas veces los artistas tenían ayudantes que se encargaban de hacer la obra.

[1] Marchan FIz, SImon, *"Del arte objetual al arte de concepto",* Editorial A. Corazon, Madrid, España, 1986, p 35
[2] Lippard, Lucy R. *"El pop art",* Editorial Thames and Hudson, New York y Toronto, 1966, p.80
[3] Lippard, Lucy R. op. Cit, p.80
[4] Lippard, Lucy R. op. CIt p.80

La serialización le da un carácter impersonal a la obra, donde no queda estampado el talento y la mano del artista, solo queda la estampa de la maquina utilizada. Es conocida la frase de Warhol **"Si pinto de esta manera es porque quiero ser una máquina".** Según Lichtenstein **"Yo lo que quiero es que mi obra parezca programada o impersonal, pero no creo ser impersonal mientras trabajo"**[1]
La repetición serial, permitida por los medios mecánicos, es una técnica muy usada en el pop, pero que encontró su máximo exponente en Warhol. Sobre su serie de desastres y catástrofes, decía **"cuando se ve la misma imagen horrible una y otra vez, acaba dejando de impresionarnos"**[2]

El arte pop muchas veces era interpretado únicamente como satírico, y muchas veces era titulado como "dada-pop" o "neo-dada", sobre todo por la crítica europea. Al igual que la conexión con el dada, es posible establecer una conexión con el pastiche y el collage, no solo por la práctica de los *"assemblages"* (collage en 3 dimensiones, utilizando objetos) sino también por el hecho de realizar una obra con objetos pre existentes (ready-made) y la perdida de la personalidad del artista.

Si bien Dan Vilar en Vivo no es una obra cargada de referencias explicitas sobre la cultura popular ni toma material pre-existente de otras obras en particular, es posible encontrar referencias de todo tipo en las decisiones estéticas, sobre el mundo de los videojuegos, videoclips, etc. Sin embargo, la principal conexión entre esta obra y el pop art es la intención de hacer una obra fácilmente reconocible y digerible, que trabaja sobre una serie de elementos fácilmente reconocibles por el común de la gente. Es una obra que busca el impacto, busca la atracción al primer golpe de vista.

[1] Lippard, Lucy R. op. CIt p.86
[2] Lippard, Lucy op. Cit p 98

4. Artistas contemporáneos referentes

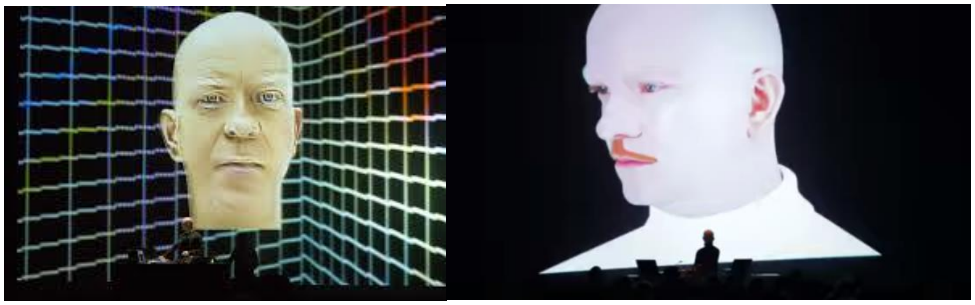
4.1 Referentes internacionales

Uwe Schmidt, también conocido como **Atom™,** de origen alemán, es un músico y productor de música electrónica. Yo conocí su obra en el festival ROBOT BA que se dio en mayo de 2015, y al presenciar su obra, me sentí fuertemente identificado, y lo relacione directamente con mi trabajo.

Se trata de un show musical audiovisual donde el intérprete genera la música con una laptop y cuenta con una pantalla muy grande a sus espaldas. La presencia física del intérprete es muy discreta, casi invisible, por la presencia sobredimensionada de él mismo en la pantalla.

Los aspectos con los que relacione mi trabajo mayormente son:

- El carácter egocéntrico, narcisista, y la exaltación del cuerpo propio es una característica esencial que compartimos. ATOM llena una pantalla de gran tamaño con su cara, la cual sufre diferentes transformaciones y es representada en diferentes formatos.
- A raíz de los diferentes formatos en los que se representa su rostro, se nota una intención por dejar explicitada una cierta impronta tecnológica en el discurso. Podemos ver la imagen de la cara al estilo robot de Kraftwerk, la cara en código ASCII, video comprimido, pixelado y de mala calidad conviviendo con imágenes de muy altos FPS y resolución. La representación del cuerpo es atravesada por la tecnología, pero no el cuerpo mismo.
- Un aspecto secundario que también es compartido es la actitud rockera. En el Trabajo de ATOM podemos ver referencias a bandas fundacionales del rock, campera de cuero y una actitud de rebeldía frente al stablishment. Esta actitud de rebeldía queda explicita en canciones de protesta como “Stop (imperialist pop)”



En el anexo “Obras presenciadas” describo todo lo que compuso el festival ROBOT BA, y la obra de ATOM.

Laurie Anderson, de origen estadounidense, es una artista que se destaca por trabajar en diferentes áreas (es cantante, violinista, poetisa, artista experimental de performance), y siempre es visible una impronta tecnológica en sus obras. Su obra suele ahondar en aspectos lingüísticos, políticos y hasta algunas veces usa la ironía y el humor.

- El cuerpo en escena, la actuación y la presencia son aspectos fundamentales, muy visible en Home of the Brave, y escencial en The Language of the Future. La teatralidad es un aspecto trascendental de la obra, tanto por la puesta en escena, la iluminación, como por los cambios de vestuario.
- En el trabajo de la artista es visible un uso consciente y explícito de la tecnología, pero se diferencia de ATOM en que la tecnología atraviesa realmente el cuerpo de la artista. Laurie ejecuta el Violin/sampler, toca las percusiones con el traje piezoeléctrico, tiene la corbata/piano y se la ve hablando con la voz masculina. En Laurie Anderson no hay una pantalla gigante que deja pequeño al cuerpo del interprete, sino que los dispositivos exaltan el cuerpo
- Es visible cierta impronta humorística en algunas de sus obras, que se da por momentos, de manera puntual, corta y de manera sobria. En *Home of the Brave* se hacen chistes, algunos en segundo plano, en *The Language*(…) algunas de las historias contadas se cuentan desde el humor y la ironía.
- El aspecto más importante y trascendental de *The Language*(…) que también se repite en otras de sus obras, es el carácter autobiográfico. Muchas de las historias contadas rozan lo inverosímil, plantando la duda en el espectador de la veracidad de las mismas.

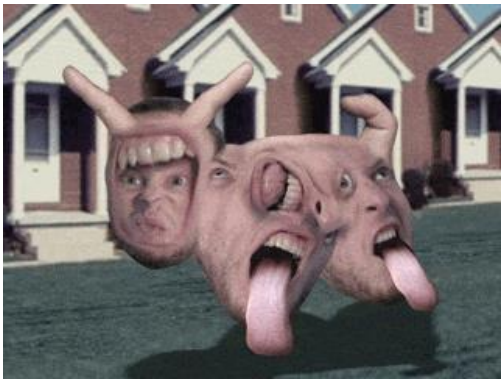
El aspecto autobiográfico y la importancia del cuerpo en la escena son los principales aspectos por los cuales Laurie Anderson es una de las principales referentes de Dan Vilar en Vivo, además de los puntos mencionados en esta página.

En Mayo de 2015 presencie “The Language of the future”, la obra que presento Laurie Anderson en Argentina, en el teatro Opera-Allianz. **En el Anexo “Obras presenciadas” hago una descripción completa de dicha obra.**

Kraftwerk es una banda fundacional y referente de la musica electronica. De origen aleman, inician su carrera en 1970 y se destacan por combinar el formato canción (que incluye el estilo clasico de armonia occidental), con instrumentacion minimalista y estrictamente electronica, utilizando unicamente sintetizadores, cajas de ritmos y otros dispositivos afines. Se nota una clara experimentacion sonora, explotando al maximo las posibilidades sonoras de los instrumentos utilizados

Entre sus caracteristicas musicales, ademas de lo nombrado, se pueden destacar sus ritmos repetitivos, las melodias simples, y las letras simples, donde el tema principal suele ser algo relacionado a lo tecnologico (entre los titulos de sus canciones y discos podemos destacar “The man machine”, “The Robots”, “Autobahn”, “Radio-Activity”, “Trans-Europe Express”, etc). Generalmente estas letras son una oda a la tecnologia, demostrando una marcada admiracion a la misma.

En cuanto al aspecto visual, los cuatro miembros de la banda estan dispuestos en linea recta en el escenario, uno al lado del otro, todos vestidos igual, cada uno con una mesa con sus equipos y con movimientos muy medidos y sobrios. El vestuario siempre esta compuesto de trajes de vestir, estilo ejecutivo, pero suelen tener algun detalle que los hace llamativos (camisas rojas, corbata con leds audioritmicos, lineas verdes fluorescentes, etc). A finales de los ’90 empezaron a incluir proyecciones en sus shows en vivo, que incluyen fragmentos de sus videoclips. La estetica de los videos suele incluir imágenes generadas por computadora, fragmentos de las letras de las canciones, con fuentes del tipo commodore, imágenes de archivo sobre lo que hable el tema (bicicletas en tour de france, la explosion de una bomba atomica en Radio-Activity, etc). Esta banda es el principal referente de dos de mis referentes aquí citados (Atom, y Jorge Haro) razón por la cual es inevitable que se convierta en un referente para mi obra, por todos los aspectos aquí citados



Cyriak Harris, conocido simplemente como Cyriak, es un animador freelance que hizo numerosas publicidades para el mainstream y videos musicales. El video musical más conocido que hizo fue para la canción Putty Boy Strut, de Flying Lotus. El aspecto fundamental que se repite en todas sus obras es el carácter cíclico, fractal y repetitivo de sus animaciones. Todos sus personajes empiezan siendo simples, y con el desarrollo de la animación, se reproducen, y les crecen ojos, manos, dedos y se deforman. Sus personajes suelen ser animales, podemos ver cabras, ovejas, monos, vacas, y una particular obsesión con las arañas.

Existe una marcada diferencia entre los trabajos personales, y los trabajos a pedido de Cyriak. En los trabajos que hace a pedido, hay una estética muy cuidada, la calidad de imagen suele ser excelente y el aspecto en general tiende a ser más digerible, más amigable con el mainstream. Se nota que el tiempo de producción es mayor.

En sus trabajos personales podemos ver aflorar toda su personalidad y su imaginación, los personajes son más terroríficos e inquietantes, la calidad de la imagen suele ser peor, más "trash", y el carácter en general suele ser más bizarro y delirante. Se nota que en estos trabajos no busca complacer a un cliente, sino que hace lo que le place. Además de videos, que tienen un desarrollo, y por lo general una duración de unos dos o tres minutos, también hizo muchas animaciones gif, que son de una duración muy corta y que se repiten infinitamente. El carácter repetitivo, humorístico y desopilante de la obra hacen que lo elija como uno de los referentes para mi obra.

4.2 Referentes nacionales.

Jorge Haro, oriundo de San Fernando, Buenos Aires, tiene un cuerpo de obra audiovisual, donde el aspecto fundamental de su obra es el minimalismo, la paleta reducida de colores y de sonidos, las formas geométricas, y la estructura rígida y ordenada, y la sincronía perfecta. Él se refiere a esta economía de materiales como "la austeridad".

Tanto el formato de la obra como la sincronía perfecta son dos aspectos con los que relaciono su trabajo con mi obra y con los que me siento identificado. Si bien el contenido de la obra es bien diferente, el formato es muy similar. **Presencie dos de sus obras en vivo. Se puede encontrar la descripción de la obra "Comp" en la sección Anexo "Obras presenciadas" y se puede leer una entrevista que le hice, junto a la descripción de su obra "a>v2" en la sección anexo "Entrevistas Realizadas".**

Jorge Crowe, proveniente de Tunuyán, Mendoza, es un artista que se focaliza en la electrónica DIY (Do It Yourself, electrónica casera), el reciclaje de aparatos electrónicos, y la memoria emotiva de la infancia. En sus obras es común ver aparatos viejos y juguetes intervenidos, referencias a las películas de VHS de los 80 y a la música de esa época, imágenes que evocan a esos años, y lo que él llama "la ciencia de garaje", que incluye la electrónica DIY y todo tipo de proyectos hechos con lo que uno puede llegar a tener en la casa.

El aspecto principal con el cual podemos relacionar la obra de Crowe, sobre todo **"Ludotecnia",** con Dan Vilar en Vivo, es en el relato de una historia lineal, por medio de personajes y a través de una performance audiovisual, la impronta marcadamente tecnológica, donde se ve un costado "geek", de cierta fascinación por los dispositivos. **Se puede leer la entrevista que le hice y la descripción de Ludotecnia en la sección Anexo "Entrevistas Realizadas".**

5. Memoria descriptiva

5.1 Requerimientos técnicos

La obra cuenta con un performer, vestido con un mameluco blanco y una máscara negra, quien controla todos los elementos que conforman la performance:

- Una proyección.
- Iluminación del recinto, compuesta por 8 luminarias DMX
- Música, generada por diversos dispositivos y una computadora.

Para lograr una sincronización perfecta, todos los dispositivos están conectados a una computadora, donde hay secuencias pre grabadas en un secuenciador de audio, que controlan los elementos mencionados anteriormente. El performer, además de disparar las diferentes secuencias sonoras, de video y luminicas, genera y modifica sonidos en tiempo real.

Espacio:

- Un recinto de medidas aproximadas: 9 metros de ancho x 9 metros de largo x 2,5 metros de alto mínimo, sin luz natural

Iluminación/pantalla

- 2 tripodes de 2 metros de alto
- 8 luminarias Par Led RGB DMX
- 6 iluminadores Blancos Led con pie soporte.
- Conversor MIDI-DMX (DMXIS)
- 1 proyector + Espacio de proyección

Sonido

- Dos parlantes potenciados o parlantes y potencia (minimo 100W)
- Mixer minimo 2 canales
- Soporte tijera de 2 niveles con:
    - Notebook procesador i7 o similar
    - Placa de sonido USB 10 canales
    - Sintetizadores DIY y sintetizadores varios
    - Controladores midi Novation Launchpad y Teclado 2 octavas.

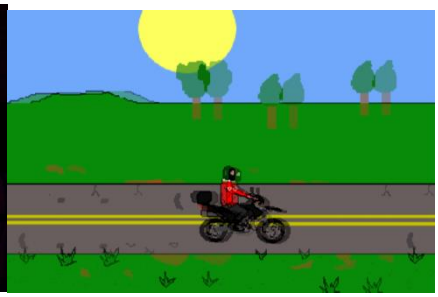
Software

- Ableton Live 9
- Arkaos VJ MIDI
- LOOP MIDI o MIDIYOKE
- DMXIS

5.2 Estructura de la obra

El Show completo está compuesto de 6 canciones. Tiene una duración aproximada de 30 minutos y está dividido en 3 partes, cada parte cuenta con dos canciones y desarrolla un motivo diferente.

Primera Parte- Presentación: Esta sección es la abertura, se presenta al personaje principal y un esbozo de su origen. El performer ingresa a la sala luego de la proyección inicial. Todos los elementos que conforman esta parte son básicos y simples: dibujos pixelados 8 bit de baja resolución, sonido de las mismas características. Ninguno de los elementos presenta demasiada complejidad. Las luces que se trabajan son únicamente blancas e intermitentes.



Segunda Parte- Transformación: Esta sección empieza a dejar de lado los sonidos digitales del chiptune y empieza a incorporar sintetizadores analógicos de características sonoras muy diferentes y notorias de los sonidos anteriores. Se siguen utilizando algunos elementos de la sección anterior para contrastarlos. El personaje principal, que en las anteriores visuales era un dibujo animado de 8 bit, se empieza a ver como una imagen filmada, que sufre pixelamientos y ruido intermitente. La iluminación de esta parte deja de ser tan intermitente. Se empiezan a utilizar planos de color. Durante la primera canción, el plano de color es azul. Durante la transición de la primera y la segunda canción, hay un cambio de vestuario, y el plano de color se vuelve rojo, utilizando brevemente algunas intermitencias de la luz blanca. Esta canción tiene una sonoridad diferente, que anticipa lo que está por venir en la siguiente parte. No hay visuales.

Tercera Parte- Pop: En esta sección se empiezan a hacer canciones cantadas, con letras repetitivas, y un sonido marcadamente electrónico. En las canciones se mantiene una estructura y una melodía que se puede relacionar a canciones mainstream, pero se utiliza una sonoridad mucho más cacófona, muchos sonidos que no forman parte de la escala musical y una armonía no muy marcada. En estas visuales está mucho más marcado el aspecto corto, repetitivo, cambiante y audioritmico, más parecido a un videoclip. La iluminación también se vuelve mucho más audioritmica y marcada.

6. Anexo

6.1 El proceso de investigación

En este apartado voy a enumerar, de manera cronológica, las diferentes etapas de investigación que recorrí para llevar a cabo Dan Vilar en Vivo. Algunos de los eventos ocurrieron simultáneamente, pero van a ser enumerados en forma de lista por fines prácticos.

- **Marzo a junio de 2013**- Se empieza a gestar la idea de hacer un show musical que incluya iluminación controlada. Durante la cursada de **Tecnología de los espectáculos audiovisuales I**. Todavía no estaba definida la idea ni el contenido
- **Julio a noviembre de 2013-** Se empiezan a gestar algunas ideas sobre el proyecto. Se define el nombre de la obra, y algunos esbozos de contenido, pero todavía no se tienen claros los conceptos a trabajar en la obra ni la manera de abordarlo técnicamente. La investigación técnica en esta primera etapa intenta resolver el problema de controlar la iluminación, para que sincronice perfectamente con la musica, y la compatibilidad de todos los dispositivos sonoros. Esta investigacion se lleva a cabo durante la cursada de **Seminario de Artes Electronicas 1**
    - **Junio-julio 2013-** Empiezo a equiparme y conseguir el sistema DMXIS y las luminarias DMX, en los siguientes meses, durante la investigación técnica, además de aprender el uso de este equipo, trabaje con respecto a los insumos necesarios para la iluminación, las conexiones de audio, de video, los posibles problemas que pudiera tener durante el montaje. Un punto importante en el que centro la investigación fue con respecto a los dispositivos sonoros a utilizar. Uno de los problemas que tuve que resolver es que no todos los dispositivos con los que trabajaba eran MIDI (lenguaje de comunicación de equipamiento musical). Así que intervine algunos de los dispositivos que tenía para poder lograr esta comunicación, fabrique algunos equipos, y compre un **GameBoy Advance** con una interfaz midi, dispositivo central en la primera parte de mi obra.
    - **Agosto 2013-** Asisto al simposio **Understanding Visual Music.**
    - **Septiembre-octubre 2013-** Realizo 3 entrevistas a diferentes artistas que considero pertinentes para ahondar en aspectos conceptuales y técnicos de sus obras. A partir de sus testimonios, podría trazar los lineamientos para mi obra.
    - **29 de noviembre 2013-** Con el sistema de luces resuelto y el setup de audio definido, decido hacer una primera prueba para evaluar la confiabilidad del sistema. EL evento se llamó “Ciclo Delectro”, y se realizó en un bar de Capital Federal, junto a otros músicos.. Obtuve los resultados que esperaba, ninguno de los dispositivos fallo. Uno de los asistentes me dio consejos para aprovechar mejor las luminarias. El sistema funcionaba pero aun no tenía mucha experiencia en el uso de la luz, como quien aprende a tocar un instrumento.
- **Marzo a junio de 2014-** Durante la cursada del Seminario de Artes Electrónicas 2, la investigación técnica se volcó sobre la parte visual, tanto sobre la proyección, resolver el

problema de la distancia entre el proyector y la computadora, como sobre el contenido de las imágenes. En una primera etapa, la investigación giro en torno al aspecto técnico del pixel art, como lograr una obra de estas características. Para realizar muchas de las animaciones, partí de fotos que luego serían convertidas en dibujos de 8 bits.

- **Julio a diciembre 2014-** Sigo trabajando sobre las animaciones y los videos que formaran parte de la obra, conjuntamente con la música y las luces. Además de las animaciones de 8 bits, trabajo con algunos videos filmados con fondo verde para luego ser reemplazados. Tengo una breve experimentación con un software sintetizador de imagen. Durante esta etapa resolví mediante software el problema de proyectar las imágenes de manera sincrónica con la música. EL Software utilizado se llama ARKAOS, y puede comunicarse mediante MIDI con mi DAW Ableton Live. De esta manera, cuando lanzo ciertos clips musicales, dicho clip está asociado a una animación repetitiva. Todo el 2014 fue la etapa más larga de experimentación, donde le estaba dando cuerpo a la obra, y paralelamente estaba trabajando con mi primer tutor Gerardo Della Vecchia en hacer el trabajo escrito.
    - **11 de octubre de 2014-**Finalmente monte mi obra **Dan Vilar en Vivo.** La presente en la edición 2014 del festival Enlaces, en la UnTref. La obra colmo mis expectativas, no tuve ningún fallo de los equipos y tuve la sala llena.
    - **16 de diciembre de 2014-**Presento el escrito sobre mi obra en el Final del Seminario de Artes Electrónicas 2. No fue aprobado. Necesitaba trabajar más profundamente la parte teórica de mi proyecto, dado que no había muchas referencias ni citas en el escrito.
- **Marzo a Diciembre 2015-** Empiezo a trabajar con otro tutor, Guadalupe Neves. En esta etapa tome distancia de la obra y la empecé a analizar. Hasta el momento estaba muy ensimismado en la obra y en la parte técnica. La investigación se centró en buscar libros que me permitan desarrollar categorías de análisis de la obra. Guadalupe me recomendó el libro Rastros de Carmin para empezar, y también me facilito trabajos finales de otros alumnos para tomar de ejemplo la forma de escritura, las temáticas abordadas, etc. Fui haciendo resúmenes y extracciones de los textos que me interesaban.
    - **Mayo de 2015.** Asisto al Festival **ROBOT BA**, donde conozco a **ATOM,** y a la presentación de **Laurie Anderson, The Language of the Future.** Este mes fue trascendental en la investigación porque encontré dos obras con las que me sentí fuertemente relacionado.
    - **Julio de 2015-** Termino de leer **La Audiovisión** de Michel Chion y empiezo a trabajar con textos de Paula Sibilia. Durante los meses siguientes empiezo a trabajar sobre diversos textos más cortos, algunos papers de diferentes autores.
    - **Septiembre de 2015-** El trabajo escrito empieza a tomar forma, a partir de los resúmenes de los textos leídos y de toda la investigación hecha. El texto tomo su forma final a mediados de noviembre de 2015.
    - **Diciembre de 2015-** Hoy. Me presento nuevamente con el presente texto para rendir la última materia de la carrera.

6.2 Entrevistas Realizadas

Los primeros pasos que tome con respecto a la investigación teórica fueron la realización de 3 entrevistas a 3 artistas del ámbito local que se dedican a hacer música en vivo con medios electrónicos.

Ninguna de las respuestas de las entrevistas son textuales. Todo está interpretado y resumido, porque todas fueron conversaciones de una o dos horas.

6.2.1 Ernesto Romeo- Klauss.(05/09/13)

Para la primera entrevista que tuve, con Ernesto Romeo, prepare una serie de preguntas sobre algunas cosas puntuales que me interesaban. Empecé por mostrarle a mí entrevistado los referentes que tenía para mi obra y a hablarle un poco sobre mi proyecto. Más allá de las preguntas puntuales que tenía, surgieron durante la charla diferentes tópicos, tal vez un poco más filosóficos, relacionados al arte, el uso de la computadora, la falsa libertad que ofrece la tecnología, el ego como trampa, entre otros.

Este texto va estar ordenado en dos partes.

- En la primera, las preguntas que yo tenía planteadas, y las respuestas
- En la segunda, cuestiones que charlamos fuera de estas preguntas, y que disparan nuevos interrogantes y cuestiones que no tenía previstas

---

¿Cuál es la esencia de Klauss? ¿En que se basa?

La Estética de Klauss está basada en la manipulación del sonido en el tiempo. No existe una jerarquía entre la altura y la duración respecto del timbre. El timbre tiene el mismo rango de discurso que la melodía, la armonía y el ritmo, no es solamente color, es también interpretación. La estética esta, en cierto modo, basada en lo implícito de la electrónica. A pesar de no existir esta jerarquía, el interés está puesto sobre la manipulación del timbre

¿La obra de Klauss está íntimamente relacionada con los dispositivos? ¿Es posible la existencia de Klauss con otros dispositivos?

Es posible la existencia de Klauss en otros dispositivos. Romeo tiene la idea de llevar Klauss a un formato acústico. Si bien lo implícito de la electrónica forma parte de la estética de Klauss, el foco no está puesto en los aparatos y los procesos, sino en la manipulación tímbrica.

¿Por qué se eligen ciertos dispositivos y no otros? Al elegirlos ¿hay una intención de revalorizarlos, o tener una visión histórica?

La elección de Sintetizadores hardware es principalmente por una cuestión funcional, estética, y de posibilidades de utilización. Al comenzar con la música, Romeo no tenía una visión que relacione lo tecnológico con lo histórico. No le interesaba el origen del medio, si tenía fascinación por el sonido de ciertas épocas y de algunos instrumentos, pero la elección de los sintetizadores definitivamente no está apuntada a revivir una época ni revalorizar ciertas tecnologías.

Romeo no se siente cómodo con la idea de virtualidad, que se empieza a evidenciar con la tecnología digital, y está muy en boga en estos tiempos, sobre todo de la mano de la computadora. La diferencia por la cual suele preferir sintetizadores analógicos por sobre, por ejemplo, sintetizadores virtuales, es por su materialidad. Por la posibilidad de disponer de un control para diferentes parámetros en todo momento. ("Con esto te expresas" me dijo textualmente, mientras movía una palanquita de un Yamaha yc25, haciendo referencia a la materialidad de la misma y la posibilidad de que movimientos mínimos modifiquen el sonido, en contraposición a una perilla plástico "que parece que la tocas y se rompe" de un controlador midi). Por tener esta posibilidad de poseer todos los controles a la mano, con un rápido acceso, él dice que estos dispositivos mantienen la "escala humana". A diferencia de otros dispositivos donde se puede manejar solo un parámetro por vez, navegando a través de una ínfima pantalla de leds, o en una computadora, donde aparentemente todo mide lo mismo, y las perillas de movimiento rotatorio se controlan con un movimiento en línea recta, o ciertos dispositivos que cuentan con perillas muy pequeñas y muy contiguas.

Además de este aspecto material, otro aspecto por el cual elije estos dispositivos es por la posibilidad de hacer transformaciones tímbricas complicadas con el movimiento de algunos pocos comandos, y la posibilidad de automatizar algunas cosas. Estos mismos gestos los podría hacer con una orquesta, pero necesitaría 15 personas. Con el uso de estos dispositivos, solo 3 personas pueden desempeñar un rol orquestal. En este último aspecto, vemos que la funcionalidad tiene mucho peso a la hora de elegir los dispositivos.

¿Hay una búsqueda visual de la puesta en escena con el despliegue de dispositivos, la forma en que están ordenados en el escenario?

Sí. Lo que se busca es una coherencia entre la música y la manera en que se van a disponer todos los instrumentos. De esta manera, el espectador puede mirar el set, y puede entender que la música sale de ellos.

¿Cuáles son las influencias de Klauss?

Esta respuesta incluye una lista larga de artistas. De todos los que me nombro, me parece que el más importante fue Vangelis. La característica que más le intereso fue la manera en que se escucha al artista a través de los instrumentos, y la mezcla de características contrarias que se mezclan en su obra. Vangelis es a la vez contemporáneo e histórico, futurista y retro. El carácter altamente personal de ese artista es lo que más le interesa.

De una forma más general, Romeo menciono dos vertientes que a él le interesan con respecto a la estética de la música hecha con tecnología.

- Por un lado, la estética laboratoril de principios de los 70's, cargada de cables, dispositivos grandes, perillas, y una cosa muy de científico. Este tipo de puestas le parecen autoevidentes y coherentes con la música
- Por el otro, la estética despojada, austera y aséptica de fines de los 80's, donde se demuestra la posibilidad de hacer música usando pocos dispositivos, con una escena bastante más vacía.

Dentro de los temas que hablamos, que no estaban dentro de las preguntas que yo tenía planteadas, entraron ciertas reflexiones estéticas relacionadas al uso de la tecnología y la computadora. Este tópico surgió a raíz de mi intención de hacer una obra donde quede explicito el contraste entre el hi-fi y el lo-fi, los elementos que uso de la industria y los elementos hechos por mí.

Muchas veces, de ciertas limitaciones técnicas se desarrolla toda una estética. El ejemplo claro es el de la música de 8 bits, donde toda la estética se basa en la baja resolución.

Hace algunos años, eran evidentes estas limitaciones en la música de computadora, pero hoy día, con grandes cantidades de memoria y capacidad de cálculo, y mucha velocidad de proceso, parece ser que esas limitaciones no existen más. Sin embargo, sigue teniendo sus limitaciones, pero cada vez son menos evidentes.

A este aspecto de la aparente falta de límites, se le suma la falta de personalidad propia de la computadora, siendo este un dispositivo cuyas funciones siempre están basadas en otros aparatos (la computadora pretende ser una máquina de escribir, un secuenciador, un multipista, , un archivo de documentos, etc). La computadora es principalmente imitativa. Este aspecto es trabajado en el paper "Lo antisublime del arte de datos" de Led Manovich.

Otro aspecto que se planteo estuvo más enfocado a la relación de la tecnología con la sociedad. El modelo capitalista ofrece una idea de "la tecnología como elemento liberador de la persona" y

vende la idea de que un individuo puede hacer realmente lo que le plazca usando la misma. Si bien en otros modelos se hablaba del aspecto liberador de la tecnología, lo cierto es que en el capitalismo, siempre se intenta domar este potencial liberador, y se fomenta el aspecto individualista de la persona, para que no desarrolle su aspecto solidario, convirtiéndolo en "uno más de la masa"

En relación a todo este planteo entre la tecnología y el modelo capitalista, se fomenta el hacerle creer a la persona que es única e irrepetible, y que tiene una importancia mayor que el que lo rodea. Si una persona es capaz de tener cierta fuerza o capacidad de desestabilizar el sistema o mostrar posibilidades diferentes, con esta idea, y alimentando el ego de la misma por medio del dinero y la fama, se la puede dirigir para que recorra un carril existente y configurado, para que esta persona no sea una amenaza para el modelo y encaje dentro de los cánones.

Ernesto me hablo de ciertas concepciones filosóficas con respecto al sujeto: Todas las personas reflejan un aspecto del universo, todas tienen ese "algo" universal. Un trabajo puede resultar muy interesante cuando un cierto aspecto del universo se refleja solo en esa persona, y esa característica especial la plasma en su trabajo. Una persona es lo que es, y se vuelve especial, por el contexto que lo rodea, no se encuentra aislado, ni tampoco prescinde del mismo. Todo lo que uno hace, dice y piensa está atravesado por este contexto. Por este motivo la idea de "propiedad", con respecto del arte, es una mentira, según Romeo.

6.2.2 -Jorge Crowe-(14/09/13)

El 14 de septiembre de 2013 asistí al Seminario e Narrativas Hipertextuales, que se realizó en la sala “El Aleph” del Centro Cultural Recoleta.

El principal motivo por el que fui a este evento, fue para mirar la presentación de Jorge Crowe, y luego entrevistarlo, pero también me intereso ver diferentes trabajos de esta misma temática.

Si tuvieras que describir ludotecnia en pocas palabras, ¿qué es?

Es un set audiovisual, y una narración, que hace uso de dispositivos electrónicos para hacer esa narración musical y audiovisual. La idea es hacer un pequeño viaje, que tiene que ver con resumir en 25 minutos toda una memoria emotiva asociada al cine y la televisión de la infancia, el mundo infantil y la música que he escuchado en toda mi vida, Se suma la mirada de Loli (quien hace las visuales), quien le da una traducción visual a todo esto.

A mí me pareció que podrías hacer Ludotecnia sin las visuales, pero que hubiera sido realmente otra cosa.

No, definitivamente. Suelo tocar sin visuales, porque no es fácil encontrar un lugar donde se de todo para que suene bien y se vea bien. Cuando toco solo, se da todo más por lo musical, y por ver como performo. Cuando toco con las visuales, yo soy un ejecutante, y los protagonistas son los objetos y las texturas visuales, y como eso se conjuga con la música.

Note que la obra está muy relacionada con los dispositivos,

Si, la obra está muy pegada a los aparatos. De todos modos, la obra está muy a mitad de camino entre los aparatos industriales y los DIY. Cada vez tengo más aparatos industriales y menos DIY. Me corrí un poco de esa ortodoxia, porque te acota un poco la paleta sonora.

Estoy condicionado por los instrumentos que uso, pero eso me gusta. Necesito trabajar creativamente en entornos delimitados.

¿Te imaginas esta obra con otros dispositivos? ¿Crees que los aparatos son una condición necesaria para esta obra?

Si, los aparatos son necesarios por una cuestión estética, no solo sonora, sino visual. Este set no soportaría una computadora. A mí me interesa el trabajo en tiempo real, que suceda una sola vez. La computadora da la idea de que se están preseteando cosas. Hay un vértigo en los aparatos, que a mí me gusta, un vértigo de “sistema precario”

¿Hay una mirada histórica con respecto a lo que usas?

Sí, es un poco inevitable, tengo 36 años, crecí con el vhs, las películas de Spilberg, etc. Con eso me crie, eso me forjo creativamente, no el arte, las instalaciones ni Internet, no pertenecen a mi memoria emotiva.

¿Esta mirada historia tiene una añoranza al pasado?

Sí, pero no es apocalíptica, recuerdo esas influencias con mucho cariño. Creo que en esas películas nace la idea del DIY, la ciencia de garaje, la ciencia periférica.

¿Vos ves en el DIY, cierta cosa política de "hágalo usted mismo y córrase de la industria"?

Sí, pero no es algo que yo haga manifiesto, está más bien implícito. De todos modos, la industria ha mutado, y ha logrado absorberlo un poco.

Yo creo que en el DIY, uno también está muy condicionado por la industria, desde el momento que sigue un manual, compra chips y cosas hechas por la industria, etc.

Sí, pero no importa. La mirada ingenua, el no saber del todo que esta uno haciendo, es algo interesante también, ya que da la posibilidad de que existan accidentes, cosas azarosas que pueden ser interesantes. A Jorge Crowe le interesa lo azaroso, y se hace manifiesto en este comentario, y en el hecho de que el toca sin presets, haciendo todo en vivo, con la posibilidad que ocurran cosas no deseadas.)

Durante la entrevista, también hablamos con crowe de dispositivos, actitud escénica, efectos inesperados que pueden ser positivos, y cuestiones relacionadas al hardware musical y la computadora.

6.2.3 -Jorge Haro-(04/10/13)

El viernes 4 de octubre tuve mi entrevista con Jorge Haro. En esta oportunidad grabe la entrevista, pero la misma se desarrolló más como una charla, no hubo necesidad de hacer preguntas tan puntuales. Además de su trabajo, y de mi proyecto, hablamos de ciertos aspectos organizativos de eventos de arte, de software, de dispositivos, etc.

La esencia del trabajo de Haro es la austeridad. El viene trabajando sobre esta línea desde el '99. Es un cambio que hizo en su vida, y lo llevo a su trabajo como artista. Esta línea resulto muy clara cuando lo vi tocar en el Mamba. Utiliza solo 4 dispositivos en escena, en cuanto a lo sonoro, utiliza ruido blanco, ondas cuadradas y algunos otros pocos sonidos simples, en cuanto a lo visual, utiliza principalmente formas geométricas, líneas rectas, una paleta con muy pocos colores (principalmente blanco, negro y gris) y animaciones simples. En cuanto a su presencia en escena, sus movimientos son muy mínimos. Él dice tener una presencia como de "músico de orquesta", ya que es discreto, y su presencia no sobrepasa la presencia del instrumento o de la música. También, dice que, con los pocos materiales que utiliza, pretende ser intensivo y focalizado. Este aspecto austero, mínimo y discreto conforma su personalidad como artista, es lo que lo caracteriza.

Hablamos también del aspecto técnico de su puesta. A diferencia de Romeo, Haro se siente muy cómodo con la computadora. Él lo considera un dispositivo que abarca todas sus necesidades, y le da la posibilidad de contar con un estudio portátil, ya que suele viajar muy seguido. Sin embargo, también considera la informática como algo inabarcable, y de esa inmensidad de posibilidades, debe hacer una selección. Además de la portabilidad, le interesa la posibilidad de personalizar las herramientas, según su necesidad

Cuando vi su obra, a mí me quedo la impresión de "tecnología digital en el arte". Si bien es inevitable que el medio esté presente en la obra, Haro no hace un uso de la herramienta por la herramienta. De hecho, la herramienta tampoco resulta demasiado visible, como en el trabajo de Romeo, principalmente por la virtualidad de la misma.

Otro aspecto importante que hablamos con Jorge, es sobre la atención del público, y lo importante que es tener una duración acotada en el espectáculo. Para el, un espectáculo de 30 minutos es suficiente. Se puede requerir un poco más, pero es muy difícil mantener la atención del espectador, sobre todo hoy en día.

A partir del trabajo de Haro, hay muchas cosas que tenía claras sobre mi espectáculo, pero que las termino de definir, al ver una puesta tan diferente a la mía.

Pretendo que mi presencia no pase desapercibida en la escena, sino que quede clara mi intervención sobre los diferentes dispositivos, siendo yo un mediador entre tecnologías disimiles. No voy a trabajar de manera tan intensa y profunda sobre cada elemento, como Haro, sino que, pretendo trabajar sobre una variedad definida. Este aspecto de los límites también lo hable con Crowe, sobre "ser libre dentro de un corral contenedor".

6.3-Obras Presenciadas

6.3.1-ROBOTBA- 1,2 y 3 de mayo de 2015.

ROBOTBA es un festival anual que organiza el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, y que ronda en torno al movimiento de la música electrónica. En cada una de sus ediciones, son invitados dj's músicos de laptop y afines, y se desarrollan actividades y charlas en torno a esta misma temática.

En la edición de este año, el plato fuerte se sirvió el sábado 2 de mayo, en la Usina del Arte, con las actuaciones de Jorge Haro, Sebastian Seifert y Atom TM, que se desarrollaron en el auditorio y fueron los eventos más importantes del festival. Yo estuve presente los 3 dias del festival, y vi a la mayoría de los artistas que se presentaron tanto en el auditorio, como en la calle interna de la Usina de Arte. La gran mayoría de las obras consistían en shows audiovisuales/musicales en vivo. Mi obra hubiera encajado en este festival. Según mi criterio, **existía una diferencia abismal entre los eventos desarrollados en el auditorio con respecto a los demás**, principalmente en el profesionalismo de los artistas y la solidez de la obra. En los 3 eventos principales, existía una línea artística clara, donde quedaba muy bien marcada la personalidad del artista, y ningún elemento utilizado generaba ruido o estaba descolocado. En los demás eventos, se notaba una obra mucho más amateur, donde no existían relaciones muy fuertes entre la imagen proyectada y la música, ni se lograba reconocer una personalidad muy marcada del artista o de la obra.

En el siguiente apartado voy a hacer una descripción de todas las obras que vi, marcando virtudes o defectos de cada una:

Jorge Haro-Comp : Antes de presenciar la obra de Haro, ya sabía en menor o mayor medida con lo que me iba a encontrar, ya que a finales del 2013 lo había entrevistado y presencie su obra **a>v 2.0.** Los puntos que hable con él en la entrevista, y lo que vi en su obra anterior, se repitieron: *las formas de onda simples, el ruido rosa, las figuras geométricas, el poco uso de colores (esta obra fue un poco más colorida que la anterior), el uso intensivo de los elementos, la austeridad.* Si bien presencie las dos obras con más de un año de separación entre ambas, y que por seguir la misma línea creativa tienen mucho en común y comparten la misma estética, las dos tienen sus diferencias que las hacen reconocibles.

Existen ciertos gestos y decisiones del artista que, a mi criterio, definen la solidez de la obra y la hacen entendible para el público:

- Es una obra ordenada, que cuenta con 3 partes claramente marcada
- La utilización de elementos muy marcados, que se repiten en diferentes etapas de la obra, ciertos patrones sonoros y animaciones simples audioritmicas, que son presentadas de

manera simple y clara, y que luego son presentadas en conjunto, y conforman una polifonía bien definida.

- Una relación sonoro-visual muy bien definida, donde la ausencia de una de las partes afecta trascendentalmente la obra.
- Un cierre de obra impecable, terminando con una animación también usada en la obra anterior, a manera de autógrafo. La obra no superó los 45 minutos.

Sebastian Seifert- Polaroid Soundtrack: Al terminar de tocar Haro, seguido y sin pausa, interpreto Seinfert con una obra de una estética marcadamente distinta a la anterior. Los 3 artistas que actuaron en el mismo auditorio, si bien podrían encasillarse en el mismo género, presentaron estéticas muy diferentes.

En el caso de este artista, la idea principal de esta obra es *la vida en las grandes urbes*. El material visual principal con el que trabaja son diferentes escenas relacionadas con el paisaje citadino, tomas "skyline" que permiten ver toda la masa de edificios desde lejos, diferentes tomas de personas con trabajos típicamente citadinos como obreros de construcción o seguridad privada de edificios, recorridos de google maps o las luces en la ciudad de noche. El material no se presenta en crudo, sino que esta matizado de cierta manera en que el espectador no ve simplemente edificios y gente trabajando, sino que los elementos son estetizados a través de diferentes filtros y efectos de video, logrando una imagen de "ciudad futurista" o "ciudad atravesada por la tecnología". Son muy utilizados filtros monocromáticos, donde la ciudad se ve en negro y líneas de escalas de un color, en ciertos momentos escalas de rojos, en otros escalas de amarillos verdosos. También se ven las imágenes a través de nubes de puntos, o imágenes muy lavadas, con colores poco saturados y multiples efectos de espejos. La diferencia más marcada con Haro fue la naturaleza de los materiales utilizados: mientras en Haro era todo generado por computadora, y sonidos súper básicos, con una calidad de computadora de 8 bits, en Seifert todo el material se veía muy HD, y la sonoridad de la música también era notoriamente de muy buena calidad. No existían sonoridades ríspidas ni sintetizadores filosos. SI bien la música era también electrónica, la profundidad y calidad del sonido era diferente, además de que se notaba que había algunos sonidos sampleados, y algunos instrumentos de características acústicas.

Atom TM: Fue el evento principal del festival, y fue el que sonó más fuerte y más convocatoria tuvo de todo el festival, generando cierto impacto en el espectador. Antes de iniciar la obra, la pantalla decía "ATOM TM / HD". La calidad de imagen de la proyección era muy buena, se notaba que tenía muy buena definición y FPS muy altos. Sin embargo, mientras se desarrollaba el show, una de las anotaciones que hice en mi libreta fue "Lo-FI en HD". Es una especie de reflexión contradictoria y tal vez rara, pero en la obra funcionaba realmente bien. ¿ a qué me refiero con esta anotación?

Durante la primera canción, mientras sonaba la música, en la pantalla se veía el movimiento de la forma de onda, la pantalla negra, la forma de onda blanca. Es algo muy simple, no tiene nada de raro y no hace falta tener una súper pantalla para ver una forma de onda que se mueve. En Dan Vilar en Vivo también use este recurso en una canción. Sin embargo, esta forma de onda de ATOM

TM tenía un movimiento muy fluido y suave, muy especial. EL blanco era muy blanco, se generaba un contraste muy fuerte y un movimiento muy hipnótico, que obligaban a mirar la escena. Como esto, también se veían cuadriculados al estilo computadora comodore, pero con líneas muy definidas, cambios de colores y diferentes tipos de filtros con movimientos muy fluidos. Por otra parte, se usaron imágenes al estilo arte ASCII, pero con un tipo de fuente diferente a la típica letra de computadora primigenia, una fuente con letras más redondeadas. También se vieron videos de baja calidad, como de streaming en vivo por internet o con una compresión fuerte bajados de youtube, pero por algún motivo tenían un fluir de video de alta calidad. En resumen, muchos elementos pertenecientes al mundo Lo fi, en alta definición.

Este aspecto del "Lo Fi en HD" también se puede remarcar con respecto al sonido, con relación a la obra de Haro. Haro usaba formas de onda simples, ruido rosa y sonidos de origen digital exclusivamente, con presencia en los medios, sin graves profundos ni agudos prístinos. ATOM TM también usaba muchos sonidos y formas de ondas simples de origen electrónico, tal vez más analógicas, con una profundidad en graves mucho más marcada, y una dinámica y presencia muy diferente. La estética musical es muy parecida al estilo de Kraftwerk.

La música de esta obra se acerca más al formato canción, teniendo algunas canciones cantadas, donde los temas principales son la crítica al stablishment y las discográficas, con tintes políticos y cierta admiración por ciertas tecnologías (en los textos en pantalla o las letras de las canciones menciona formatos, dispositivos, cosas de un entendido del tema).

Hubo un aspecto que me llamo poderosamente la atención y en el cual me vi reflejado: Cierto carácter egocéntrico de la obra, donde el artistas ocupa toda la pantalla con su rostro en numerosas ocasiones, utiliza diferentes imágenes de sí mismo, y también es posible ver su rosto en diferentes formatos (rostro en una especie de 3d robotico, estilo kraftwerk en THE ROBOTS, rostro en arte ASCII, rostro en estilo Composición Bauhaus, Toma de medio cuerpo tirando letreros con partes de la letra de la canción, como INXS en Mediate). Este aspecto, junto a algunas referencias al mundo del rock (además de INXS, una de las canciones es una especie de cover a MY GENERACION de The Who) y la admiración tecnócrata hacen que tome a la obra de ATOM TM este fuertemente relacionada con Dan Vilar en Vivo.

6.3.2-Laurie Anderson- The Language of the Future-Teatro Opera Allianz- sabado 9/05/15

Lo único que yo conocía de Laurie antes de ver este evento fue Home of the Brave, así que supuse que esta actuación sería similar a la que había visto en video en el 2013. Pero fue algo completamente distinto.

La escena estaba compuesta de una performer, Laurie, sola en un escenario vacío y vestida íntegramente de negro, donde solo había una gran pantalla de fondo, un sillón y un atril con algunas cosas, que no se podía ver que eran. El fondo del escenario estaba iluminado con bastantes luminarias de colores, y el piso del escenario tenía muchas velas pequeñas, del tipo velas de té.

El show duro aproximadamente 1 hora 40 minutos, y la totalidad del mismo estaba compuesto por historias que Laurie contaba, separadas por interludios musicales. La música del evento estaba compuesta por el violín eléctrico que Laurie toca, y algunos medios electrónicos, que Laurie controlaba en vivo en la escena y estaban ubicados en el atril antes mencionado. No era posible ver que era lo que estaba controlando, posiblemente sea una computadora, pero eran pocas cosas.

La gran pantalla del fondo del escenario se utilizaba únicamente para mostrar "subtitulos" con la traducción de lo que Laurie contaba, no había imágenes ni otra cosa que no sea traducción. Letras blancas sobre el fondo negro. El subtitulado era disparado por alguna persona, no estaba pregrabado. En más de una ocasión se encontró bastante desfasado, o se traducía una frase completa que el performer tardaba más tiempo en decir que lo que uno tardaría en leer, razón por la cual el espectador sabia como iba a terminar la frase antes de que el performer la termine. Este aspecto me pareció muy descuidado, es algo que no debería ocurrir en un espectáculo de dicha envergadura y con un artista internacional de semejante carrera.

El eje central del evento era la voz del performer y las historias que contaba. El título de la obra es "The Launguage of the Future" así que el hilo conductor que tienen todos los relatos está relacionado con el paso del tiempo, la historia, la memoria, los recuerdos. Dos ideas muy representativas plasmadas en la obra son "Hablar del futuro es hacer arte, porque las variables del presente son algo que cambia constantemente, y el futuro es algo inciero", y " Cada vez que se cuenta una historia, se la olvida mas" haciendo referencia que al contar una historia, uno siempre hace foco en su visión y su vivencia, y se olvida de todo lo que estaba alrededor que no era de incumbencia de uno.

La mayoría de las historias la tienen a Laurie como protagonista, y son historias que supuestamente ella vivió. En estas historias confluyen la ciudad de Nueva York, lugares inhóspitos, lejos de la gran ciudad (el polo norte, el desierto, una tribu en mexico, etc), y personas de diferentes culturas (Amish, aborígenes, gente de nueva york). Además de estas historias en primera persona, también se mechan algunas historias del tipo "leyenda milenaria". Los relatos

transitan diferentes matices, por momentos épicos, por momentos enseñanzas de vida, por momentos anécdotas con una veta humorística.

La obra se cerró con una canción llamada Another Day in America.

Al terminar la obra, me quedo bien claro que el eje central de la obra se basaba en la voz y las historias contadas, y que la musicalización, la iluminación y la pantalla reforzaban y le daban dramatismo a lo que se contaba. Sin embargo, todos estos aspectos no eran para nada accesorios. Ningún de estos elementos hizo ningún cambio brusco ni se llevó más atención que la voz. Los cambios de luces eran tenues, la música siempre estaba con menor volumen que la voz, y no contaba con ninguna sonoridad que le robe protagonismo a la voz.

Si tuviéramos que encasillar esta obra en un género, podríamos decir que es una "performance". Al terminar la obra me puse a repasar todos los géneros donde no encajaría: no fue un espectáculo musical, no fue una obra de teatro, no era una obra del todo "audiovisual". SI encajaría en el género "Monologo".

Esa hora cuarenta que duro la obra la sentí como 30 minutos, logro captar toda mi atención, no me distraje, no me resulto repetitiva la obra y con muy pocos recursos lograba mantener la expectativa.

6.3.3- Otras muestras visitadas

Durante la etapa de investigación, además de las obras presenciadas y las entrevistas hechas, hubo muestras que visite pero que no formaron parte del cuerpo teórico de este escrito por no tener una relación estrecha con mi obra o no encontrar en ellas referentes directos. Sin embargo formaron parte de la investigación y considero pertinente citarlas.

Understanding Visual Music es un simposio anual organizado por UnTref y CEiArtE, cuya principal temática es la música visual. Los artistas que exponen hablan de sus obras, de su forma de trabajo y de sus referentes, y el simposio termina en el planetario Galileo Galilei con un concierto de música visual. Yo presencie la edición 2013 de este simposio.

La Certeza del Error fue una muestra que estuvo activa desde agosto hasta octubre del 2015, y su temática principal es el Glitch Art. En la exposición se pueden ver obras de diferentes artistas nacionales e internacionales que ahondan en el género. Presenciar esta muestra fue un excelente complemento al libro de Iman Morandi, citado en este escrito.

7. Bibliografía

Casullo, Nicolas, Forster, Ricardo y Kaufman, Alejandro. (1994) *"Itinerarios de la modernidad. Corrientes de pensamiento y tradiciones intelectuales desde la ilustración hasta la posmodernidad"*. Editorial Eudeba, Buenos Aires, Argentina.

Chion, Michel (1990) "*La audiovisión*", Editions Nathan, Paris, Francia.

Cotee, Simon (2010) *"Pixel, a pixel art documentary"*, Australia https://www.youtube.com/watch?v=7mqAZ06dwKU

Goldberg, RoseLee. (1979) "*Performance Art",* Editorial Destino, Londres, Inglaterra

Greil, Marcus (1989) *"Rastros de Carmin"* Hardvard University Press, Massachusetts, Estados Unidos.

Jameson, Fredric (1984), "*Teorías de la postmodernidad*." Publicado en la revista "New Left Review", Estados Unidos.

Lippard, Lucy R. (1966) *"El pop art",* Editorial Thames and Hudson, New York y Toronto

Marchan FIz, SImon (1986) *"Del arte objetual al arte de concepto",* Editorial A. Corazon, Madrid, España.

Morandi, Iman (2004) *"Glitch Aesthetics",* versión Web, Universidad de Huddersfiled, Inglaterra

Mukafovsky, Jan (1977) *"La personalidad del artista",* en Escritos de estética y semiótica del arte, Barcelona.

Polo, Javier (2013) *"Europe in 8 bits"* España http://europein8bits.com/documentary

Russolo, Luigi (1913) "*El arte de los ruidos*", Milan, Italia

Serrano, Inmaculada Murcia (2010) "*La estética del pastiche postmoderno. Una lectura crítica de la teoría de Fredric Jameson",* publicado en Constrastes. Revista internacional de Filosofia. Vol XV. Málaga, España.

Sibilia, Paula. (2005) *"El yo de los blogs" publicado en "Interactivo: Programa de arte interactivo"*, Espacio Fundación Telefónica Buenos Aires, Argentina.

SIbilia, Paula. (2008) "*La intimidad como espectáculo"*, Editorial FCE, Buenos Aires, Argentina

Yurkievich, Saul (1986) *"Estética de lo discontinuo y fragmentario: El Collage"*, publicado en Acta Poetica número 6, Universidad Nacional Autónoma de México, México