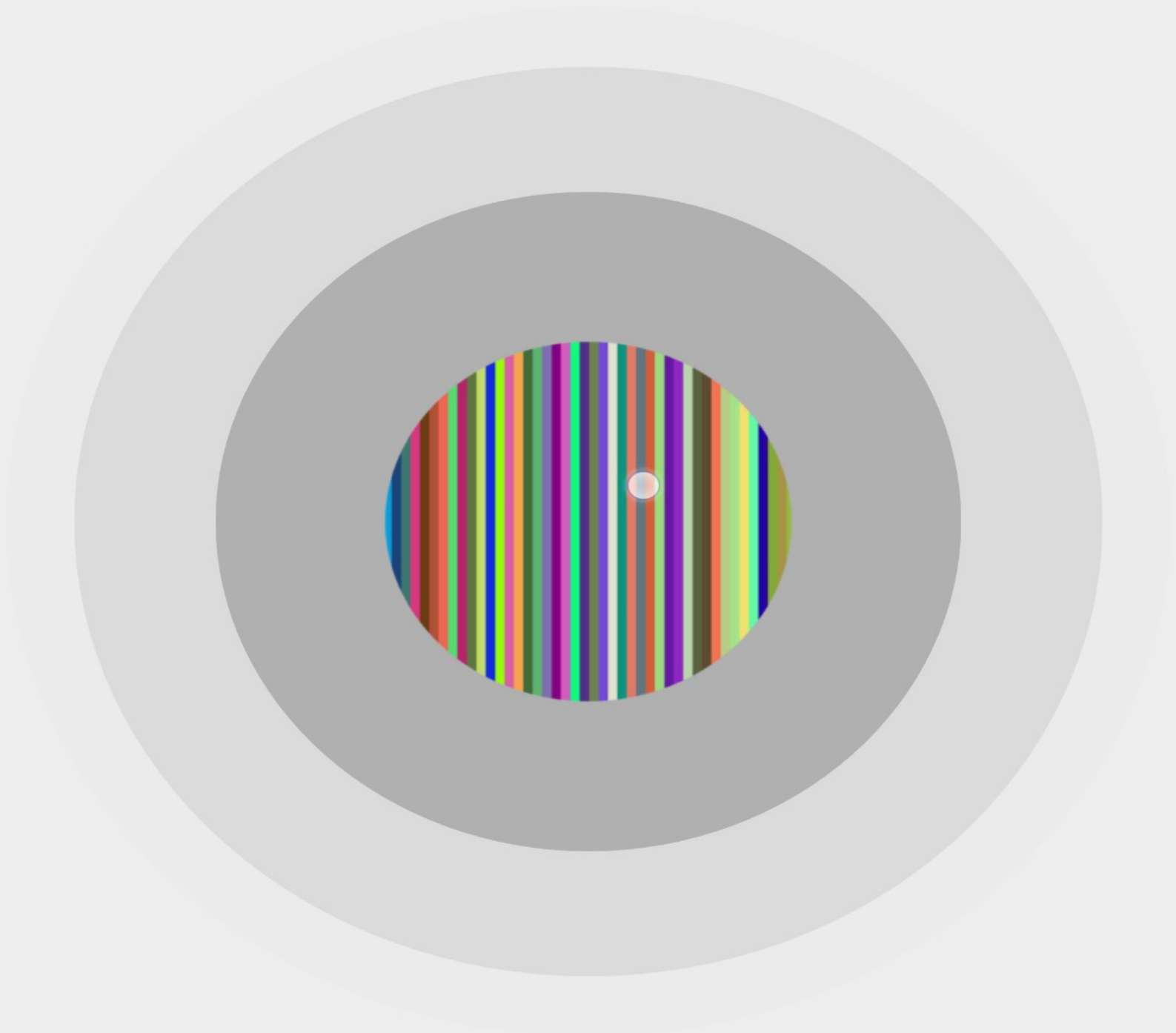


Título: /nontransferable

Autor: Marta Moreno Muñoz

Tutor: Josefa Cano García

Año: 2016



## Índice.

1. Resumen. Página 3.
2. Concepto. Página 4.
3. Proceso de investigación plástica. Página 11.
4. Proceso de investigación teórico-cultural. Página 30.
  - 4.1. MICHEL CHION, La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Página 30.
  - 4.2. LEV MANOVICH, La visualización de datos como nueva abstracción y antisublime. Página 39.
  - 4.3. RYOJI IKEDA, The Transfinite. Página 40.
  - 4.4. BILL VIOLA, Metropolis. Página 42.
  - 4.5. CARSTEN NICOLAI, Unicolor. Página 45.
  - 4.6. RYOICHI KUROKAWA, Syn. Página 47.
  - 4.7. BOSCH & SIMONS, Aguas vivas. Págiba 49.
5. Dossier. Página 51.
6. Cronograma de desarrollo. Página 56.
7. Presupuesto. Página 56.
8. Bibliografía. Página 57.

## 1. Resumen.

/nontransferable es una obra que se inmiscuye en el análisis y alteración física del sonido como entidad circunstancial, se estudian las formas sonoras como valor añadido del suceso vital y se las sintetiza en un aspecto gráfico pseudo-descriptivo.

Esto sucede mediante la acción de un software, por el cual el espectador puede grabar un audio de 0-10 segundos, libre de ser entendido con cualquier contenido. Este audio se ve físicamente alterado en el proceso de traducción que desempeña el software, pasando de ser experimentado como audio a ser comprendido como imagen estática.

Esto es sensible de suceder en cualquier dispositivo android, llegando así, al bolsillo de cualquier espectador que se vea interesado a contemplar la obra. Se podría decir que el momento de creación se remite al espectador, siendo éste el que genera, al fin y al cabo, el contenido gráfico resultante. Esto es, el espectador de la obra se convierte en su máximo exponente creador, al alcance de un botón.

Lo que prima ante la interactividad de esta obra es la intimidad, ya que no es protagonista de ningún espacio de exposición principalmente, si no que la galería se encuentra en el propio bolsillo del espectador, y más allá de eso, en el contenedor de información de la mayor parte de su vida: su teléfono móvil, convirtiéndose la aplicación así, en una extensión del propio brazo del individuo.

Se incita entonces al momento de observación del entorno-ambiente en la ocasión de creación, el espectador-usuario es el que contempla las posibilidades de lo que introduce en el programa, a modo de incógnita, acarreando de esta manera una curiosidad por como se transmite la experiencia que experimenta en un momento x, en otra forma gráfica, y así, cambiar las perspectivas cognitivas de lo que ha presenciado. Es en este momento cuando el individuo percibe la causa sonora, o la genera, y la introduce en la grabación, siendo instantáneamente traducida en líneas de color de grosor variable en cuestión del tiempo grabado.

**Palabras clave:** Sonido, Línea, Color, Dispositivo móvil, Momento, Experiencia, Valor añadido, Traducción, Arte Electrónico.

## 2. Concepto.

La idea que fundamenta el discurso de mi obra es la de la contemplación del elemento acústico a otros niveles ajenos a los comunes, y/o, a su vez, de su diferenciación a través de inducir la consciencia del individuo sobre el mismo como elemento deliberante en sus propias experiencias. Podría decirse que lo que trabajo en mi proyecto se basa en una sinestesia digital orientada a la descripción concreta del momento y la circunstancia, y de ello, la voluntad de que de formar parte de ella, se produzca un resultado distinto al común: un fragmento de tiempo (significativo o no, al fin y al cabo no se deja de vivir ni un minuto pese al interés del mismo), definido por el sonido y traducido en una visualización representativa pseudo-descriptiva.

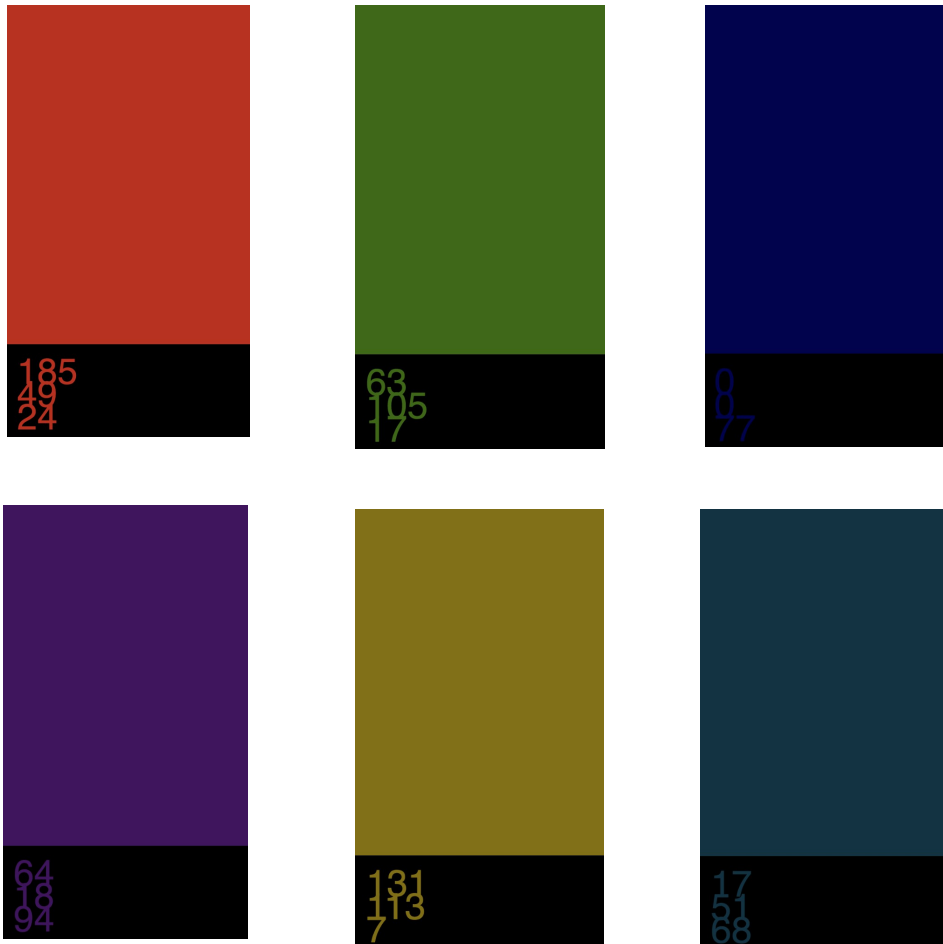
El algoritmo principal del software representa la herramienta en cuestión, que hace posible esta alteración de conciencia ante el hábito de transcurrir a lo largo del tiempo que se nos ha sido otorgado y del cual, normalmente, no se es completamente consciente. Este software comienza a analizar el audio, un audio que el individuo decide custodiar, a través del tiempo, asignando magnitudes de intensidad por magnitudes cromáticas y gráficas. Esto es, de dicho audio, se resuelve una media dividida en tres franjas, en concordancia a un tiempo mínimo estimado (píxeles de la pantalla/longitud de audio): la media de agudos, la de sonidos de intensidad media, y la de relevancia grave, todos comportados en esta medida de espacio/tiempo que se va sucediendo cronológicamente según el audio haya sido grabado. El conjunto de estas variables es lo que forma en sí nuestro entorno acústico (el cual diría que es el que mejor representa el paso del tiempo, más que la imagen en sí) en el momento en el que se vive.

Una vez obtenidas estas franjas, en cada píxel/longitud de audio, con las tres medidas de intensidad acústica ya nombradas en cada una de ellas, se procede a atribuir la cantidad numérica de las mismas, una vez comprendida y escalada entre 0 y 255 (esto es, si la sensibilidad máxima que el micrófono de un dispositivo genérico puede captar es, por ejemplo 135dB SPL, será esta magnitud equivalente al número 255 en una operación de incógnitas donde la x es aún el estado del sonido sin resolver: si  $135\text{dB SPL} = 255 \Rightarrow \text{cantidad de agudos} = x$ ).

Se puede proceder ya a la siguiente fase: el software resuelve esta incógnita antes mencionada, atribuyendo las magnitudes de intensidad sonora a la escala cromática existente en la suma de un RGB. Esto es, cada una de estas franjas de intensidad acústica posee una cantidad numérica (la cual ya hemos escalado de 0-255, el estrato aritmético más usado digitalmente para designar saturación



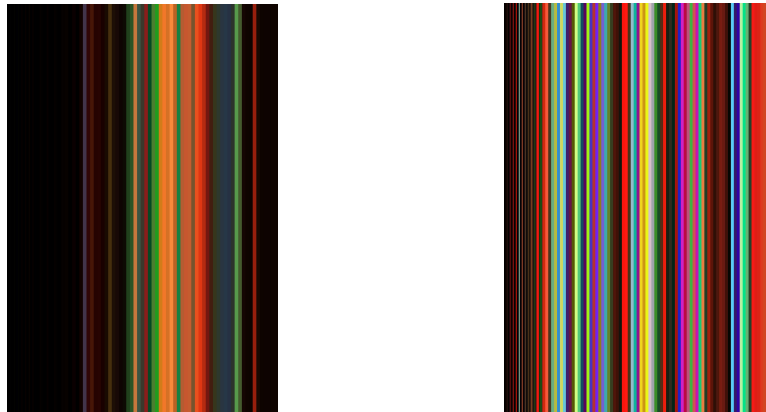
y/o luminosidad a un tono de color) por lo que debemos atribuir cada una de estas tres franjas a cada una de las variables, que vienen a ser: Rojo, Verde y Azul (Red, Green, Blue). En mi obra, he decidido oportuno, por cuestiones que se explicarán más adelante, asignar las magnitudes de graves a la variable Rojo, las medias de intensidad media a la variable Verde, y la opción aguda a la variable Azul.



Es ahora cuando se crea una imagen que representa la experiencia sintetizada en líneas de grosor semejantemente escaladas (desemejante, sin embargo, comparado con otras creaciones, no con las líneas que así le acompañan en una misma creación), dependiendo del tiempo que haya durado la misma, y cuyos colores, estos sí diferenciados entre sí por cada línea temporal, simbolizan la mezcla de intensidades que el usuario, al igual que su dispositivo, han sido capaces de escuchar recurriendo así al carácter sinestésico-experimental del momento transcurrido.

Lo que se experimenta a continuación, es una mezcla a partes iguales (dependiendo de si el espectador ha sido el creador o ha estado presente en la captación del momento origen o no) entre incertidumbre y contemplación reflexiva. Sin embargo, existe un importante suceso más: la publicación. En el software se da la posibilidad, e incluso se incita, a compartir los resultados de los

momentos creados (tanto en redes sociales, como en el interior del dispositivo, formando parte del mismo a un nivel distinto). Esto es importante en tanto en cuanto el hecho de demostrar lo que se genera, con influencia a partes iguales entre usuario y programa (uno crea el sonido, el otro lo traduce al estilo /nontransferable), genera un nuevo interés en el espectador número uno (creador) y, a su vez, da la posibilidad de ser generados una cifra mayor de espectadores, cambiando así probablemente los motivos por los que la creación fue dada a luz.



Ahora bien, tenemos dos posibilidades a la hora de generar traducciones que refuerzan distintos aspectos de esta idea de influencias de percepción que fundamenta la obra: la primera se basa simplemente en el estudio del usuario por lo que acaba de transcurrir, en este caso, no existe secreto alguno más que la incertidumbre del individuo, la cual se aloja tan sólo en su capacidad o incapacidad por aunar los datos que ha sido capaz de presenciar. Esto es, el grado de éxito al comparar y asimilar el sonido que se grabó y la imagen que resultó. La segunda se basa en la reacción popular ante las creaciones individuales que son publicadas, en este caso, el secreto se extiende en medida de la longitud virtual que la publicación consiga alcanzar y en la cantidad descriptiva que el usuario elige acompañar junto con el resultado. Ahora bien, estos casos no desembocan sino, en un único objetivo: la imparcialidad.

He hablado sobre el valor añadido del sonido, pero no lo he descrito en profundidad. Este concepto de valor añadido es lo que explica el por qué de mi elección por traducir el sonido y no otro elemento ambiental existente en una experiencia. Es el sonido, la banda sonora de la vida, lo que contempla a la vez variables como el tiempo lineal, información de todo tipo e implicación directa con la sensibilidad del ser humano y su concepción emocional del entorno. Es, por lo tanto, el sonido, lo que produce una implicación mayor por parte de la psique del individuo en un recuerdo o acto padecido y lo que hace desembocar, en contadas ocasiones, en entusiasmos desmedidos. Hemos observado pues, que en mi obra, pese a que es durante todo el proceso el sonido lo que es

mostrado de una manera u otra, el carácter acústico del mismo ha sido eliminado, es en este momento cuando el verdadero sentido de esta obra aparece, en la rescisión del carácter acústico del elemento sonoro es donde reside en sí una nueva forma de contemplar lo acontecido: la imparcialidad aumentada ante esta vehemencia excesiva provocada por la fuerza emocional variable de lo escuchado (osease, el valor añadido de éste).

Que el proyecto se desarrolle en formato digital, (¿por qué una aplicación?) se debe al objeto de fomentar la repetición de una conducta, siendo esta la de compartir las imágenes que se generan en /nontransferable, haciendo preguntar al resto de espectadores ajenos al evento de qué se trata. El interés general por compartir un mismo esquema de mensajes ocultos ya muestra de cara al exterior que lo que se oculta no es el mensaje en sí, sino la propia voluntad de transmitirlos claramente. Entonces, este formato es el que mejor proporciona al espectador esa facilidad de generar imágenes que les harán dudar, llegado el momento, sobre su propia implicación en el cyber-mundo, y más allá de él, sobre sus propias conductas cotidianas. Entonces, el disfraz que representa la imagen resultante dará lugar a la aceptación del mensaje original.

Hay otro aspecto de la obra al que se debe prestar atención y es al suceso que contempla el uso del filtro como máscara, a lo que se debe esta última apreciación general. El concepto del filtro es importante explicarlo debido a que cuando se usa, se está siguiendo una conducta estricta de despersonalización. En la sociedad actual se suele ejercer mucho este proceso, proceso en el que se transforma un evento real en algo maquillado. Cualquier usuario amigo de las tecnologías que se precie, ha experimentado esta conducta de despersonalización a través de las aplicaciones enfocadas a las redes sociales, redes sociales en las que el propio programa ofrece máscaras modificadoras del aspecto gráfico de lo que pretendemos compartir. En /nontransferable dejo evidente la posibilidad, en incluso se incita a ello, de compartir los resultados en la red, por lo que es, creo, evidente el carácter “paródico” de la aplicación como herramienta de despersonalización de cara al público virtual.

Remedios Zafra nos contaba, en una conferencia en la facultad, que en el momento de diferenciar y especificar dos redes sociales tales como Instagram y Youtube, podíamos clasificar a cada una de ellas por el producto principal que generaban (prosumer: la comunidad consume lo que produce), de este modo, podíamos entender que en Youtube el propio usuario se vende por tal y como es, es decir, experimenta una presentación del propio sujeto, mientras que en Instagram lo que observamos en la mayoría de las publicaciones es la representación del usuario, y es él mismo, de

hecho, quien decide transformar la imagen que el cyber-mundo pueda tener de él. Por lo tanto, lo que ocurre con /nontransferable, como ya he mencionado antes, es un remedo de la despersonalización mediante el filtro, no sólo actuando como una especie de galería de máscaras de un pseudo-instagram en el que el filtro es muchísimo más evidente y exagerado, si no que además, eliminando una importantísima parte del otro elemento por el que se verifica la presentación propia del usuario: la voz (y el sonido, en general), esa importante parte que sí vemos asistente en vídeos de Youtube, queda degradada para poder así ejecutar esta representación de la imagen del usuario. Aquí ya no hablamos solo de la apariencia física cyberpública de un individuo, si no de sus conductas, de sus experiencias y de lo que decide mostrar al público a través de "sus ojos".

Otra manera de verlo sería, la de crear controversia ante esta despersonalización, usando el término al revés y apelando al carácter original-creativo de la misma. Es decir, ante ojos de muchos, el uso de filtros puede no conllevar una despersonalización sino todo lo contrario, y que cuanta más oportunidad de elección ante el filtro tenga el individuo, más personalizada será su publicación. Esta manera de apreciar el concepto de filtro sería lícito en tanto en cuanto los filtros no viniesen ya de por sí prefabricados, si cada usuario pudiese crear su propio cybermaquillaje para sus momentos publicados. Estaríamos entonces hablando de, ahora sí, una presentación del sujeto de acuerdo con las elecciones que ha tomado que hacen conocer de él su faceta diseño-creadora. Pero puesto que la conducta habitual y la función principal de estos filtros en redes sociales es la de maquetar estéticamente, hasta un punto de armonía visual socialmente común, el estado original de una fotografía o un vídeo, no podemos atribuir el estado de personalización a este uso concreto y expandido del filtro (que, dicho sea de paso, es al que apelo en mi proyecto).



En un principio, no obstante, la idea que pretendía abarcar se acercaba más a la de generar recuerdos de algo que no se puede fotografiar. Quería hacer uso del programa como banco de memoria no figurativo.

La causa principal por la que mi obra no se encaminó en la vídeo-creación literal del entorno para ser así rememorado como momento fue el hecho de que grabar un vídeo de esta índole suponía en cualquier caso un estado masticado para el entendimiento, y público, frente a una imagen de código privado, que forzase a recordar; como si fuese una herramienta de la memoria, que da como resultado una consecuencia de percepción secreta ante la causa de su creación privada, aunque la imagen hubiese sido publicada.

El generar resultados a partir del sonido podía formar parte de un incentivo para una conducta independiente (que a veces desembocase en soledad). Al enseñar una foto o un vídeo no se precisa de explicación, más que decir “esto pasó antes de ayer”, sin embargo, mostrar el código incógnita del software precisa de una implicación mayor, implicación que a veces no merece el esfuerzo del propio usuario (a su parecer). Por ello, este recuerdo pecaría en cierto modo de ser más personal, y por lo tanto, llegar a un grado de *intransferibilidad* mayor (como las contraseñas, o un lenguaje “secreto” entre dos individuos, por así decirlo, que solo se comparte si la implicación y la intensidad afectiva inducen hacerlo).

También el juego, el juego de publicar una imagen cuyo significado es una incógnita para el público pero evidente para el publicador, se publica lo privado y sigue siéndolo. Acciones que implican cierta intimidad y que se revelan desde dentro, en secreto, desmontando tabús sociales sin que nadie sea consciente de ello. Manejando la ironía de ser y no ser a la vez y oscilando entre la vergüenza y la valentía, siendo ésta a su vez un falso atrevimiento y la otra, una falsa cobardía.

Otra parte que me interesaba abarcar con la obra era aquella en la que se emplea la aplicación como traductor de música y cine, a modo de dosificador de intensidad emocional. En este caso el usuario no pretende implicarse emocionalmente en un recuerdo más de lo necesario, por lo que el traductor hace recordar más (por el simple hecho de haber creado la traducción en su momento) de lo que se recordaría con un flash de memoria que se siembra esporádicamente en el pensamiento, pero no llegando a provocar una conmoción excesiva.

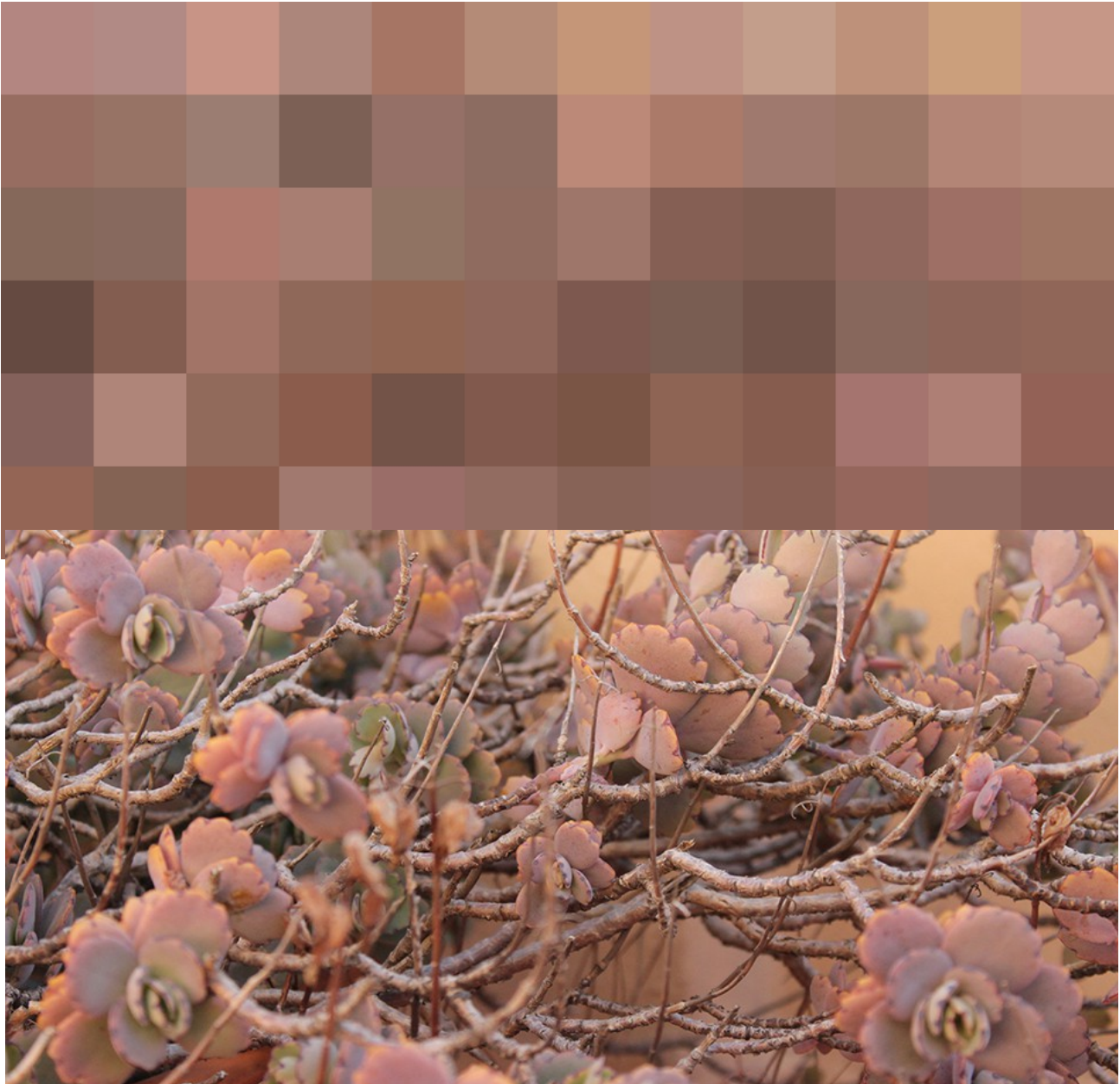
En el origen y explicación del título de la obra se plantea la capacidad de transmisión del propio

mensaje, el ser posible o no llegar a transferir el momento sonoro que se ha suprimido para formar parte de una figura estática que bien poco dice claramente de su origen. El por qué de la barra inclinada, se explicará más adelante, pero hasta ahora los conceptos característicos que este elemento me daba pie a relacionar con la obra eran: fonemas, localización de archivos y alternativas. Un /sonido/, /audio/, /fonema/ y un /archivo(localizado) lo que le da constancia física (o virtualmente real) de su existencia, admitida su creación, una vez se graba el audio se le otorga un carácter oficial al archivo que nace, se da por oficial entonces la implicación del individuo. A su vez la existencia de alternativas separadas por barras inclinadas sonido/imagen, mensaje/incógnita, desvanecerse/perdurar, también otorgaban sentido al uso de las mismas en mi obra.



### 3. Proceso de investigación plástica.

El origen de este proyecto comenzó en 2014, para la asignatura de estrategias artísticas en torno al espacio. En ella contemplé la posibilidad contraria a la que hoy presento: la traducción del espacio gráfico (dos dimensiones), y en concreto, de texturas, en un conjunto de escalas melódicas de comprensión común en el mundo de la música.



En esta obra el proceso de creación se instrumentaba de manera que cualquier imagen que el espectador pudiese retocar y transformar en un espacio virtual de 6·12 píxeles podía ser añadida a la carpeta raíz del programa y de esta manera, se sucedería en cola a modo de presentación a lo largo de la lista de imágenes que en esta carpeta ya hubiese.

El software en cuestión, orquestaba los acontecimientos de la siguiente manera: de esta imagen previamente retocada adquiría los valores RGB de cada uno de estos 72 píxeles a deducir, y de cada uno de estos valores, siendo, por ejemplo, el Rojo 120, el Verde 43 y el Azul 89, administraba la asignación numérica que a una lista de sonidos estaba adjudicada. Esta lista de sonidos era, al fin y al cabo, una amplia escala de notas de Blues, de la cual, dependiendo el valor cuantitativo de las variables RVA, se reproducían a la vez tres de estas notas creando así una pseudo-melodía que a libre entendimiento del espectador, podía resultar incluso molesta, desmaterializando así el carácter estético que una primera foto-origen en sonidos circunstanciales que de poco definían lo que se observaba en ella, pero sí comprendían el estado gráfico-cromático de las mismas.

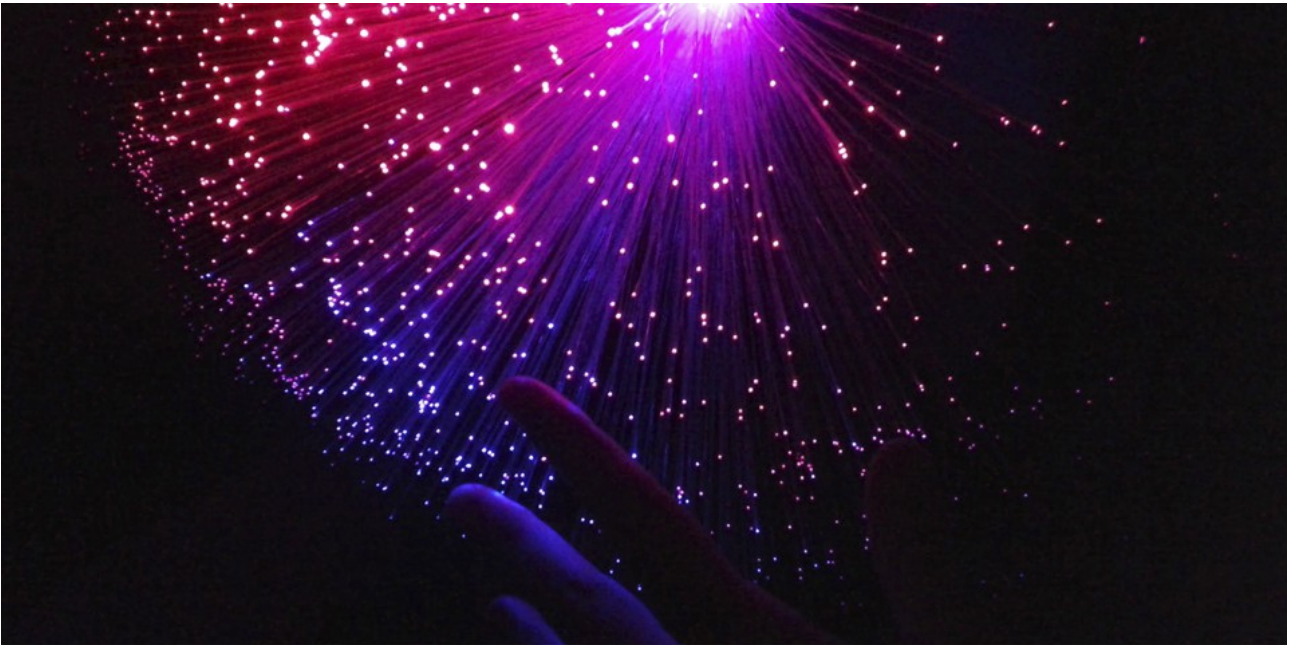




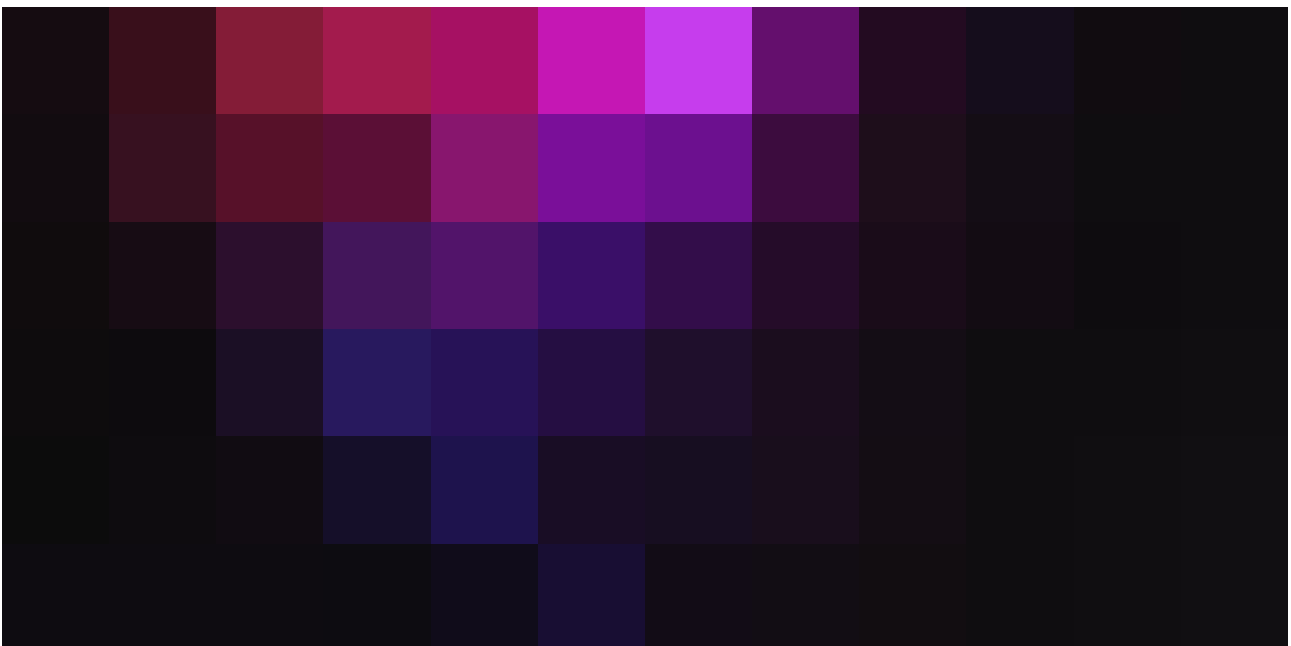
En un principio, cuando aparecía una imagen nueva en la presentación (el programa permitía pasar de una fotografía pixelada a otra a través de las flechas de dirección del teclado, así mismo, permitía ver la imagen original sin pixelar al pulsar la tecla “espacio”) el sonido sonaba recorriendo los píxeles de izquierda a derecha y de arriba a abajo una vez una fila se hallaba completada (reproducida), posteriormente, añadí a la obra la opción de recorrer libremente las zonas enmarcadas por los píxeles a modo de “piano” irisado virtual. Aquí ya se iba perdiendo, no obstante, el sentido mecánico de traducción entre valores de ambiente para ir convirtiéndose más bien en un juego musical.



Las formas plásticas obtenidas, no obstante, resultaron bastante interesantes, con la intervención del píxel como elemento protagonista y recipiente del contenido sonoro, dejando espacio a la creación compositora del propio espectador, llegaba un momento en el que se podía diseñar una partitura de píxeles en lugar de traducir una fotografía previamente entendida como espacio visual común.



De este modo, la obra se convertía sin embargo en tan sólo un instrumento de creación musical, que pese a lo acertado del concepto (siendo lo que se usaban notas de una escala de blues y la intención aquella de maquetar el sonido a partir de elementos cromáticos) no terminaba de completar el entendimiento que se debía obtener del valor añadido del sonido en la manera a la que yo pretendía acudir.

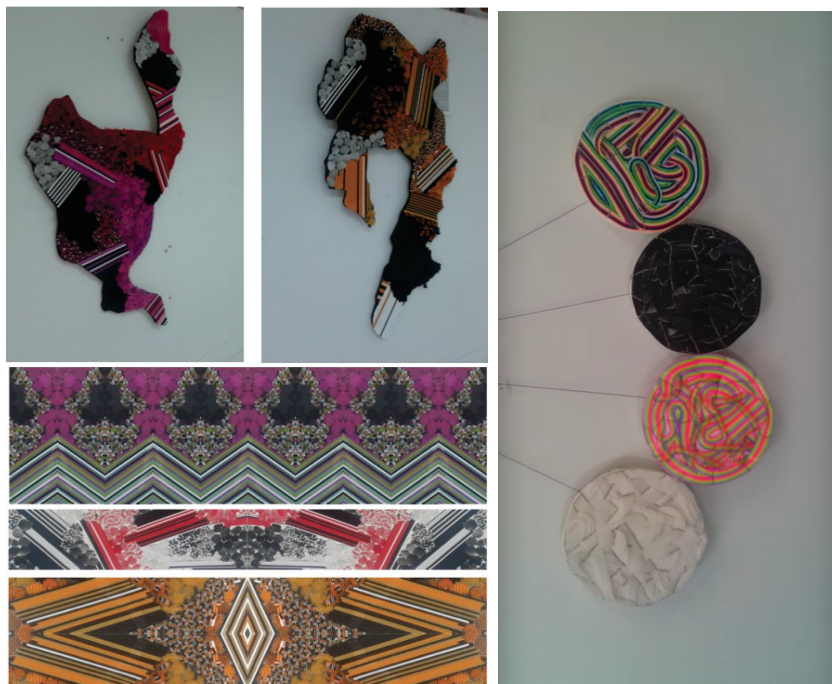




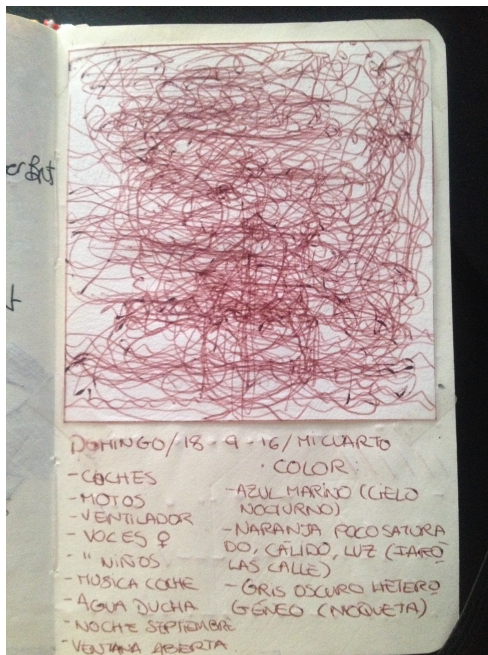
Sin embargo, este proyecto daría pie a lo que comenzaría a esbozarse como los inicios de esta nueva intención de apelar al valor añadido notificando su presencia a través de su ausencia. El invertir el proceso que hasta ahora había estado utilizando me daba nuevas posibilidades entonces, (convirtiendo al sonido en protagonista, en lugar de al color o la textura) de solucionar la necesidad de que la variable imprescindible fuese el factor acústico y no el gráfico.



Gráficamente, me seguían interesando las formas pixeladas y la superposición de colores planos, geometrías sin significado aparente que no pudiesen crear controversia entre lo que se pretendía contar y lo que parecía contarse estéticamente. Como un espacio de color haciendo las veces de lienzo en blanco, pero a la vez, acompañados por su origen, y por lo tanto ejerciendo de legado del sonido.

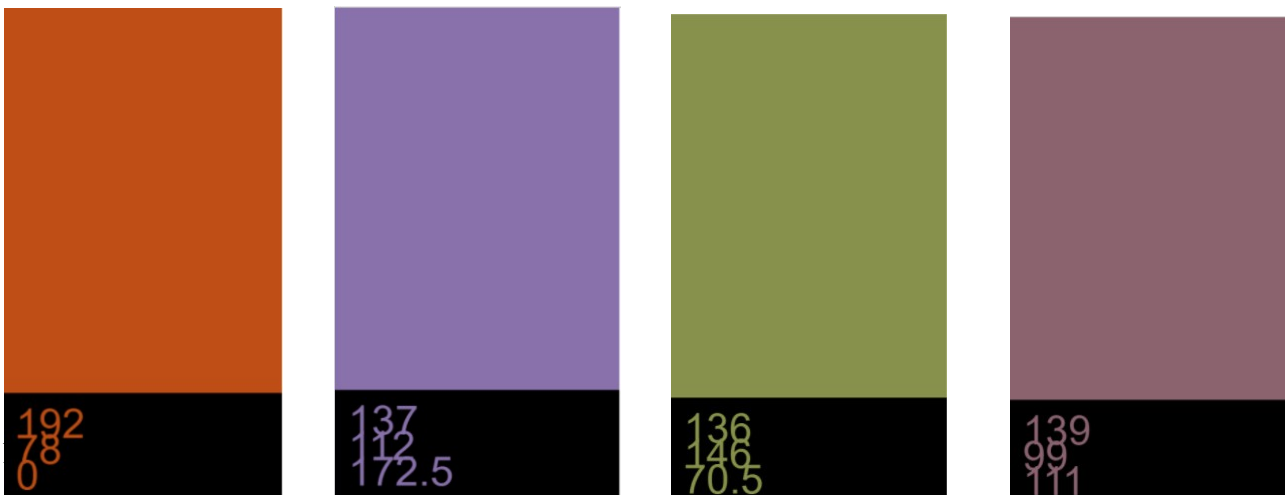


Después de esta obra, me sostuve atrapada en ciertos proyectos en los que trabajé otras expresiones gráficas en las que los elementos principales eran objetos utilizados como material plástico. Hay que mencionar esto en tanto en cuanto mi lenguaje artístico siempre ha estado dictado casi en su mayoría por la saturación cromática y la coalición entre colores llamativos, a lo largo de los años, experimentando con objetos como los hilos de plástico para ornamentos, plastilina o las pajitas para beber, por ejemplo, siempre intentando crear patrones texturizados en los que la mezcla de color era esencial.

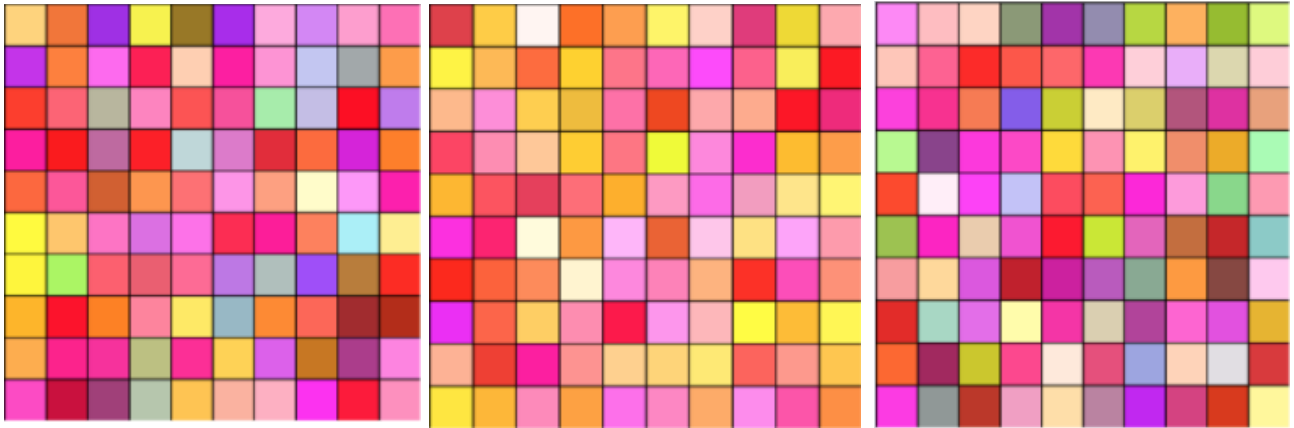


Boceto pseudo sinestésico sobre una experiencia concreta, se observa la imposibilidad de reflejar la linealidad temporal a través de gestos manuales creados en el momento de absorción acústica de datos.

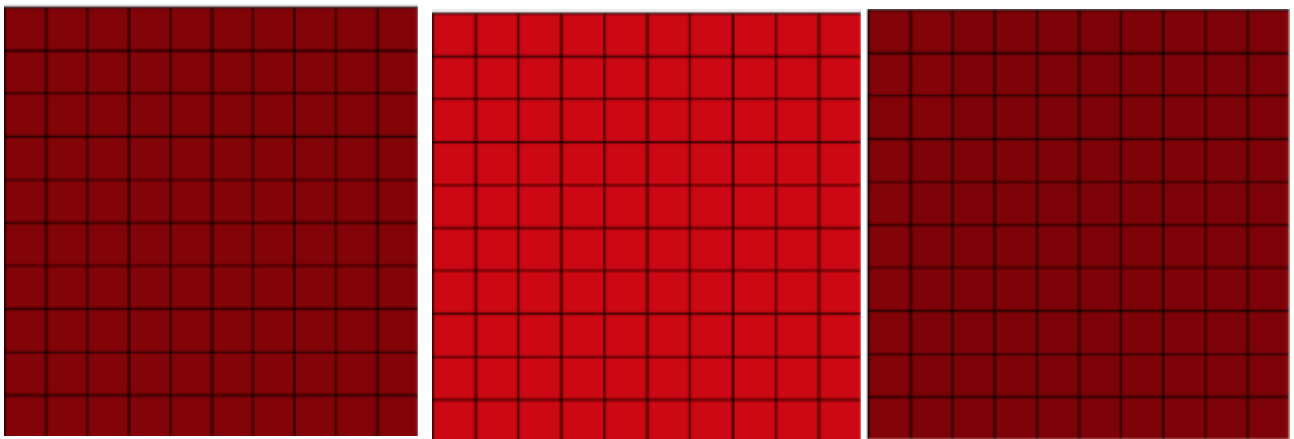
Cuando comencé a crear contenido plástico para esta obra de manera decisiva, los resultados que buscaba se ubicaban en un espectro gráfico cuyo motor era el píxel, de nuevo, comencé a retomar lo que había dejado a medias en el primer proyecto de traducción. Los resultados que obtuve me agradaban estéticamente hablando, pero el problema que el píxel acarrearaba era el fallo por el cual, tras muchas pruebas, me terminaría decantando por las líneas en su defecto: la representación temporal.



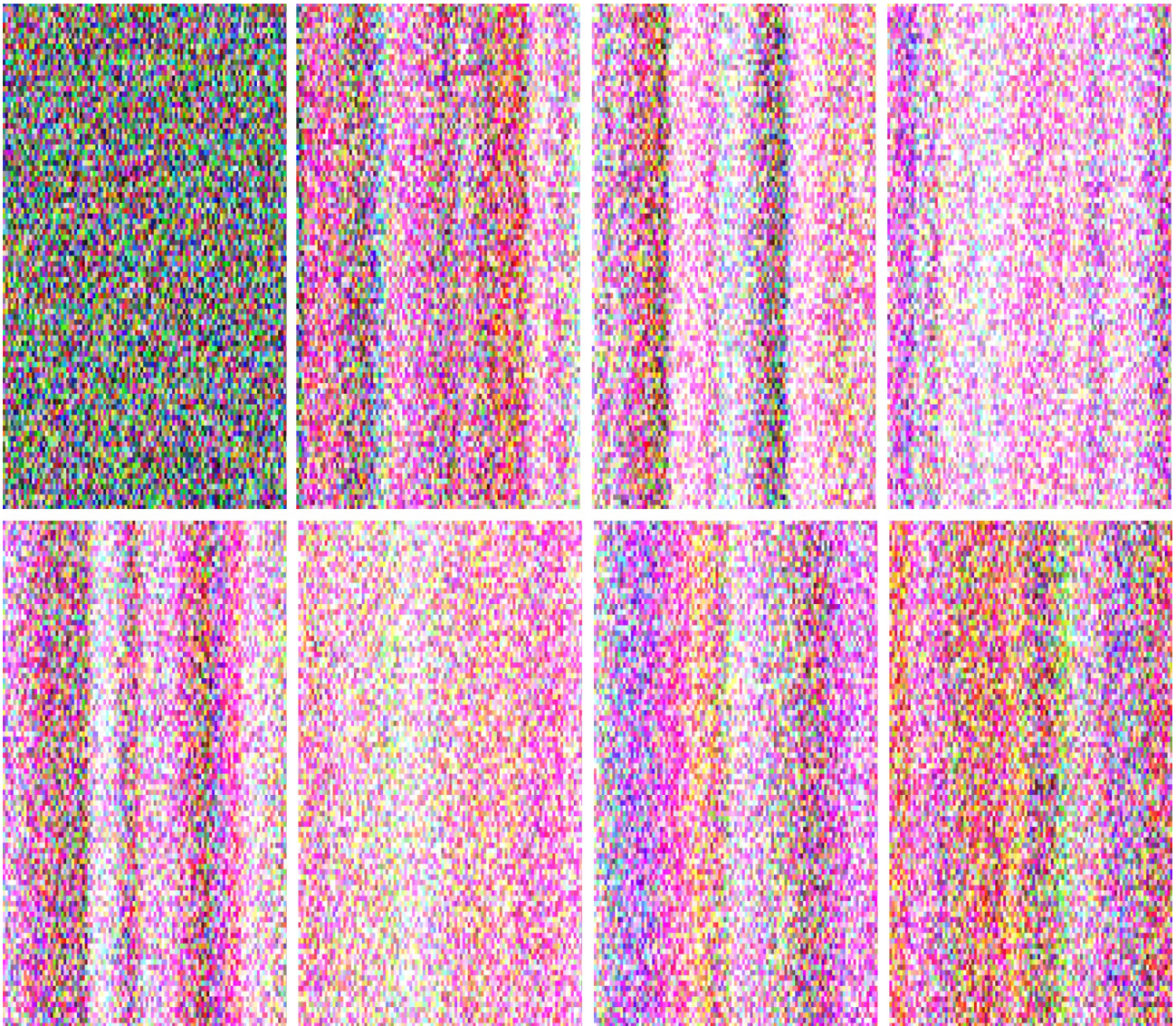
Al principio, lo que experimentaba a través de las formas de color pixeladas, se movía por pura coherencia con lo que había estado haciendo en el proyecto-origen, intentaba llegar incluso a resultados parecidos a los dados por las fotografías pixeladas, pero este método no hacía sino frenar la coherencia que el valor del sonido debía prestarse a comunicar, ya que ni respetaba las normas de temporalidad lineal (los cuadrados podían entenderse en todas las direcciones y no se distinguía en sí un orden por el cual los colores se asignaran a un audio concreto).



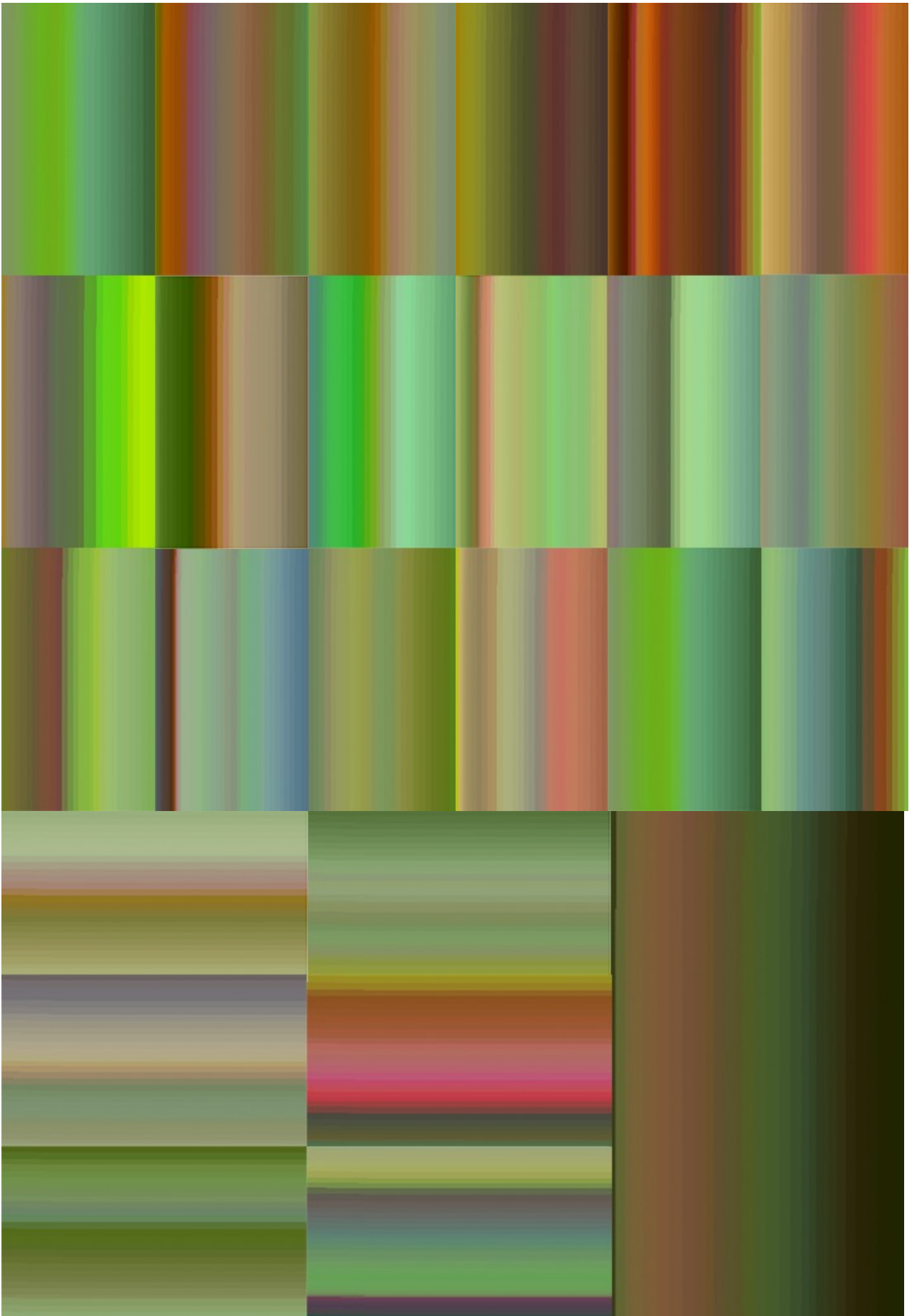
Probé también a su vez, el aspecto en modo monocromo para la representación acústica, pero este aspecto sólo me informaba sobre volumen del sonido (intensidad plana) asemejándose más a la representación de un eco y no de un fragmento de audio real con todos sus detalles formales.



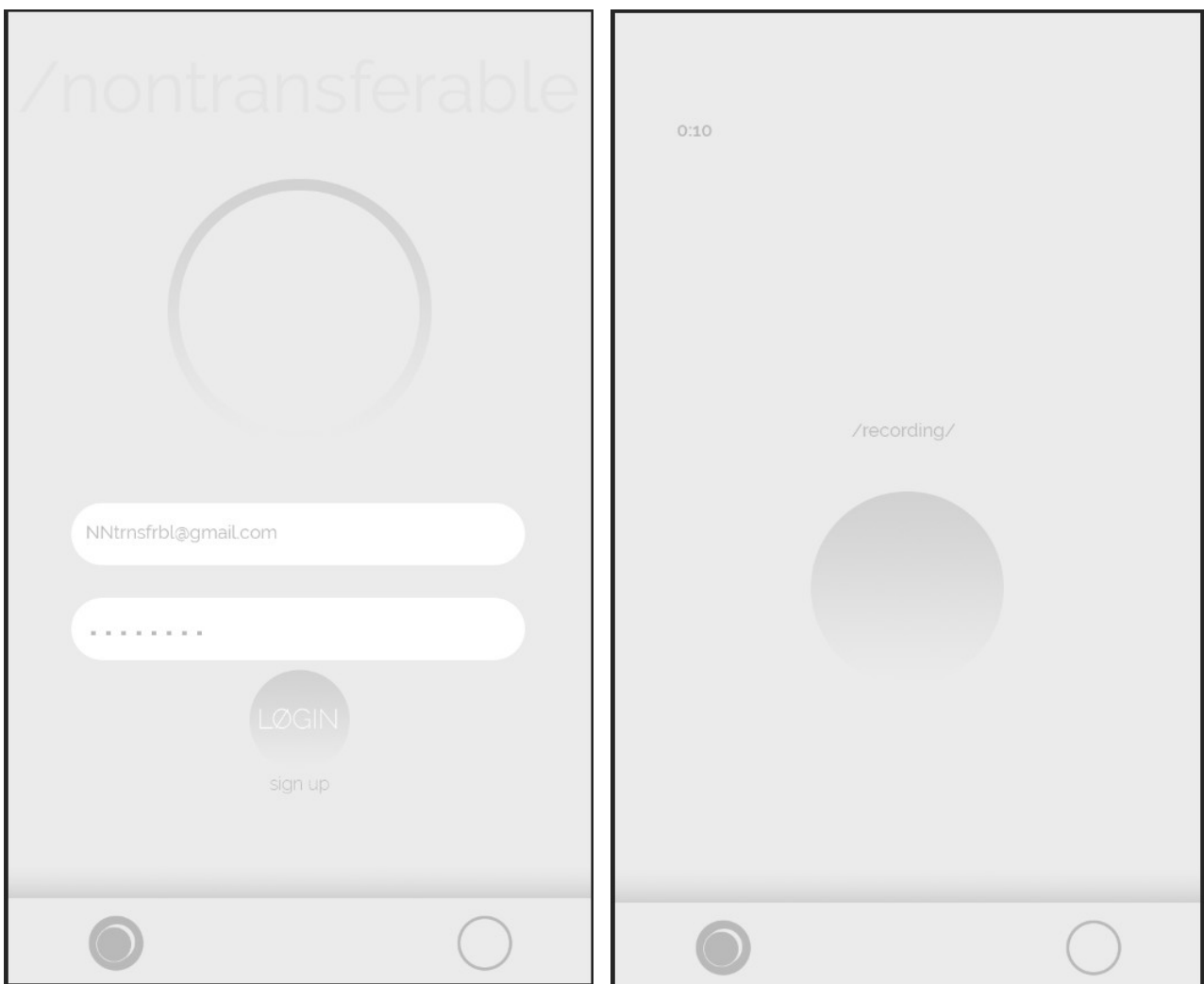




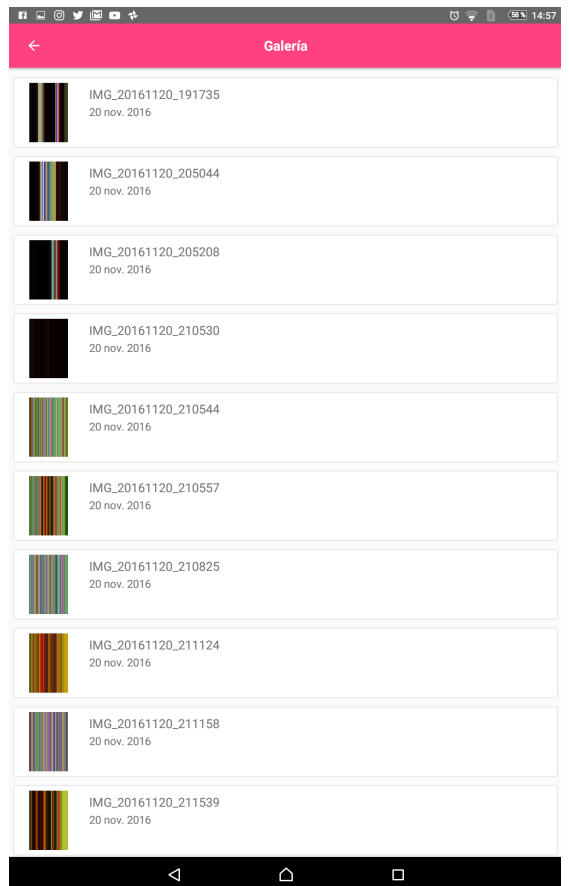
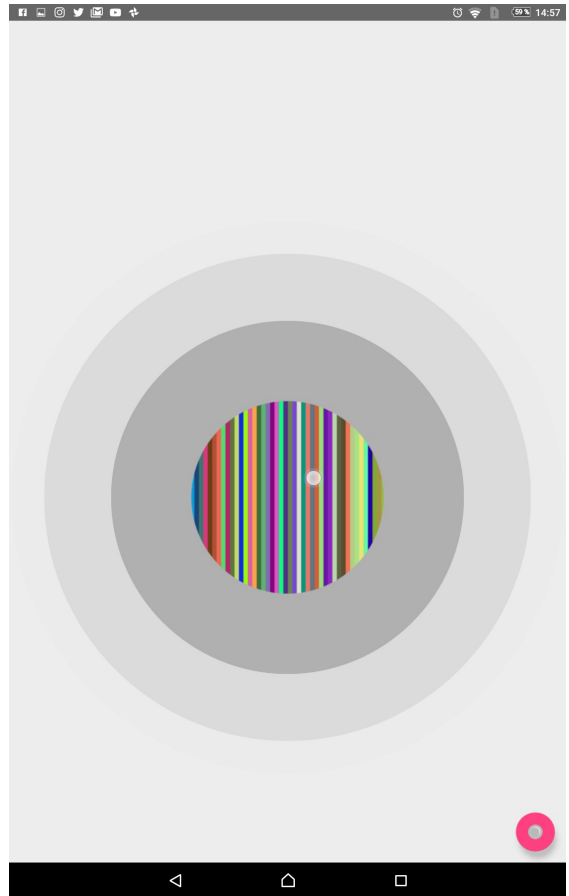
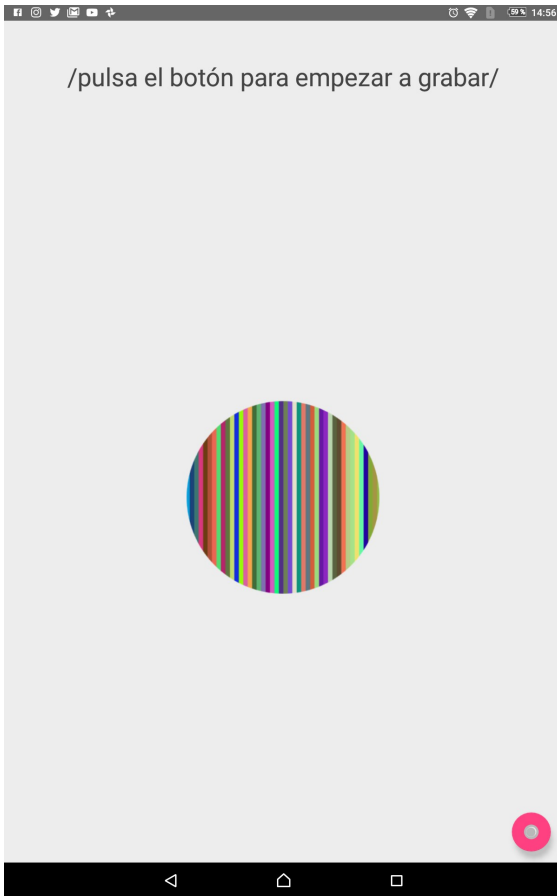
Se podría decir que manipulando el código repetidas veces, con infinidad de resultados que terminaban siendo iguales y/o demasiado diferentes, llegué a una solución gráfica que me comenzó a dar efectos que anunciaban ya una posible representación acústica apropiada, la diferencia entre esta solución y la solución final que por fin adopté, es que este primer escalón, estaba formado por píxeles (aunque todos alineados verticalmente por color/intensidad variable del sonido), píxeles diminutos que hacían la diferenciación entre sí completamente desapercibida. Me vi situada ya en un lenguaje que me agradecía estéticamente las causas sonoras que introducía por lo que una vez en este punto, decidí ponerme en contacto con programadores. Francisco José Carmona Salguero y Antonio Fernández Cruces dedicaron tiempo y esfuerzo a elaborar la parte que yo me veía incapaz: la creación del algoritmo para un dispositivo portátil común, que hiciese cercana, interactiva y funcional la misión de la obra. También cabe mencionar la importante ayuda de Carlos Vivar Ríos por la ayuda también en escritura de código en los primeros esbozos de código de lo que terminaría siendo el programa principal.



El objetivo que les planteé nos obligó a embarcarnos en un proceso de escritura de código largo y tedioso, pero finalmente conseguimos el propio funcionamiento del programa en dispositivos android, y para ello, se debía diseñar una interfaz. La interfaz que se debía diseñar tenía que replantearse como un mero contenedor de lo verdaderamente importante, por lo que la simplicidad y la avenencia estética con el producto que la aplicación generaba debían perfectamente caminar juntas de la mano. Por ello, se diseñó en una primera instancia, una interfaz gris claro, con botones planos y estilo android estándar. Posteriormente, por fallos en la programación, parte de la barra inferior se tiñó de rosa y gris heterogéneamente, percatándome entonces del interés de este segundo color acuerdo a la estética de los resultados (en los que casi siempre, aparecían tonos rosados) por lo que decidí usar este color como oficial de la interfaz (tan solo en las barras inferiores) también, hay que decirlo, como seña de identidad, firma personal de mi lenguaje personal, me pareció oportuno simbolizarme en mi propia obra a través de un color que no solo me suele representar, si no que representa mi trayectoria artística aludiendo a mi repetido uso de colores llamativo-saturados.

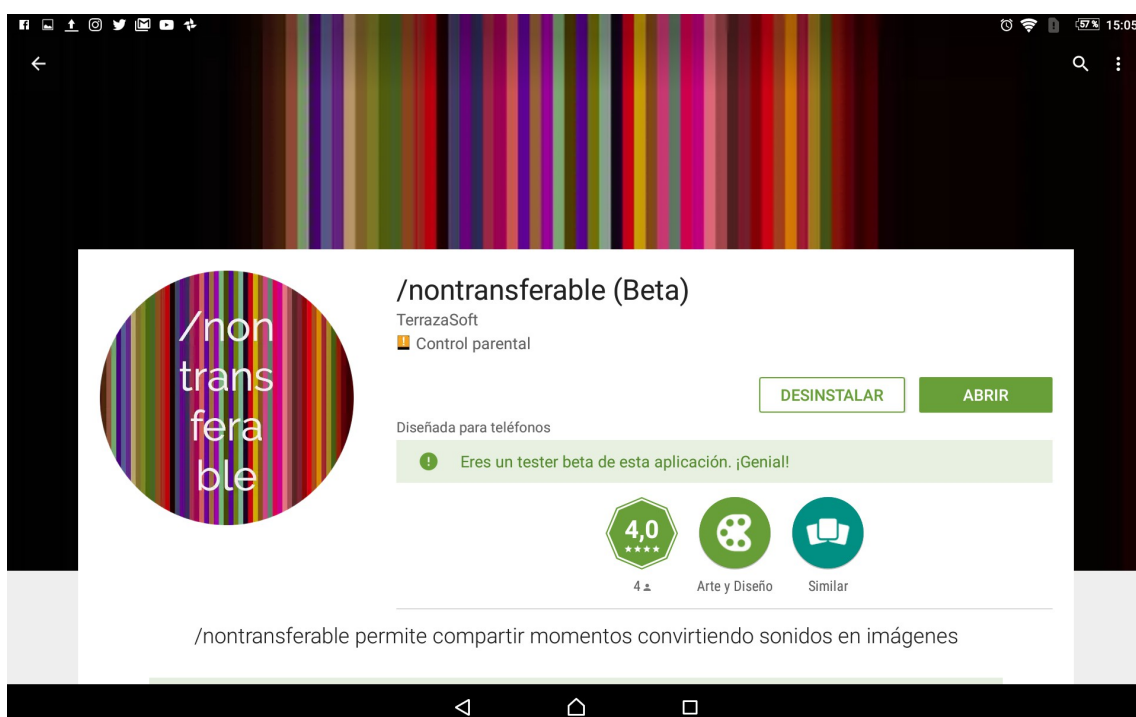
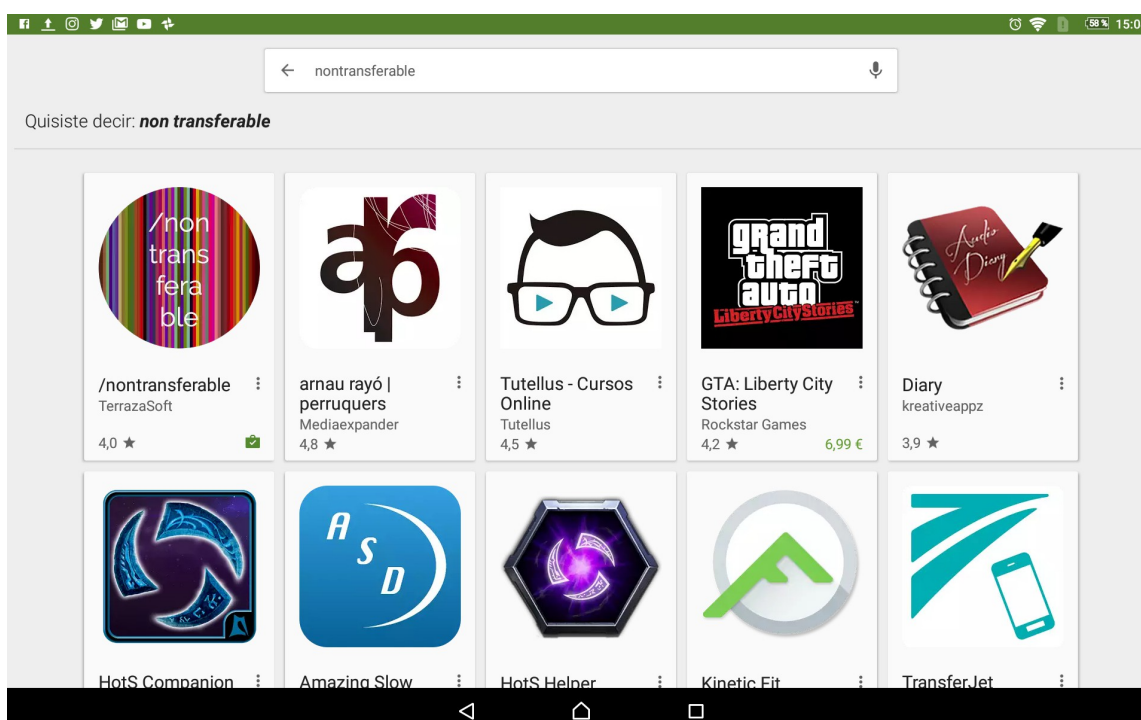




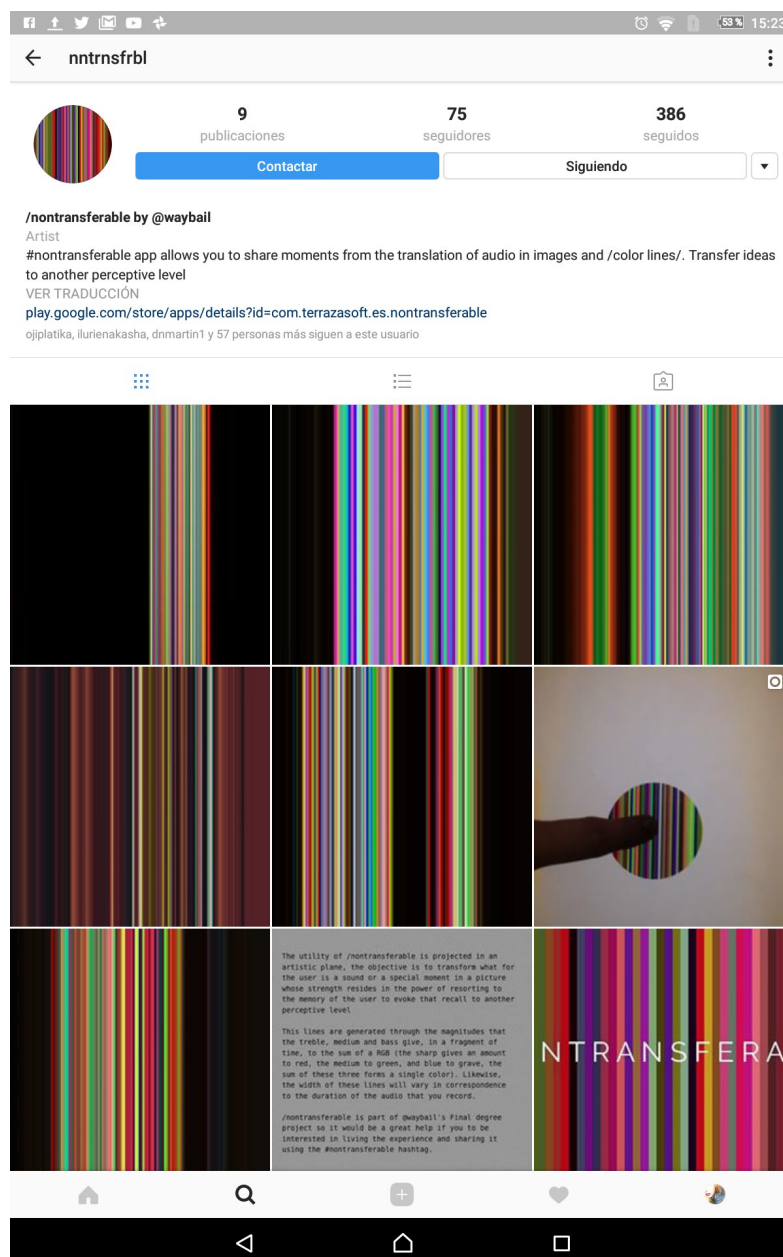


Una vez el programa se encontró completamente funcional, el proceso se redujo a la, para nada sencilla, tarea de generar contenido experimental. Esta experimentación con toda clase de sonidos, ruidos y silencios incluidos, me planteó la expectativa social, a través de una producción casi industrial de repeticiones de contenido a su vez distinto y de orígenes dispares. Por ello, “comercialicé” gratuitamente la aplicación, poniéndola a disposición pública de cualquier usuario propietario de dispositivo android (el programa no pudo ser diseñado para dispositivos IOS y otros por falta de conocimientos y complicaciones técnicas con la implementación de código en dispositivos de marcas dispares cuyas firmas no permiten ciertos permisos de grabación).

Enlace al lugar: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.terrazasoft.es.nontransferable>



Dado pues este nuevo carácter social de la aplicación, creé páginas oficiales de la misma en redes sociales tales como Twitter, Instagram y Facebook, fomentando así el uso de la misma y la reproducción de contenido generado a partir del sonido a lo largo del espacio virtual social, complementando así el factor conciencia por el valor añadido del sonido, creando un tira y afloja entre la moda que tira de los individuos a publicar severos momentos de sus vidas y el afloja de la reflexión sobre ello, desde el punto de vista en el que el usuario se termina dando cuenta de que nadie conoce el origen de sus publicaciones, y aunque éstas se describan textualmente, se queda en la confianza que se deposita en el publicador para creer de real lo que se ha expuesto. Esta conciencia social, es la que a su vez desanima al usuario para dejar de usar la acción pública, por que al fin y al cabo, lo que importaba del mensaje no era si no, el valor del sonido, que ha sido eliminado, dejando el resultado final de sus publicaciones en pura herramienta estética líder de la posibilidad de engaño.



Inicio Notificaciones Mensajes Buscar en Twitter

# /NONTRANSFERABLE



TWEETS **74**

SIGUIENDO **1.161**

SEGUIDORES **128**

ME GUSTA **42**

MOMENTOS **1**

[Editar perfil](#)

**/nontransferable**  
@nntnrsfbl

#nontransferable app allows you to share moments from the translation of audio in images and /color lines/. Choose transfer ideas to another /perceptive level/

by@wayball@fransalgue@Guty\_22\_...  
play.google.com/store/apps/det...  
Se unió en noviembre de 2016  
Nació el 18 de julio de 1994

21 fotos y videos

Tweets Tweets y respuestas Multimedia

**/nontransferable** @nntnrsfbl · 26 nov.  
#nontransferable / @wayball typing/



A quién seguir · Actualizar · Ver todos

-  **HK Now Store** @nowstore [Seguir](#)
-  **XOLE\_RUBIK** @XOLE\_RUBIK [Seguir](#)
-  **Qwertee.com** @qwertee [Seguir](#)

[Encontrar amigos](#)



Tendencias · [Cambiar](#)

Inicio Notificaciones Mensajes #nontransferable

## #nontransferable

Destacados Más reciente Cuentas Fotos Videos Más opciones

A quién seguir · Actualizar · Ver todos

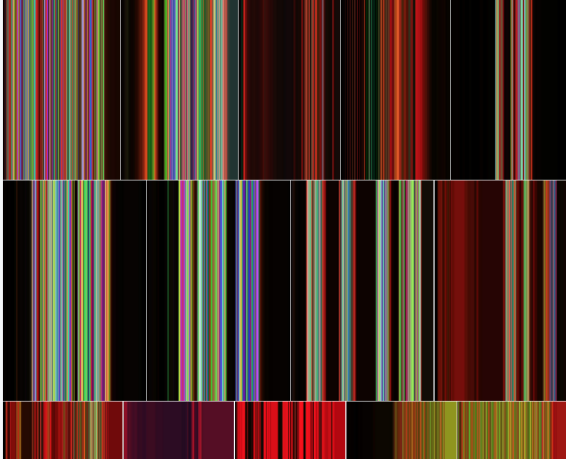
-  **Pope Francis** @Pontifex [Seguir](#)
-  **Joe Biden** @JoeBiden [Seguir](#)

[Encontrar amigos](#)

Tendencias · [Cambiar](#)

- Chapecoense**  
2 M Tweets
- #CortaPegaConPrisa**  
10,5 K Tweets
- #ParaDiciembreQuiero**  
24,2 K Tweets
- #FelizMartes**  
27 K Tweets
- #MITrigoEs**  
11,1 K Tweets
- #BackToTheCosplay**
- #OrangelsTheNewGamer**
- Javier Arenas**  
3.218 Tweets
- Luis Carrión**

© 2016 Twitter. Sobre nosotros Ayuda Condiciones Privacidad Cookies Información sobre anuncios





Inicio Notificaciones Mensajes #nontransferable

## #nontransferable

Destacados Más reciente Cuentas Fotos Videos Más opciones

A quién seguir · Actualizar · Ver todos

-  **Pope Francis** @Pontifex [Seguir](#)
-  **XOLE\_RUBIK** @XOLE\_RUBIK [Seguir](#)


[Encontrar amigos](#)

Tendencias · [Cambiar](#)

- Chapecoense**  
1,97 M Tweets
- #CortaPegaConPrisa**  
10,5 K Tweets
- #ParaDiciembreQuiero**  
24,2 K Tweets
- #FelizMartes**  
27 K Tweets
- #MITrigoEs**  
11,1 K Tweets
- #BackToTheCosplay**
- #OrangelsTheNewGamer**
- Javier Arenas**  
3.218 Tweets
- Luis Carrión**

© 2016 Twitter. Sobre nosotros Ayuda Condiciones Privacidad Cookies Información sobre anuncios


Cuentas Ver todos



**/nontransferable**  
@nntnrsfbl

#nontransferable app allows you to share moments from the translation of audio in images and /color lines/. Choose...

[Editar perfil](#)




**Marta Moreno**  
@wayball TE SIGUE

Málaga, BBAA. Diseño Gráfico. Fan de las aventuras gráficas, el pixelArt, Star Wars & RubikCubes. Rainbow...

[Siguiendo](#)

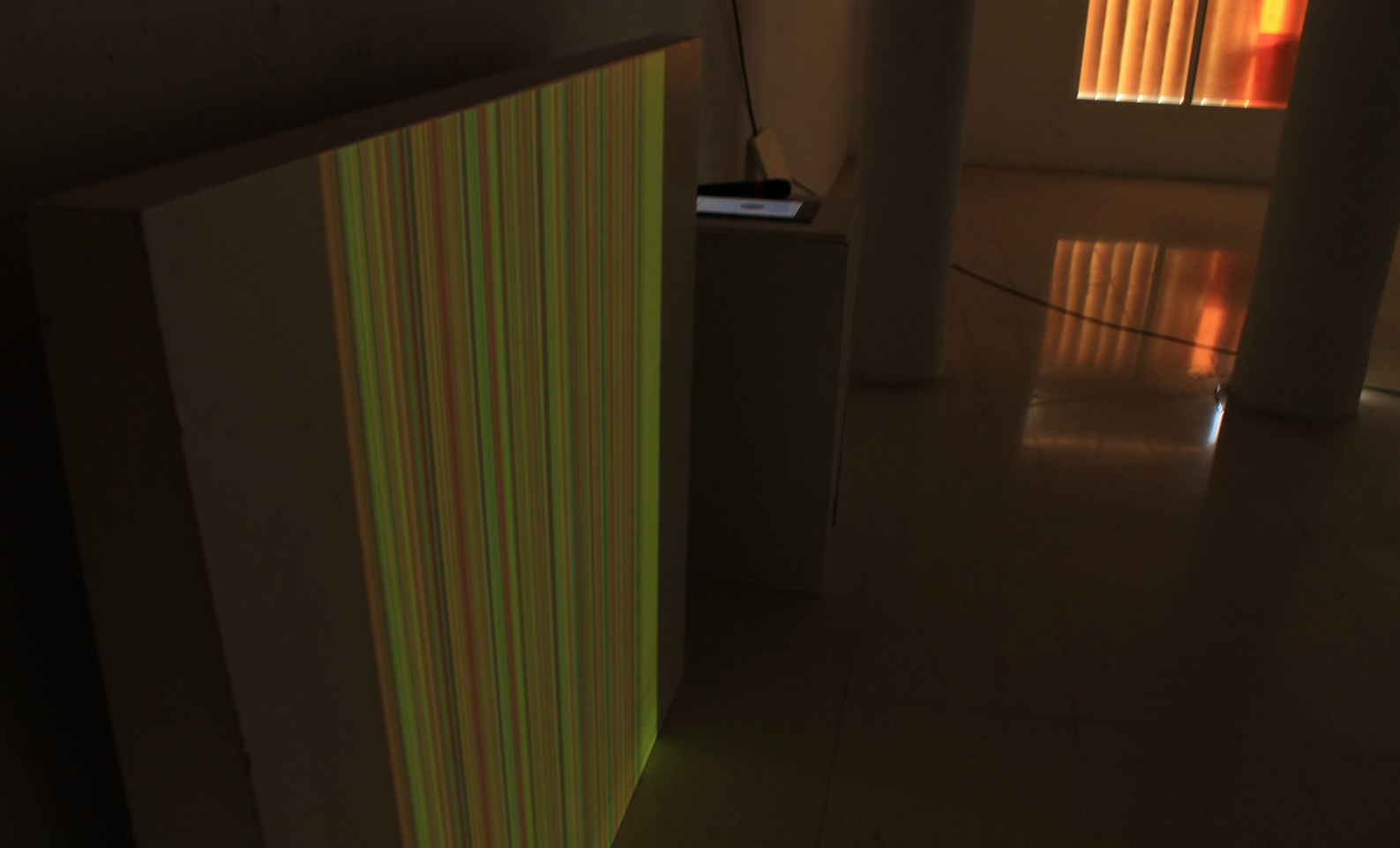
**/nontransferable** @nntnrsfbl · 26 nov.  
#nontransferable / @wayball typing/



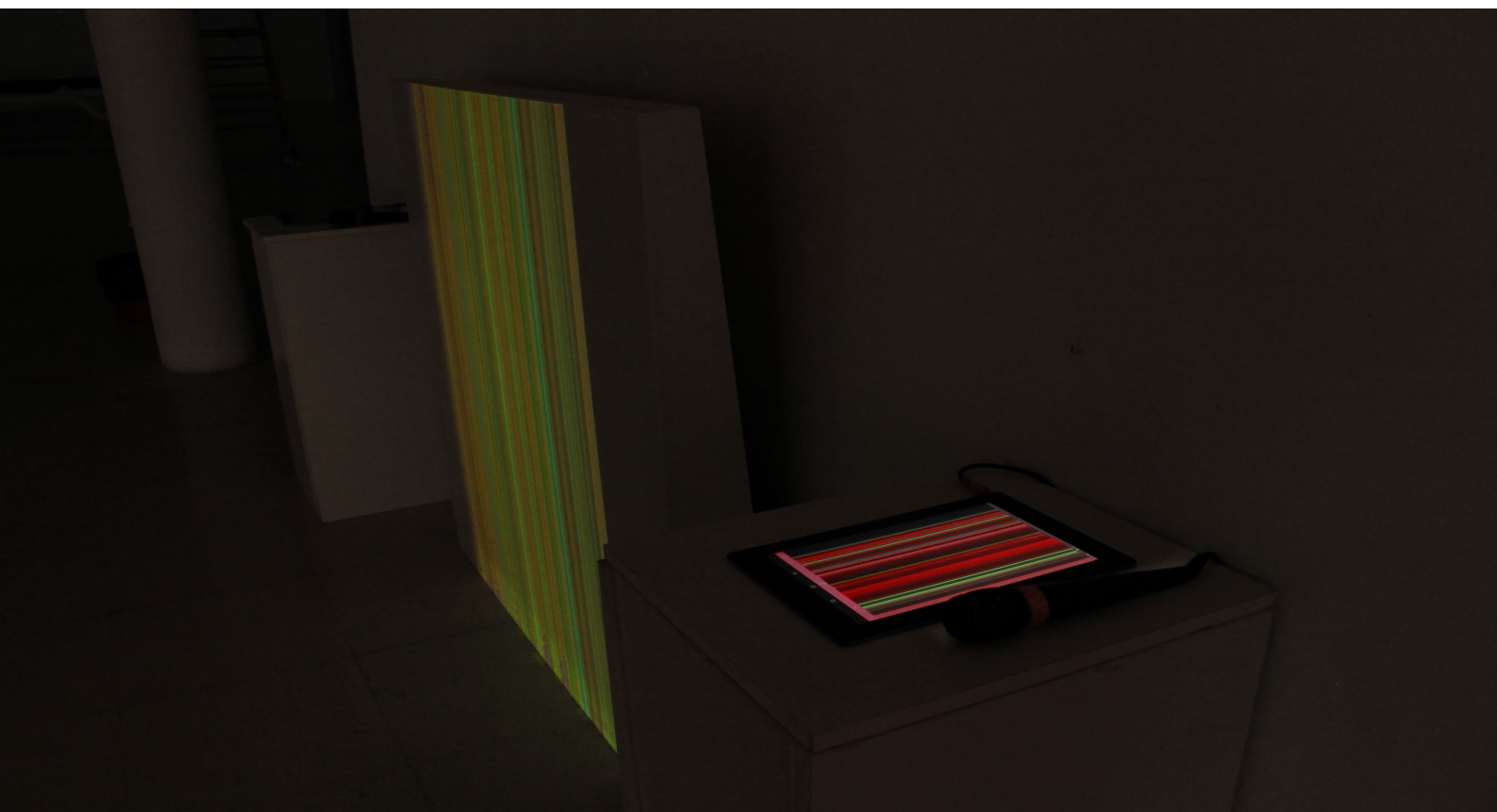
Después de esto, apelando al carácter comercial que el propio término de “app” ya acarrea, decidí oportuna la creación de un escenario audiovisual proyectado en el que se deja entrever el carácter del programa mostrando, ahora sí, en un vídeo representativo que se reproducirá en el espacio expositivo dedicado a mi obra situado en la facultad, el sonido original de una selección apropiada de resultados adquiridos con la aplicación, formado parte del mismo el aporte de usuarios dispares que han dado su aprobación para mostrar sus resultados, y algunos de los míos. A su vez, esta presentación vendrá acompañada, a modo de elemento esclarecedor, de los audios originales a partir de los que fueron creados estos resultados. En este caso, no obstante, es el espectador el que elige poder escuchar el audio origen y contemplar el valor añadido que estos sonidos aportan a sus resultados, decidiendo usar los auriculares que se sitúan en el espacio expositivo durante la proyección.



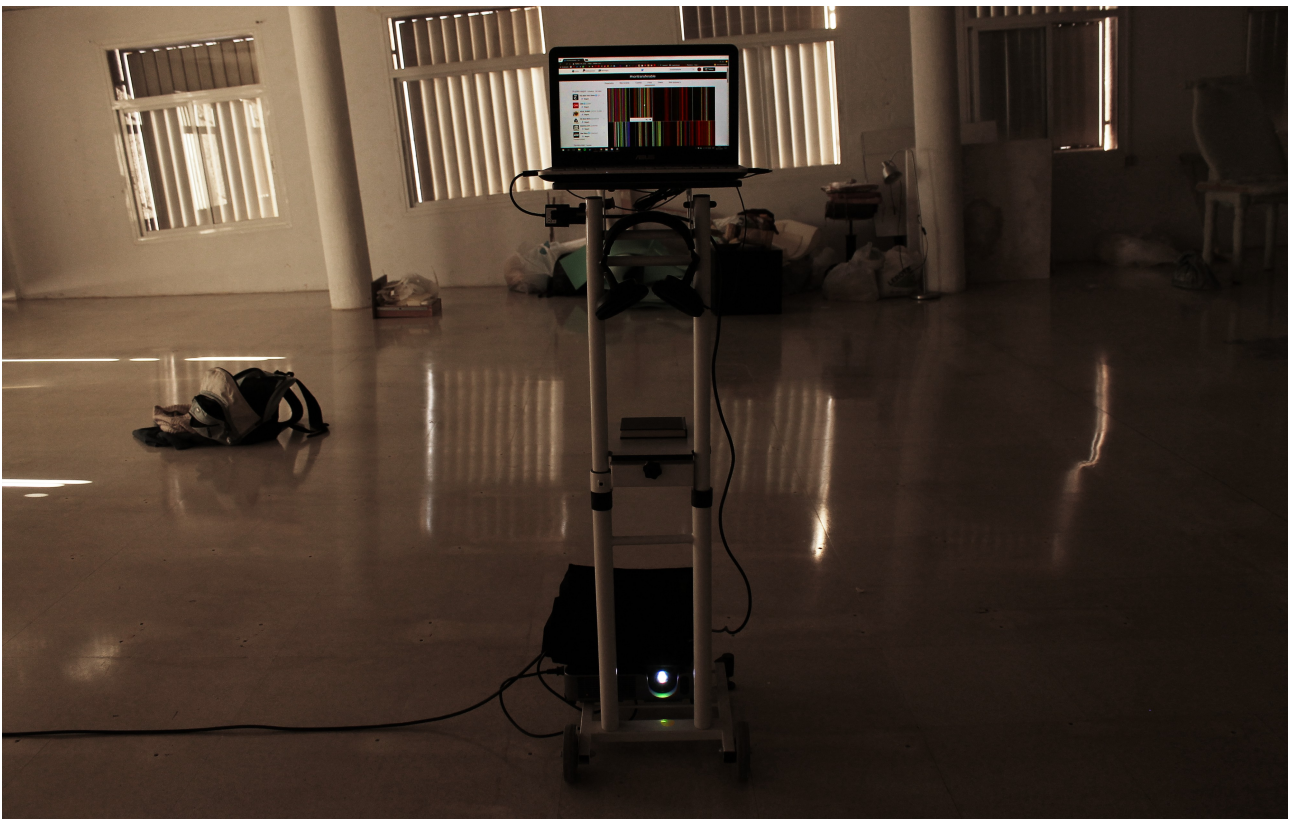




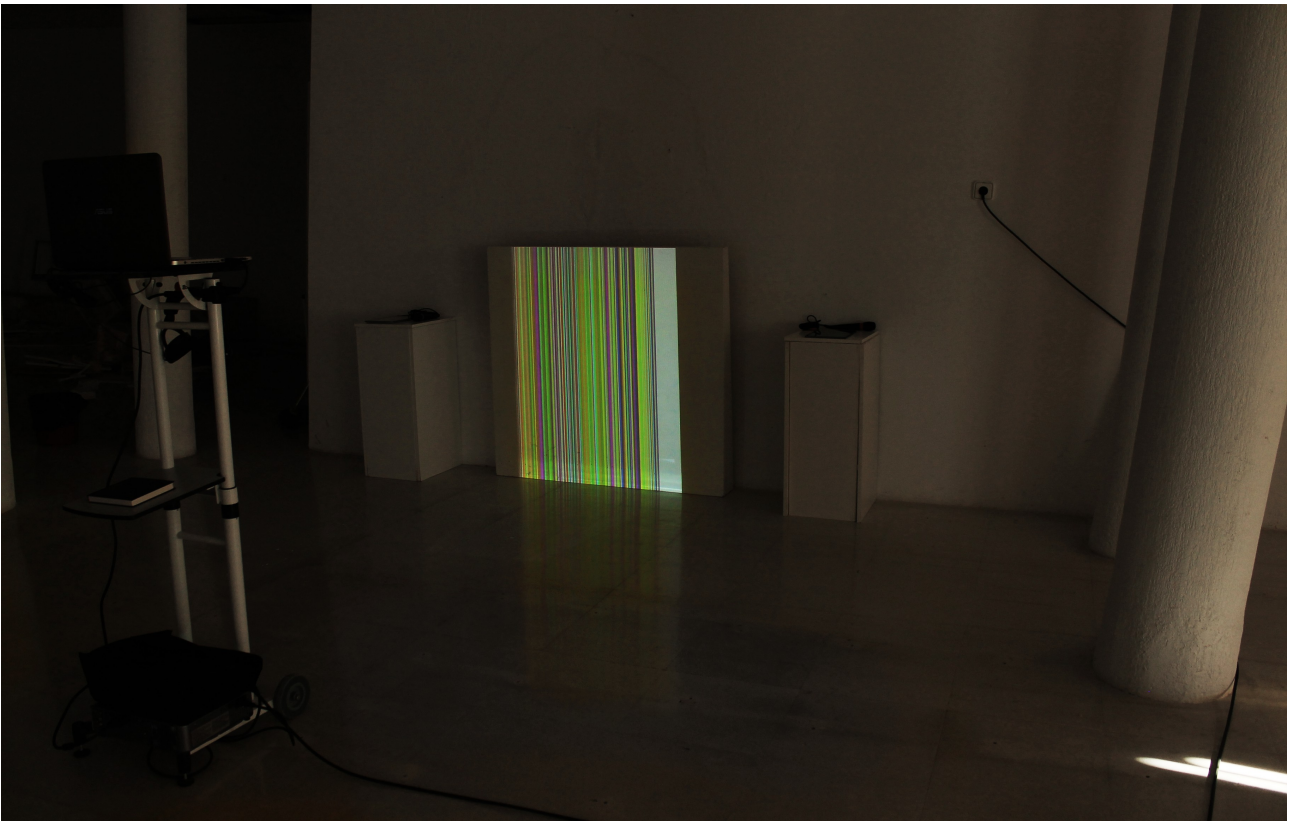
En este espacio expositivo se incorporarán también, una serie de dispositivos con micrófonos acoplados para procurar factible la interactividad del espectador con la propia aplicación si éste carece de dispositivo compatible. El factor micrófono procura un mayor nivel de intimidad al espectador para evitar el sentimiento del mismo a verse forzado de elevar la voz si de ello pretende crear el contenido resultante.



Formada una vez la orientación física y ordenamiento lógico de la exposición el espacio asignado, se plantean diferentes elementos que en ella concurren que cargan de cierto significado a la obra. Por una parte, los dispositivos, a los cuales ya hemos atribuido el sentido obvio de la obra, en el que éstos son representativos de obtener la mayor confianza del espectador por ser una propia extensión del mismo en su día a día. Por otra parte, los micrófonos (micrófonos del videojuego Sing Star), estos micrófonos representan una escena humilde y cotidiana de la cual el valor añadido del sonido en una situación concreta se ha vuelto personaje principal: los karaoke, el carácter común de este evento simboliza la música, el ocio y la familiaridad pseudo-infantil, elementos con el absoluto apoyo del sonido en ellos (melodías, risas, silbidos, etc.). Otra parte más de la exposición a mencionar viene a ser el soporte donde se sitúan el ordenador portátil y el proyector, se trata de un atril de proyecciones común de instituto, lo cual nos atrae a otro evento en el que el valor añadido del sonido se hace rey: las lecciones dictadas, la voz lectiva, el sentido de autoridad que nos lleva al pasado y nos hace pensar en el futuro, una escena de la que termina surgiendo el poder de la palabra y la dicción (escarmientos, felicitaciones, lecturas en voz alta, etc.). La última parte del espacio de la que toca hablar entonces es la proyección, la proyección no se asienta directamente sobre la pared, si no que se le ha otorgado un espacio especial en un rectángulo blanco que resalta de la misma, esto se debe a una explicación: nos transporta finalmente al escenario en el que el valor añadido del sonido siempre ha tenido la mayor repercusión: el cine.



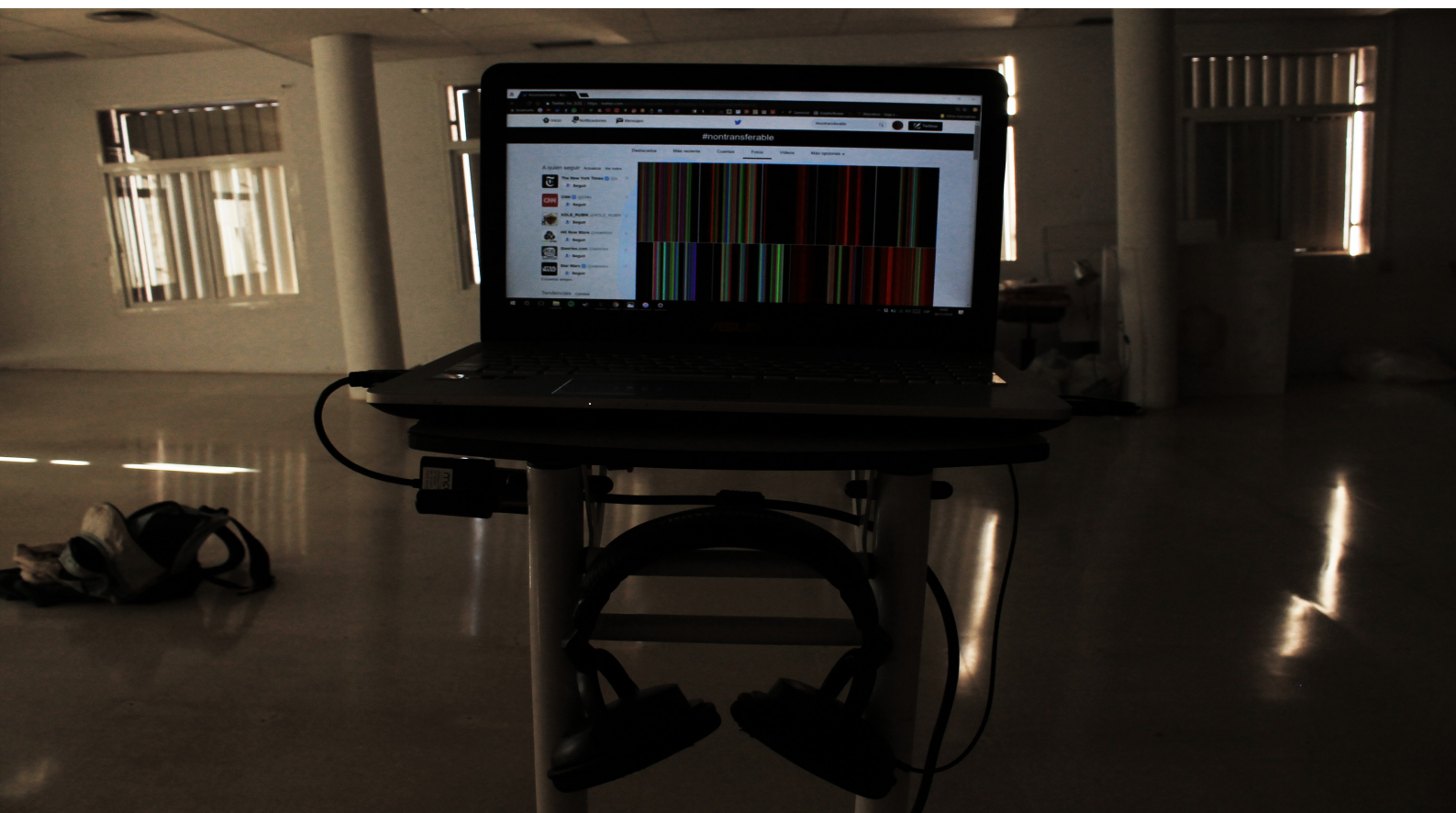
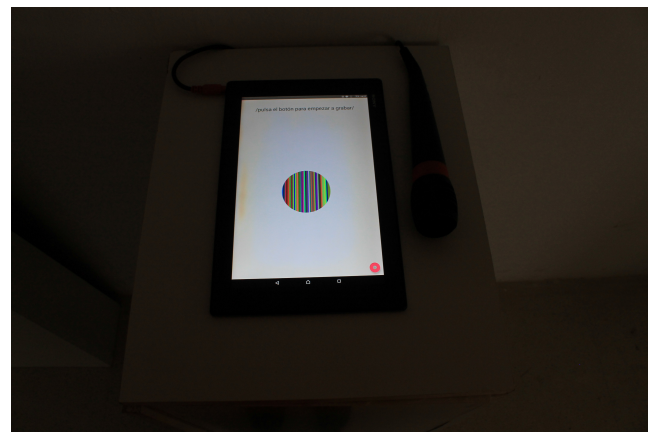
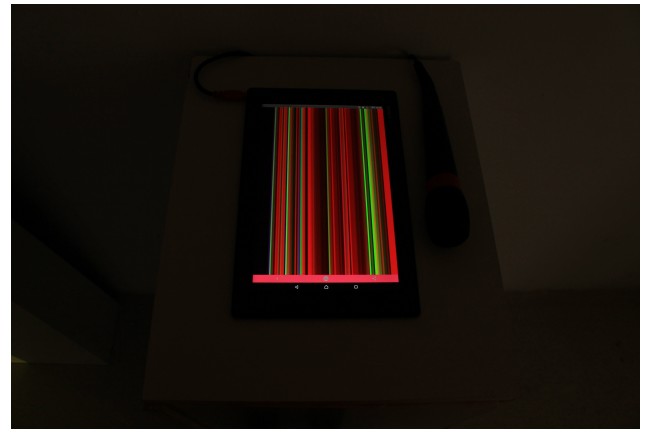








El conjunto de todos estos elementos, más la existencia de la propia obra y su interactividad en la exposición finalizan así el largo proceso de creación.



#### 4. Proceso de investigación teórico-cultural.

A continuación me dispongo a relacionar y comparar aspectos varios de mi obra junto con los elementos de las obras de mis principales referentes.

##### 4.1. MICHEL CHION, La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido.

Mi referente principal en este proyecto es Michel Chion, cuya obra se basa en composiciones musicales de índole experimental, en concreto he decidido apoyarme en un análisis que merodea entre los límites del sonido en el cine. Hablo del cine como referencia principal en esta obra al ser una disciplina que une el sonido y la imagen en un todo siendo capaz de anular de una manera casi imperceptible la presencia del propio sonido como elemento decisivo en los sucesos, por ello, mis resultados carecen del factor sonoro, ya que así, se debe crear una pequeña consciencia en el individuo, hacer crecer la idea de que no se ve lo mismo cuando se oye y no se oye lo mismo cuando se ve, por que, de esta manera, creamos una función pseudoterapéutica, aislando la pasión del momento de su reproducción instantánea en un estado mucho más crudo.

"Sigue diciéndose «ver» una película o una emisión, ignorando la modificación introducida por la banda sonora." (Chion, 1993, p. 10)

Chion nos informa de la capacidad del ser humano, en su conducta y sus reacciones cotidianas, para ser, al igual que el sonido en el cine, voco y verbocentrista:

“si en cualquier ruido cercano procedente de su ambiente oye unas voces en medio de otros sonidos (ruido del viento, música, vehículos) son esas voces las que captan y centran en primer lugar su atención. Seguidamente, en rigor, si las conoce y sabe muy bien quién habla y lo que aquello quiere decir, podrá apartarse de ellas para interesarse por el resto.

Si estas voces hablan en una lengua que le es accesible, buscará primero el sentido de las palabras, sin pasar a la interpretación de los demás elementos hasta que esté saturado su interés por el sentido.” ( Chion, 1993, p.14)

En un ambiente cinematográficamente envolvente, en el que normalmente las cosas oscilan entre el movimiento constante o el permanecer fijas. El sonido, por su parte, implica forzosamente por naturaleza un desplazamiento, siquiera mínimo, una agitación. Tiene sin embargo la capacidad de

sugerir la fijeza pero en casos limitados.

*Microrritmos visuales*: movimientos rápidos en la superficie de la imagen. Estos fenómenos crean valores rítmicos, rápidos y fluidos, instaurando en la imagen misma una temporalidad vibrante y estremecida. Los resultados visuales que puedo obtener a partir de la traducción del audio se apoyan en los microrritmos visuales del cine (pisadas en la arena, olas, volutas de humo, en definitiva: texturas heterogéneas o no, que en su repetición forman un grueso o espesor unido) esto puede dar pie a que el sonido al que precede la imagen resultante, cuenta con una de las condiciones para que el mismo pueda infundir temporalidad en la propia imagen (pese a que no se escuche, crece la intención de descubrir cual fue el origen al observar el microrritmo visual).

*Diégesis*: mundo ficticio en que las situaciones y eventos narrados ocurren. Contar recordar en oposición a mostrar. Ejes de acción de la diégesis: espacio tiempo y personajes. Mis resultados visuales con la aplicación son un símbolo de la diégesis, ficticia o no, del individuo en el momento en el que se graba el audio. El propio usuario hace de narrador, es más, el propio usuario se ve forzado a hacer inventario de sus emociones al meditar sobre lo que va a confesar o recopilar en el audio.

El sujeto que narra en su cabeza sus propios pensamientos, y que es capaz de ponerlos en orden para grabarlos en la aplicación experimenta un recorrido de órdenes y sucesos para efectuar la acción: primero acude a la interpretación de los elementos, de la circunstancia en la que se encuentra para poder grabar el audio (puede ser un lugar público, lo que recrearía una situación en sus palabras distinta a si las recitase en un lugar íntimo o en un estado de enajenación, por ejemplo), después ordena sus palabras, creando un lenguaje accesible al entendimiento. El individuo es consciente de que su entorno está siendo grabado también por lo que no puede terminar de adaptarse a las condiciones externas para definir completamente el resultado de la imagen, independientemente de que conozca muy bien estos elementos de factor acústico (voces ajenas, sonido de tráfico, viento, etc). Finalmente la imagen capta toda la atención del individuo por ser el resultado de lo ocurrido, dejando al sujeto concentrado en lo que entiende (la imagen) y finalmente adaptado (no importándole) estos elementos anteriormente mencionados. Da la sensación de que se ha llegado al momento en el que el humano empieza y deja de estar presente en el entorno para empezar o terminar de apreciar las voces que destacan a su alrededor (esto último viene en referencia a las conductas cotidianas del humano mencionadas por Chion, calificadas de verbocentristas).

Si en los resultados existiese la audición de la voz hablada por el individuo se le privaría a la

imagen de elasticidad temporal, esto es, la imagen estaría inscrita en un tiempo real, dejando de lado parte de la incertidumbre temporal de los propios resultados.

En el cine hay planos que se sirven de microsucesos que reconstruyen la textura del presente, sin advertir diferencia sensible alguna entre el sentido del pasado hacia el futuro o del futuro hacia el pasado, como bien explica Chion (1993, p.23). En mis resultados podemos advertir la vectorización de los sucesos en un plano pasado-futuro, ya que la imagen experimenta dicha reconstrucción de textura sin cortes ni posibilidad alguna de desorden en el momento de la grabación, pese que también se aprecie en ella una sucesión clara de microsucesos a modo de líneas de color en representación del propio momento ya pasado (que se vuelve a reproducir sin ser literalmente reproducido en su tiempo original).

De la misma manera en la que un sonido continuo (el goteo de una tubería rota, por ejemplo) en un conjunto de fotogramas implica un tiempo real e irreversible, por que presenta una curva orientada de cierta manera en el tiempo que concuerda con la lógica de la gravedad y del retorno de la inercia, cada línea en el eje horizontal de la imagen resultante que nos ofrece la aplicación simboliza dicha línea que, pese a estar presente o no en el audio dicho sonido continuo introductor de escala temporal, esta imagen que obtenemos nos resuelve la incógnita del espacio visual del que fue presente el audio origen de un modo metafórico, y a su vez, nos devuelve otra incógnita: el carácter del sonido, dejándonos sólo pequeñas pistas sobre su duración e intensidad.

La diferencia entre el orden sonoro y el de lo visual:

“a escala temporal comparable los fenómenos sonoros están mucho más característicamente vectorizados en el tiempo (con un principio, un medio y un fin no reversibles) que los fenómenos visuales” (Chion, 1993, p.24).

Dicho esto, podemos comparar el orden visual de la imagen resultante de la aplicación (infinitamente reproducible, ya que es una representación estática de una línea temporal sonora) con el orden finito del audio, el cual implica el esfuerzo de ser creado y lo que ello conlleva emocionalmente, frente a la recreación automática y virtual del mensaje acústico en la imagen texturizada. Tenemos aquí entonces una implicación emocional diferente y menor, en gran medida, ya que el sujeto sólo tiene que olvidar y sustituir, (sustituir todo lo que ha sentido en el primer paso, por la comodidad de tan sólo observar el segundo y verlo acabado).

Sin embargo, en las imágenes que he diseñado otorgo esa vectorización temporal a los elementos



visuales suprimiendo por completo el elemento sonoro, que aún está presente de manera simbólica precisamente en estos elementos visuales. Con esto pretendo seguir concienciando el momento en el que el individuo se recrea en la imagen y la piensa tal y como ha ocurrido, y no como una fotografía (en la que, por lo general, se ve exclusivamente lo que se nos muestra). El proceso de creación de uno de estos “momentos” es importante en tanto en cuanto el usuario crea una sucesión de los hechos en su memoria. Reforzar este momento de creación implica en gran medida ser consciente del tiempo incluso cuando ya no es literalmente perceptible en la imagen estática que resulta.

Dejar presente el sonido literal con el que fue creado originalmente el “momento” implicaría una distancia con el motivo real de la creación: la pseudoincógnita. Esta pseudoincógnita se refuerza y convierte en incógnita real para el público ajeno a su creación cuando la imagen se comparte, y de ahí que se le otorgue el carácter de no-transferible (intransferible), el usuario comparte el momento y el espectador se interesa por la incógnita.

Añade Chion que el valor añadido es recíproco: si el sonido hace ver la imagen de modo diferente a lo que ésta imagen muestra sin él, la imagen, por su parte, hace oír el sonido de modo distinto a como éste resonaría en la “oscuridad” (1993, p.25). De esta manera en el proyecto doto al sonido de un matiz diferente al que originalmente se entiende de él en el momento de grabarlo, igualmente la imagen resultante es la solución a la suma de estas circunstancias sonoras junto con el espacio que rodea al usuario, y por lo tanto es la traducción gráfica de lo que Chion nos explicaba anteriormente, la unión de las posibles formas de escuchar y oír por separado y en conjunto, un sonido y un entorno visual, un popurrí de sensaciones acústicas y gráficas. Siguen siendo, no obstante, el principal soporte de esta percepción, las imágenes.

Menciona también Chion el sonido ambiental utilizado en el cine, usado para codificar de diferentes maneras la escena, explicando que los sonidos ambientales no tienen por que ser un procedimiento de escritura oficialmente inventariado (comparando un trémolo de instrumentos de cuerda con la estridulación de insectos nocturnos) para vectorizar el plano temporal de una escena; simplemente afectan de distinta manera a la atención del espectador sobre el conjunto. De este modo, cuando en una escena se diferencia la mano interventora en la edición de la toma de cuando no se aprecia (por que el sonido viene implícito en la lógica del plano narrativo de las imágenes) el espectador entiende de diferente manera el desarrollo del tiempo. Esto mismo pasa cuando en la aplicación el fondo sonoro de un audio es simplemente el sonido del entorno o estamos ante un fragmento melódico. Me explico: el usuario, consciente de lo que pretende grabar, utiliza (a propósito o no)

ciertos recursos sonoros para crear su momento, y pese a que las reglas de creación vigentes en el código de la aplicación no cambien (los agudos siguen siendo los rojos, los medios los verdes, y los graves los azules, por ejemplo) es perfectamente distinguible en la imagen resultante cuando del audio origen han sido acompañantes dichos tonos musicales o, en su defecto, elementos del entorno. Con respecto a la explicación sobre la mutualidad del valor añadido, Chion añade que el sonido transformado por la imagen sobre la que influye re proyecta finalmente sobre ésta el producto de sus influencias mutuas, siendo en mi proyecto claramente tratado este aspecto de una manera contraria a la del cine: es la imagen la que se ve transformada por el sonido origen (el que se proyectaba en un plano de imagen+sonido, siendo la representación en la vida real de una escena “fílmica”) parece, por tanto, que lo que se re proyecta finalmente sobre el conjunto es la parodia cinematográfica metafórica final del momento del usuario en el mundo real. Ya no solo hablamos de una traducción de sonido a imagen, sino de una fábrica de "cine", tal vez siendo un poco arriesgado describirlo así ya que está siendo este "cine" hiper-abstraído (tal vez algo suprematista) una sola imagen de formato ".png".

Resalto el término fábrica; por que las creaciones resultantes poco se alejan de ser construidas en serie, son sensibles de ser fácilmente acumulables, de hecho, en la aplicación existe un apartado de galería, donde se acumulan automáticamente. El concepto de producir en serie formatos digitales está increíblemente presente en la actualidad, si dejamos de lado el inventario fotográfico mundial, aún siguen acumulándose infinitas cyber creaciones; como pueden ser tweets, snapchats, mensajes de audio en whats app, etc.

Entonces, podemos admitir que tal acumulación de momentos '*nontransferable*', todos distintos pero iguales en su esquema de creación, por una parte: son fragmentos de tiempo y espacio concentrados en una forma 100% estática, y por otra: la implicación que requieren para ser creados no se diferencia de la actitud de alguien que no pretende sino, eso mismo, crear algo. Por esto y por la relación metamórfica entre los formatos digitales me he atrevido a calificar mis resultados con la aplicación, en algunos casos, de cinematográficos.

Otro factor que se diferencia de esta reciprocidad entre los valores añadidos de la imagen y el sonido en el cine es que, como bien dice Chion, en el cine la imagen proyecta por sugestión sobre los sonidos un sentido que ellos no poseen en modo alguno, sin embargo, en mi proyecto todo el peso de la sugestión se encuentra en el sonido origen y una vez finalizado, en la memoria del usuario creador. Es el sonido y el entorno existente en la memoria del individuo el que proyecta

todo el sentido sobre la imagen resultante, siendo ésta totalmente irrelevante para espectadores ajenos al *nacimiento del río* de esta creación en cuestión. Recae también, por lo tanto, el peso en el individuo de mantener en secreto, o no, el sentido que su memoria otorga al elemento estático que comparte con los demás usuarios.

"El cine sonoro clásico, en el que se evitaba mostrar ciertas cosas, acudía al sonido en ayuda de su tabú visual para sugerir el espectáculo de una manera mucho más impresionante que si se hubiese tenido ante la vista." (Chion, 1993, p.26)

Este fragmento parece oportuno de ser relacionado con el caso ocuriente en la aplicación. Es evidente la existencia en este caso de un "pseudo-tabú visual" que es en efecto, co-protagonista en la imagen resultante, ya que desemboca de un sonido, siendo este portador ya de por sí del tabú visual, pero siendo a su vez una carga pesada de realidad (un audio que es grabado a tiempo real con el micro de un teléfono móvil representa un momento real, llano, sin nada que esconder, lo que es lo que hay y la imposibilidad de falsearlo completa el círculo de no ser entendido como algo extraordinario); por tanto es la imagen resultante la que otorga el efecto impresionante. Esto es así por que, por una parte: hemos eliminado el audio, acústicamente hablando, de ella, y éste no puede de por sí otorgar este efecto sin estar ni siquiera presente en el estado final; y por otra: por que incluso si estuviese presente el sonido y fuese capaz de aportar el efecto de impresión en la escena, la característica llamatividad del resultado visual sobrepasaría al mencionado valor acústico, siendo ésta una imagen que se escapa de la costumbre de relacionar el sonido que se escucha con su momento visual real. Por tanto, el valor impresionante del resultado estaría presente en la sorpresa de no poder relacionar, a priori, el sonido con la invención gráfica resultante.

Es decir, lo que hace del resultado sorprendente no es sino lo que la situación narrada previamente y lo que deja entrever inducen a proyectar sobre él.

Siendo el valor figurativo de un sonido, por lo general, altamente impreciso, podemos afirmar que la estrategia de convertirlos en una imagen abstracta hace resbalar aún más su valor narrativo como tal. Lo interesante de esto es que, no es el sonido origen literal lo que observamos al final, por lo tanto, esto refuerza el sentido impreciso que se le debe dar a un mensaje oculto, y aunque el mensaje original fuese evidentemente explícito y altamente narrativo, la imagen que resulta aleja al espectador de cualquier idea formal de la historia que se cuenta en un principio.

#### 4.1.2. Las tres escuchas.

##### 4.1.2.1. Primera actitud de escucha: escucha causal.

"Consiste en servirse del sonido para informarse, en lo posible, sobre su causa. Puede que esta causa sea visible y que el sonido pueda aportar sobre ella una información suplementaria."

(Chion, 1993, p.28)

/nontransferable ejerce de un modo esquemáticamente intrincado esta actitud de escucha. El usuario no es sino un intermediario entre la causa del sonido (que puede, o no, formar parte de él mismo) y el resultado en el que éste sonido se convierte, el dedo del usuario al pulsar el botón que inicia la grabación y la finaliza se convierte pues en la intención del sujeto en descubrir *la otra cara de la moneda*, la forma complementaria del sonido que causará la incertidumbre posteriormente en dicha imagen. Por otra parte, el espectador ajeno al proceso de creación de otro usuario, se sirve de la imagen resultante para informarse, en lo posible, de lo que causó el orden y forma de la imagen final, usando como información complementaria lo que el individuo creador haya decidido aportar a la descripción de la misma.

Menciona Chion que la causa, además, puede ser invisible (como lo es en nuestro caso, o al menos, se trata de una causa disfrazada que no posee las cualidades del lenguaje común para ser entendida) pero identificada por un saber o una suputación lógica a propósito de ella. Esto sería, para nosotros, las líneas y el color que forman cada franja temporal de la imagen-resultado y, en definitiva, todo el proceso creativo que la aplicación nos instiga a ejecutar, como emprendedores del inicio de la acción matemática que se produce en el código interno de la misma.

La fuente del sonido probablemente no sea única, es decir, todo sonido grabado estará compuesto por distintas circunstancias ejerciendo su propia reacción sonora ante la influencia de, como mínimo, el tiempo. Por ello, es mostrada en la imagen-resultado un conjunto categórico de colores que nos hacen percibir distintas fuentes en una sola grabación compuestas, además, en una sucesión lineal temporal.

##### 4.1.2.2. Segunda actitud de escucha: la escucha semántica.

Se refiere a un código o lenguaje para interpretar un mensaje. Dice Chion que, en este caso, un fonema no se escucha por su valor acústico absoluto, sino a través de todo un sistema de oposiciones y diferencias. Esto es, de otro modo todo el proceso de traducción ocuriente esencialmente en el interior de la aplicación ejecutado a través del algoritmo que transforma las



magnitudes acústicas en cantidades absolutas para los valores de los RGBs que se suceden en el resultado final visible.

En este caso, el código no precisa de entender el sonido en sí (esto vendría a ser: diferencias importantes de pronunciación, acentos, ruidos, etc.) para poder traducirlo, al contrario de la actitud anterior en la que el usuario se sirve de las formas físicas para llegar a entender la causa origen, el funcionamiento objetivo interno de la aplicación sólo precisa de la propia existencia de materia acústica para poder transformarla y deducirla en forma gráfica. Estamos aquí diferenciando cada actitud por su interventor protagonista: primera actitud correspondiente al usuario, segunda actitud correspondiente al programador (y tercera actitud correspondiente al entorno tanto *ambiental* como *colectivo*, tema que explicaremos a continuación). Y esto puede ejercitarse simultáneamente, es decir, intuimos a la vez lo que nos dice la imagen y cómo nos lo dice (y en tercer lugar: la capacidad de controlar y/o aceptar lo que nos dice).

#### 4.1.2.3. Tercera actitud de escucha: la escucha reducida.

Pierre Schaeffer la define como aquella que:

"afecta a las cualidades y las formas propias del sonido, independientemente de su causa y de su sentido, y que toma el sonido (ya sea cual sea su naturaleza) como objeto de observación, en lugar de atravesarlo buscando otra cosa a través de él." (Pierre Schaeffer, Tratado de los objetos musicales, 1988)

Esto completa lo que el verdadero proceso de transformación ejecutado en la aplicación requiere para ser entendido como herramienta del lenguaje moderno. En /nontransferable, como explicaba anteriormente, no se requiere de un objeto acústico entendido exclusivamente entre las barreras de la comprensión del léxico o las conductas narrativas habituales, sino que cualquier momento auditivo circunstancial es merecedor de estudio ante el individuo que pretende traducirlo. La escucha reducida que se está realizando es la tercera manera a la que el usuario acude para saciar la curiosidad que pueda llegar a sentir por el entorno que le concierne en determinados momentos, viene a ser, de otro modo, el complemento perfecto para poder transmitir sus circunstancias sin verse obligado a intervenir personalmente en su propia alteración.

En esta ocasión, sin embargo, el individuo no pretende aprender del proceso, no pretende saber como se traduce una palabra en concreto o como se apreciaría visualmente el sonido de un claxon, por ejemplo, sino que deja que el libre albedrío de lo que le rodea interfiera físicamente con su dispositivo y choque con las paredes de su micrófono para crear un motivo gráfico sin intervención

alguna más que la de haber pulsado el propio botón, como quien enciende la radio y, pasado un rato, percibe accidentalmente que algunas personas están tarareando. Es el propio individuo el que da pie a la consecuencia, por lo que la causa en este caso, es simplemente apretar el botón, sin importar lo que haya en la primera cara de la moneda para percibir, abiertamente, lo que encontramos en la segunda.

Siempre se produce, no obstante, una pequeña consciencia imaginaria en la mente del usuario sobre la materia de los sonidos cuyas causas y sentidos influyen en el bolo sonoro total. Es en este momento cuando se crea consciencia ante la dificultad de definir dichos sonidos que rodean al individuo mediante la limitación de atribuirles una causa, es decir, en algunos casos el uso atributor de onomatopeyas para describirlos es, en la mayoría de los casos, inevitablemente inenarrable.

Las actitudes de reacción ante la incompreensión causal de algunos sonidos, y en nuestro caso, de algunos resultados gráficos nacidos de elementos sonoros, se plantean pues también de maneras distintas. Algunas reacciones se basan en la "burla" puesto que el individuo se ve incapaz de comprender y/o explicar lo que acaba de presenciar tanto auditivamente como visualmente en un momento posterior cuando observa el resultado, otras reacciones se basan en el intento de justificar lo ocurrido mediante la matemática lógica del tiempo y los espectros acústicos (siendo imposible mediante este modo llegar a explicar la causa original de un sonido, pues si se reinvirtiera el proceso algorítmico, la calidad de exactitud en cuanto al momento origen se vería fuertemente debilitada, dejando la exactitud matemática en tan solo un concepto intuitivo y robotizado), y por último otras reacciones se basan en el subjetivismo absoluto, en el cual cualquier apreciación sobre el evento ocurrido podría ser válida y, a la vez, serían infinitas las percepciones del mismo dependiendo de la persona que las analizase. Sin embargo, este fenómeno perceptivo, como bien dice Chion, no depende únicamente del individuo singular, ya que proviene de una objetividad particular: la de las percepciones compartidas. Es en esta intersubjetividad donde se sitúa esta última escucha, la escucha reducida.

Esto explica, en cierto modo, las elecciones de diseño tomadas al crear las formas gráficas que la aplicación es capaz de generar. Por un lado, no se pretende la absoluta incompreensión del suceso, por lo que el carácter lógico-matemático del tiempo y el espectro sonoro deben estar pseudo presentes a través del grosor de las líneas y el tono cromático de las mismas (siendo el rojo el color en el que predominan los sonidos graves, el verde en el que se acentúan los de grado medio y el azul el portador de los agudos). Es esta la categorización debido a un simple dato intuitivo que sitúa

los agudos hacia arriba (cielo azul), los medios en el horizonte (tierra natural) y los rojos/graves bajo el subsuelo (núcleo terráqueo), esta pretensión ha sido diseñada así para evitar conjeturas adicionales en cuanto al valor cromático evitando así que deje de prevalecer el valor ya actual del sonido-momento sobre otras ramas. Por otra parte, se pretende hacer uso de las percepciones compartidas dando por hecho que el suceso siempre ocurre de la misma manera (1. generar o no sonido, 2. pulsar el botón, 3. apreciar resultado, 4. compartirlo o no) pero con infinitos resultados, dejando sitio para la subjetividad, pero dejando claro también que no se trata de un proceso en el que ordena el libre albedrío de las opiniones individuales de los usuarios sobre el significado absoluto de sus propias creaciones (puesto que conocen el origen).

#### 4.2. LEV MANOVICH, La visualización de datos como nueva abstracción y antisublime.

Manovich nos habla en esta obra suya sobre las visualizaciones de datos dinámicos como forma cultural moderna facilitada en su totalidad gracias a la existencia de los ordenadores, nos informa sobre la capacidad para transformar datos cuantificados, que no son visuales en sí mismos, en representaciones visuales, y que de este modo se pueda calificar de visualizaciones a este método. También nos diferencia este concepto de visualización con el de mapeado, aclarando que "la visualización se puede entender como un subconjunto particular del mapeado en el que una serie de datos se mapea sobre una imagen" (Manovich, 2001), ya que el mapeado, vendría a ser el total de la operación traductora en cuestión: el proceso completo de mapear una representación sobre otra a través de códigos numéricos equivalentes en valor entre ellos (pero gráficamente diferenciados).

Dicho esto, podemos afirmar que en /nontransferable se trabaja a partir del mapeo de código sonoro en código gráfico. Las dimensiones que se abarcan en primera estancia son el tiempo y el sonido (si podemos, en este caso, considerar al sonido como una dimensión) convirtiendo, posteriormente, el sonido en una dimensión regida por valores cromáticos y el tiempo en espacio horizontal variable. Los valores numéricos originales de estas dimensiones no cambian, sino su forma gráfica para poder ser entendida de otro modo.

Por lo tanto, lo que se desempeña en la aplicación no es más que la operación más común de la cultura informática y también común entre el arte de nuevos medios, y más allá de la tecnología, se podría decir que es una acción bastante cotidiana en el mundo didáctico, donde las gráficas, los ejemplos ilustrativos, las narraciones moraléjicas, etc., intentan explicar en el mismo entorno de detalle, pero a otro nivel de facilidad comprensiva, infinidad de lecciones pedagógicas de carácter no singular, o sea, no únicos en su función. Podemos decir entonces, que el carácter antisublime

de mi obra representa pues una fácil comprensión siendo de común condición el proceso que se genera en la traducción, facilitando así, la complicidad funcional entre dispositivo-humano.

Lo que se pretende es, en otras palabras, que la familiaridad de la raza humana con los procesos de mapeo (o de representación visual) que está acostumbrada a ver desde jóvenes edades faciliten el uso y aumenten la comodidad de usar el programa hasta llegar al punto de la inconsciencia, inconsciencia del usuario sobre lo que pasa en el interior del dispositivo(a causa de lo común, se da por hecho que funciona). De este modo, se crea el hábito, y el hábito hace al usuario, lo desempeña.

#### 4.3. RYOJI IKEDA, The Transfinite.

En esta obra de Ikeda podemos observar la fuerte presencia del bloque de construcción digital de códigos binarios que se sitúa en una instalación de 45 pies de altura y 60 de ancho, el cual es utilizado para demostrar la debilidad de cautivación y desconcierto que el ser humano muestra ante la tecnología; todo esto mediante la proyección de los mismos (vídeo-composiciones diseñadas por Ikeda) dividía en este espacio entre dos partes iguales. Así mismo, el audio que se dicta ha sido programado por el artista también, sobre una partitura de código binario, la intensidad del mismo también consigue cautivar la atención del espectador. Los espectadores se sorprenden aturdidos ante estos eventos infrecuentes, estudiando curiosamente los patrones de luz y sonido.



Mi obra, en cierto modo, viene a ser una edición de bolsillo pretenciosa de The Transfinite, imitando en medida de lo posible, este efecto aturdidor-curioso sobre el espectador. No utilizo gigantes instalaciones para crear un efecto hipnótico sobre el usuario, sino que intento confundir sus operaciones lógicas ante lo que observa en la aplicación, mediante resultados moderadamente inesperados. El usuario se ve cautivado por el color pluralmente dosificado en la pantalla del dispositivo, esto es algo que diferencio de la obra de Ryoji, en la cual se usa únicamente un código binario, más sencillo y más fácil de descifrar con los conocimientos necesarios (eso asumiendo que las video-composiciones tuviesen un significado descifrabable en sí, lo cual sería indiferente ya que, en una primera instancia, el usuario seguiría queriendo descifrar este "falso" código aunque no tuviese solución alguna), sin embargo, en /nontransferable me sitúo encima de una línea imaginaria: mi columna está perfectamente alineada sobre ella, y cada uno de mis pies pisa a partes iguales las dos áreas que se diferencian la una de la otra al estar separadas por esta línea fantasma. Una de estas áreas simboliza la deducción, y, por lo tanto, el poder que se auto-atribuye el usuario para completar el significado de lo oculto, en esta parte de la línea son fuertes influyentes el haber estado presente en el momento de la creación y la memoria del sujeto en sí. El otro espacio al otro lado de la línea, simboliza la incertidumbre, y, por lo tanto, el desconocimiento, la debilidad por lo que fue y se perdió, la incapacidad del usuario por reordenar legítimamente el resultado hasta su origen; en este área están vigentes también el interés del propio sujeto por el descubrimiento y la maravillación que se sufra ante las formas gráficas que se observan independientemente de su significado-origen.

Lo que se está creando en esta obra, en definitiva, es un espectáculo digital que analiza la capacidad de interacción y comprensión, y el carácter de fascinación que el ser humano emana con la presencia tecnológica, ya sea en gigantescas instalaciones como las de Ikeda, o en pequeñas pantallas al alcance y posesión de todo individuo como las que observamos en /nontransferable.

También es digno de añadir, que de la misma manera en que Ikeda incorpora binarios en todos los aspectos de la exposición, yo atribuyo mensajes cifrados en casi toda la interfaz de la aplicación (mediante el propio lenguaje sonido-color que he implementado en ella). De esta manera podemos observar que el icono de representación que se usa como contenedor visual del software en el espacio virtual del dispositivo ("menú") describe así mismo el nombre del programa (/nontransferable/ dictado vocalmente por mí), también de este modo asumimos que el botón que el usuario pulsa para iniciar la grabación también oculta uno de estos mensajes y así es, en efecto, /estoy grabando/. A su vez, en las redes sociales que he creado como páginas oficiales

representativas de la aplicación (esto es parte de la obra de tanto en cuanto refuerza su carácter comercial, induciendo así una idea orientativa sobre ella a modo de herramienta de ocio o complemento de red social), las publicaciones en lugar de ser descritas con palabras únicamente, vienen principalmente dadas con su traducción al estilo /nontransferable, podemos así decir que la aplicación tuitea mensajes encriptados, de sucesos pseudo ocultos, y a su vez creando una nueva incertidumbre, la identidad humana detrás de estos mensajes (puesto que las imágenes de perfil, son también producto codificado proveniente de la aplicación).

#### 4.4. BILL VIOLA, Metropolis.

"Lo importante es dejar que la gente tome conciencia. Conciencia de sí mismos, conciencia del mundo que les rodea. Conciencia de la capacidad de su propio cuerpo." (Viola, 1993)

Bill sostiene que las diferentes y dispares ideas que puedan transmitir sus obras al espectador que las visita son todas correctas, que a su entender, no importa si no coincide con la que fue concebida alguna de ellas, que las conexiones con la obra que puedan dar pie a opiniones, tanto de críticos de arte como de profanos de la misma, se encuentran en un mismo nivel transcendental. Lo que verdaderamente al final importa es que se trate de una experiencia de la cual se pueda aprovechar algo. El hecho de haber elegido para mi propia obra el entorno electrónico, se debe a la absoluta cercanía que tenemos en la actualidad con éste. Nuestros dispositivos son extensiones de nosotros mismos.

Tal y como comenta Viola, no hay manera de emplear una jerarquización lógica a lo que una persona perciba y reaccione ante estímulos que provienen desde motivos artístico-sensoriales, lo que nos hemos acostumbrado a ver en este tipo de entornos, es un elitismo emotivo ante la pseudo importancia del ser intelectual. En el momento en el que sitúo la exposición de mi obra en el bolsillo de los espectadores, sin ningún tipo de casting intelectual, que es a lo que nos (auto-)enfrentamos cuando atravesamos las puertas de un museo o sala de exposiciones, estoy dando por sentado el libre albedrío de las mutaciones que van a ocurrirle al sentido original con el cual doté a mi obra. Al ser, pues, mi obra un producto infinito, otorgo así en consecuencia el poder al usuario-espectador de metamorfosearla en cuestión de sus propios intereses. No existe pues, filosofía incorrecta ante el uso de la misma, puesto que, a parte de lo que ya he comentado, estoy segura de que habrá un factor común, siendo éste el tomar conciencia. Todo usuario será consciente del uso de la misma por varias razones. Primero, la interactividad obligatoria con la obra para poder

contemplarla (el simple hecho de descargarla ya es en sí el primer paso de contemplación). Y segundo, la huella digital que se deja en todo dispositivo al haberla usado, esto es, el resultado de la experiencia con localización virtual exacta: se confirma la existencia de creación, y ya sea dicho de paso, de uso.

Es buen momento pues, para comentar el sentido de esto último: la confirmación, nacimiento y veracidad de la acción creadora. En todo ordenador, se sigue una serie de ordenanzas codificadas a través de las cuales se hace posible el manejo de la infinidad de archivos que pueden encontrarse a la vez en un mismo banco de memoria. En el momento en el que cualquier individuo guarda un archivo en un ordenador, se crea una dirección concreta que localiza al mismo, esta dirección emplea las barras inclinadas a modo de cierre de maletín infinito:

“C:\Users\Persona\Documentos\Facultad\Tfg\aplicación\Resultados\000001.png” siendo en última instancia el archivo revelado de su *escondite*.

Lo que Viola comenta sobre la consciencia del espectador es perfectamente aplicable también a la propia creación y al "percate" del que indiscutiblemente la crea, estoy hablando pues de la propia consciencia del resultado gráfico de ser existente a través de ser conocida y real su localización (pese a ser virtual). Y es por esto, finalmente, por lo que el título de la propia obra simboliza esta consciencia de creación a través de la barra inclinada al inicio del título: "/nontransferable".

"Yo quiero que la gente utilice lo que hago. Si no PUEDE usarlo para su propia vida, es que no lo necesita. Pero si puede serle provechoso en algún sentido, si le añade algo a su vida, entonces... es muy positivo." (Viola, 1993)

Aludiendo a este comentario de Bill Viola habría que mencionar una parte de mi obra que, habiendo comentado ya antes el tema de las infinitas posibilidades de entendimiento que puede sufrir una pieza artística, se acerca a este momento de intención funcional. Se observa en la obra de Viola una constante apelación al sentimiento de trauma, trauma por la pérdida y el uso de la propia obra como elemento sanador, como terapia; y por ello, Viola menciona que el propósito del espectador debe ser querer poder utilizarla y sacar de ella un bien provechoso. Así bien, podemos analizar un aspecto de mi obra que algo guarda de relación con esto. Si bien hemos ya comentado la importancia del valor añadido del sonido y la capacidad percutora del mismo sobre la sensibilidad emocional, el usuario dispone de la obra 24 horas al día 7 días de la semana, al alcance del deslizar de un dedo. Es por esto por lo que la obra acompaña en todo momento al usuario y el usuario se sirve de sus implicaciones emocionales con el entorno y sus experiencias en el momento de usarla,

sea cual sea, siendo este momento incluso uno en el que se necesite el poder de quitar carga emocional (un peso metafórico) a ciertas circunstancias vitales.

Cuando un individuo pasa por un trauma, o por una situación desgraciada (sea cual sea el nivel trágico de la misma), busca posibilidades de ayuda para-consigo, unos se decantan por la terapia profesional, otros por la escritura, etc., diferentes salidas para un mismo propósito, el olvidar fuertes sentimientos. Es en este caso cuando mi obra acarrea además un aspecto funcional de la misma, útil también en otros casos que explicaré mas adelante, el usuario tiene la posibilidad de contemplar verbalmente lo que le pesa, lo cual ya aporta un acto de, podríamos decir, valentía al impulso de voluntad, la simplicidad gráfica con la que la aplicación resuelve su dictado aporta una desmaterialización emocional ante el gran esfuerzo que el usuario ha invertido en ello, por lo que el simple hecho de observar lo ocurrido (el proceso de creación) ya distrae de por sí el motivo que lo originó. Por una parte puede gestarse en el individuo un sentimiento de indignación (dejando así a parte el aspecto racional que implicaría el no luchar emocionalmente contra una máquina y dejando caer, posteriormente, la aceptación de los hechos) y por otra parte, el desvanecimiento de lo que verbalmente se narraba en motivo de ayuda, el ver que la única ayuda es la forma gráfica que borra en gran porcentaje el relato original (y por lo tanto, su valor raíz), podría infundir en el propio sujeto una desmemoria de estos mismos relatos, dejando evidente su innegable existencia y aportando a su vez un motivo para despejar el dato de la memoria asequible, como quien apunta un número de teléfono para no tener que recordarlo.

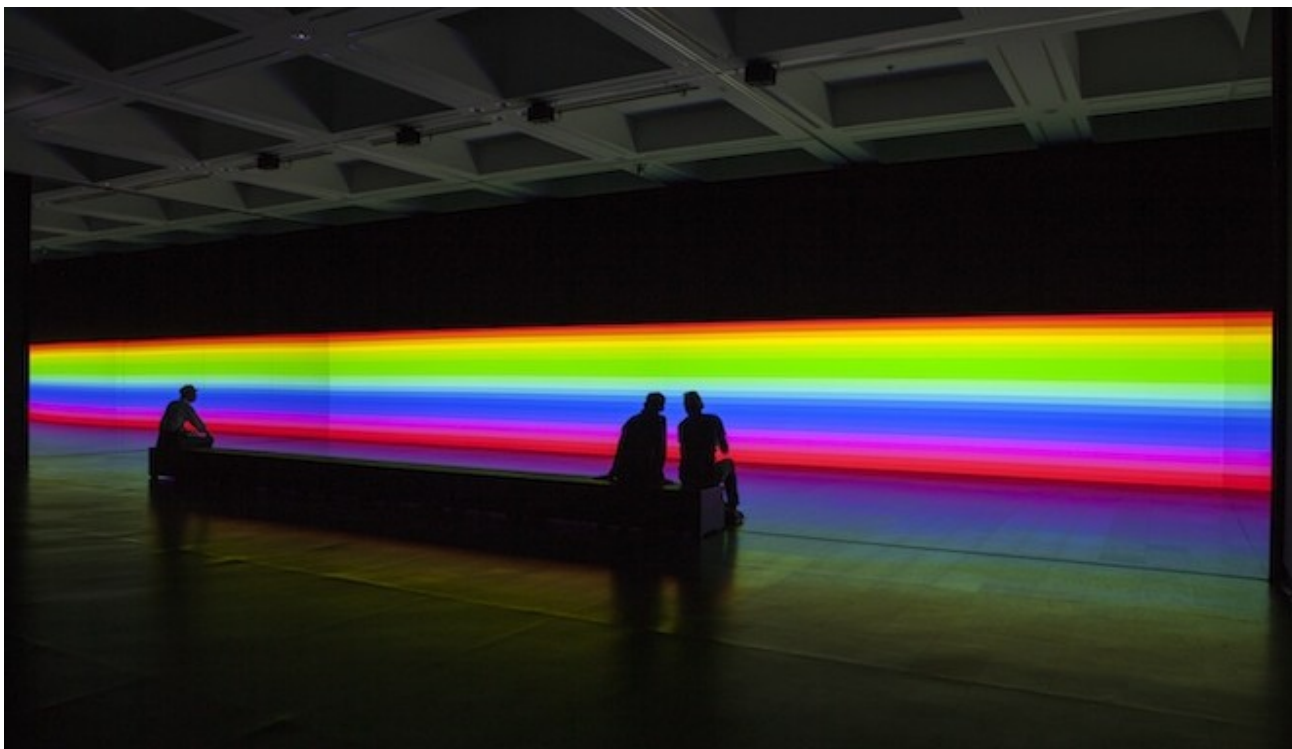
Bill argumenta que el proceso que él experimenta con el acto de grabar y el de manipular y editar sus video-creaciones se puede relacionar, respectivamente, con el ver y el pensar. Así mismo, en mi obra también hay una clara división de procesos: uno es legítimamente mecánico, en el cual el dispositivo algorítmicamente convierte el elemento introducido y lo alumbra de otro modo. El otro es legítimamente, a su vez, contemplativo y reflexivo pues se habita en la propia voluntad del usuario la reacción a deducir del proceso anterior y su resultado. De la percepción nace la reflexión. Son procesos ordenados como lo son los reflejos y las consecuencias cognitivas después de los mismos.

La posibilidad de repetir visualmente un resultado es prácticamente imposible en la aplicación a través de la intención de recreación del audio entrante, sin embargo, esta no es una acción que influya en la posibilidad de retención del momento creado, puesto que no es fugaz, el resultado permanece, el tiempo que el usuario decida, incluso para siempre al tener la posibilidad de



guardarlo. Esto es lo que Viola agradece de las cintas de vídeo, por ejemplo, y yo empleo esta capacidad recreativa que permite reobservar y recordar lo que se sintió por primera vez y cómo se va desvaneciendo acorde a nuestra capacidad de costumbre. Es lo que se introduce, sin embargo, el factor inequívocamente irrepetible y espontáneo.

#### 4.5. CARSTEN NICOLAI, Unicolor.



Nicolai trabaja con la semiótica existente entre los impulsos cromáticos y sonoros y la misma percepción de ellos comparada con su lenguaje matemático. Su obra se basa en el concepto de que la luz y sus distintos parámetros estén conectados directamente con nuestros sentimientos, inspirando y entreconectándose recíprocamente a través de la percepción de los mismos.

Hay una clara relevancia estética en mi obra de sus estudios del color, junto con la luz y el sonido y el lenguaje de signos que entre ellos se computa. El artista sostiene que pese a que la doctrina musical y la artística en severas ocasiones se asemejan, tienen a su vez muy poco en común, y que esto se debe a las dispares maneras estructurales y de organización que en ellas se computan. De ello disfruta que se puedan separar y ser consciente de la libertad que esto puede aportar ante el entendimiento de su obra. Es por esto pues, que en mi obra también hay una clara separación entre el sonido y el color, las formas acústicas están muy presentes en parte de la obra (sobre todo en la parte que principalmente da sentido a la misma) pero a su vez sufren una supresión absoluta para dejar espacio al espectador de percibir el momento plástico tal y como debe ser su entendimiento en

un estado alejado de la influencia sonora. Hago uso de esta polaridad para así dejar evidente el valor concreto de ambas influencias por separado.

Carsten también habla sobre un interés especial en la física del sonido, apelando sobre esta que es un sistema infinito de fácil inmersión, casi mística, añade. Es el elemento visual el que actúa, pues, en sus obras, al no querer intervenir personalmente de un modo intérprete en el que sea el artista el que hace la propia performance acompañando al sonido. En /nontransferable se aprecian parte de estos aspectos de interpretación a través de las formas plásticas que se generan, al fin y al cabo, no es sino el resultado gráfico lo que está traduciendo el aspecto acústico del que el usuario fue sujeto de inmersión (indiferentemente del nivel inmersivo sufrido). El color hace de compañero, no digamos fiel, pero sí exégeta del otro.

El orden por el cual el color se rige ante la secuencia acústica grabada, no sólo representa un concepto temporalmente lineal, sino que nos aporta información texturizada sobre la apreciación acústica, a modo de suplente, ejerciendo sobre el sonido un trasplante físico a través de la matemática.

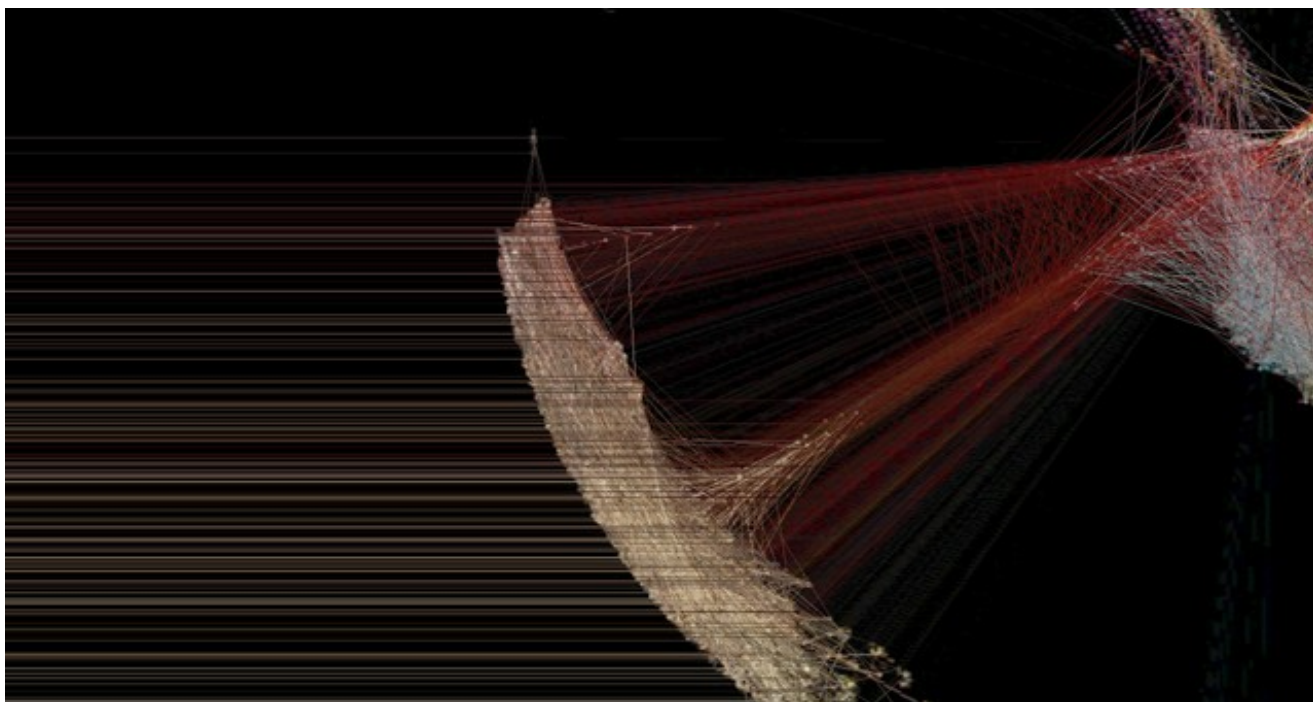
Nicolai, no obstante, se aleja totalmente del aspecto cinematográfico existente en la unión entre el valor sonoro y el gráfico, visto de esta manera, en mi obra se puede tildar de disconforme a esta separación de la que hemos hablado, obligando en cierto modo a algún espectador a sentirse incómodo ante la apreciación artística de ambos sentidos fusionados y haciendo confuso el hecho de tergiversar los significados perceptivos de ambos valores.

Nicolai también utiliza defectos del sonido en sus obras para decrementar el impacto emocional explicando que cuando algo va mal en una melodía, es fascinante. Yo pienso que cuando esto ocurre (el error en un conjunto melódico del que esperábamos armonía) el hecho de la perturbación implica una fuerte conciencia del espectador sobre su propio ser, por que aunque no se tiene el control sobre esta melodía fallida si que se tiene el control sobre la emoción que se experimenta, la cual se ha visto inesperadamente interrumpida y ha provocado un despertar en las reflexiones del usuario, es entonces cuando la pasión se va desvaneciendo para dar paso al computo lógico del por qué ha dejado de sonar algo tal y como esperábamos. En /nontransferable intento implementar esta rotura de la conformidad placentera ante la posible expectación de un resultado gráfico a partir de lo que el usuario ya sabe que ha grabado, éste espera ciertos silencios y resaltos acústicos que, dependiendo de la ocasión, pueden terminar apareciendo o no. Es por esto también que el resultado

se muestra inmediatamente en cuanto el individuo levanta el dedo de la pantalla y deja de pulsar el botón, es instantáneo, dejando así todo el trabajo a los reflejos del mismo.

Es interesante también la idea que plantea este artista sobre la evolución personal de la humanidad, queriendo implementar en las máquinas cada vez más aspectos humanos, deseamos que piensen, y a su vez, el ser humano pretende cada vez ser más mecánico en el hábito. Esto hace ver que en mi obra, el objeto principal no es sino una herramienta para mecanizar de algún modo un momento vivido, y que aun así, pese al hecho de computar electrónicamente algo que fluye y se desvanece tan orgánicamente, pretendemos obtener resultados que se asemejen a lo que hemos sentido al introducirlos en la máquina codificadora.

#### 4.6. RYOICHI KUROKAWA, Syn.



Kurokawa compone esculturas-tiempo con grabaciones sonoras de campo o estructuras digitales generadas que reconstruyen arquitectónicamente el fenómeno audiovisual. Admite trabajar con la mezcla de sonidos primero, es decir, escoge y orquesta sobre un pentagrama mental sonidos procuradamente aleatorios que forman parte de una idea inicial con la que el artista parte, después trabaja el vídeo y las formas gráficas y las mezcla con la anteriormente elaborada aleación sonora.

De Kurokawa en un principio escojo este mencionado proceso en el cual el artista reinterpreta una sucesión de eventos sonoros, tal y como ocurre constantemente en el entorno por el que vagamos habitualmente pese a lo conscientes que llegemos a ser de ellos (no es más lo que reinterpreta sino

esta sucesión de elementos que vienen a ser todos los momentos acústicos que se suceden por ejemplo al caminar por una calle), es de estos eventos de los que tomo conciencia cuando en la aplicación el usuario provoca la situación en la que cuerpos resonantes externos a él, pero a su alrededor, forman parte del producto que está creando (a propósito de ello o no).

Esto explica, de otro modo, la importancia del tiempo en su obra y en la mía. Kurokawa reincide en las formas del tiempo, las diseña, mientras que en /nontransferable el tiempo no está diseñado, simplemente representado. Kurokawa crea una escultura de tiempo a través del sonido, y yo creo escultura de sonido con la clara influencia del tiempo en ella, pudiendo anular así el sonido para que se siga entendiendo su linealidad cronológica.

Kurokawa menciona que para él, el verdadero objetivo no es en sí observar/escuchar el elemento audiovisual expuesto, sino sentirlo, en la manera en la que si él está trabajando con varias pantallas a la vez, no es delito despreciar ninguna o acecharlas todas, sino situarse de tal manera, mentalmente, para poder percibir correctamente el evento como experiencia inmersiva-contemplativa y no profundamente analista. Se debe entender también que en un primer contacto con un mensaje audiovisual, la vista es, más hábil espacialmente y el oído temporalmente. Esto coincide fortuitamente con el acato excesivo al análisis de los resultados que se obtienen con la aplicación, es decir, el sobre acechamiento a la sucesión de las líneas y su tonalidad en una búsqueda intrincada de su significado, no se trata de eso, se trata de simplemente, formar parte de la experiencia y que de ella se pueda haber sentido parte.

A su vez, una vez explicado lo anterior es correcto mencionar entonces que la sencillez de mi obra es pretendida. Esto es, pese a la cantidad de funciones y/o motivos estético-conceptuales que se le puedan atribuir, la banalidad de la misma como simple herramienta ocio-apática, se marca como co-protagonista en todas estas atribuciones. Asumiendo entonces este entendimiento de ella como lo común de su contenedor implica en la opinión general entre los usuarios que la tienen al alcance. De lo único que precisa la obra para ser entendida, es la simple participación de ella.

"técnicamente, el silencio hace que se despierte la dinámica"

Este comentario contestaba Ryoichi ante la pregunta: ¿Qué opinas sobre el silencio?. El artista japonés sostiene que después del silencio se pueden obtener sonidos muy dinámicos. En el silencio está a flor de pie el poder despertar nuevos sonidos mientras que en la sucesión de ruido lo que oyes

ya es un sonido que puede variar en mayor o menor medida, pero no nace, no entra por la puerta grande. Lo que me atrae de este concepto del silencio es que en mi propia obra se representa esta idea que Kurokawa relata, primero, en la elección más o menos despierta de lo que se reclama como objeto origen, donde el silencio que se advierte en el audio esta en mayor o menor medida procuradamente ordenado en la sucesión de palabras si es así como se ha decidido el audio. Segundo, en los resultados gráficos, donde la presencia del silencio se oculta, y a la vez se hace co-protagonista de la propia existencia cromática en representación de la existencia de ruido, en la ausencia de color, es decir: el negro.

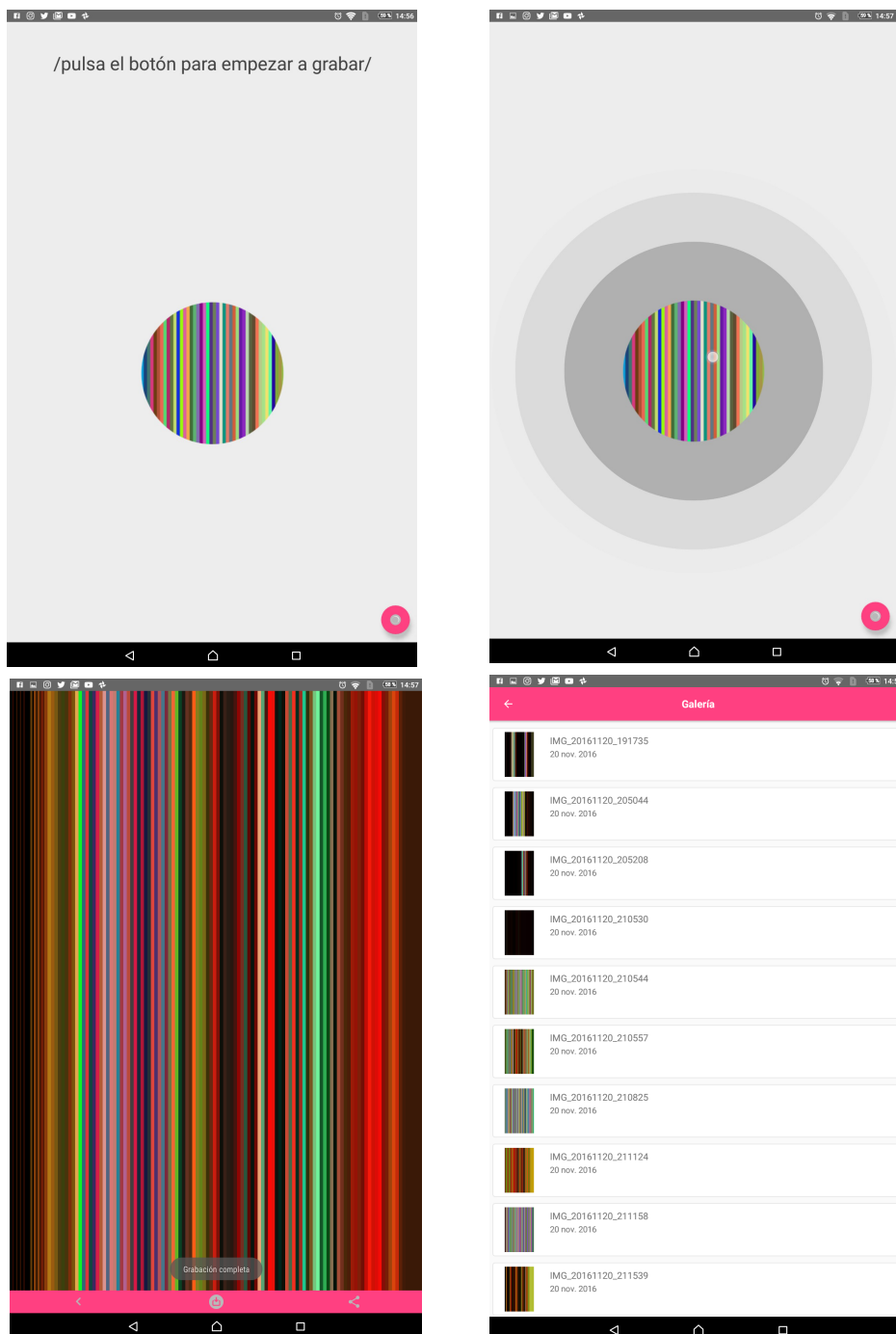
#### 4.7. BOSCH & SIMONS, Aguas vivas.

En esta obra se aborda el fenómeno de las vibraciones y su representación gráfico-acústica, a través de una perspectiva mecánica. Los artistas Peter Bosch y Simone Simons colaboran en esta obra para computar en este concepto una idea de transfiguración visual, dicha transfiguración se ve creada gracias a la virtud dinámica por la que un tanque de aceite con luz reflejada se ve atacado (fuertes vibraciones). Lo que me interesa de este proyecto, pese a no ser de gran relevancia, es que en el momento en el que las vibraciones paran, la repercusión de los líquidos se prologa en el tiempo, como un eco. En mi obra, cuando un eco se produce y se es traducido mediante la aplicación, las formas gráficas se repiten de la misma manera en la que el aceite se revela ante las paredes de su contenedor, pese a no ser en mi obra objeto de ninguna vibración mas que la leve resonancia del sonido. Sin embargo, el eco representado en las líneas y el color, no se asemejan entre sí en nada, debido a que el cómputo del valor del sonido que el algoritmo está utilizando, se basa en niveles que no aceptan el cambio de intensidad como carácter inmutable pese a ser el mismo sonido el que se repite a distintos volúmenes.

Esto es, para un simple ejemplo sonoro, como puede ser la palabra "eco", en la línea temporal en la que se sucederían el sonido-silencio-sonido-silencio y sonido-silencio ("Eco--Eco--Eco--") pese a ser exactamente iguales por verse repetidas gracias a la reverberación de un entorno propio para el mismo, el inevitable cambio de intensidad en cada palabra produce un cambio total en los colores del resultado gráfico. Esto se debe a que si en la primera vez que se dice la palabra "eco" los agudos se sitúan en una franja en la que el nivel de azul es óptimo, la segunda vez que se repita la palabra "eco" la intensidad habrá cambiado y bajado y por lo tanto, lo que antes era un agudo-azul, ahora es un medio-verde, y así sucesivamente, en la tercera ocasión puede incluso a transformarse en un grave-rojo, debido a que el silencio se acerca cada vez más a tapar el sonido.

¿Qué representa esto? Esto acude al fenómeno de la vibración como elemento que apela a la repetición y por lo tanto, en mi obra, se le daría un sentido de recordatorio, la repetición constante de un mensaje que se desvanece. Se necesita pues de una repetición firme que no cause la pérdida de información para ser en efecto un objeto funcional de re-atención a la tarea x, por lo que se vuelve a reafirmar que en /nontransferable, los sucesos gráficos son meros atisbos de algo que tuvo constancia transcendental en el estado temporal del usuario al grabarlo, pero después este grado de trascendencia, disminuye hasta su olvido.

## 5. Dossier.



Título: /Nontransferable

Materiales: audiovisual, aplicación “.apk” (materia virtual)

Dimensiones: 5,44 Mb

Año: 2016

Autor: Marta Moreno Muñoz, ayuda técnica de Francisco José Carmona Salguero y Antonio Fernández Cruces

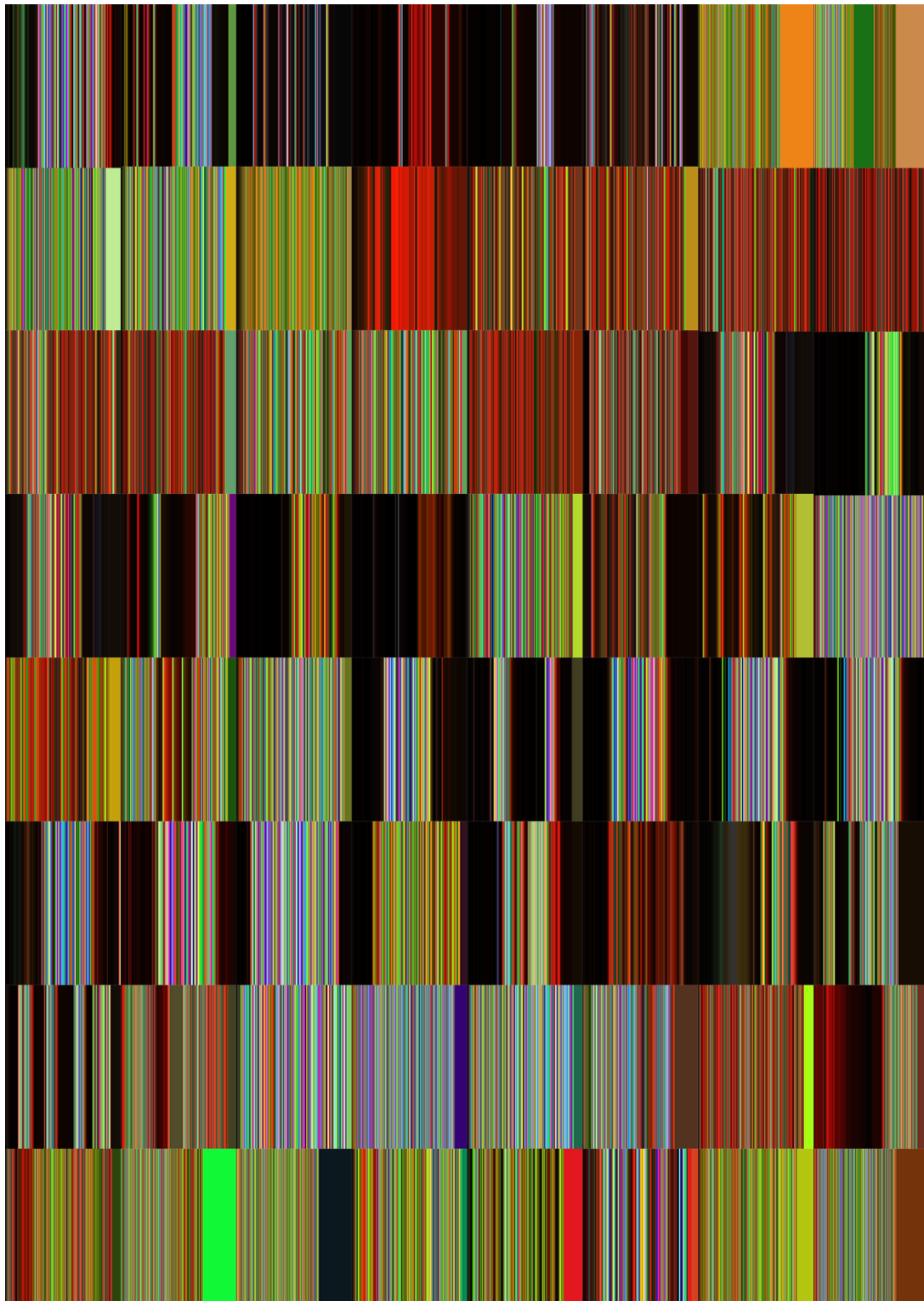
Título: Resultados de la experiencia /nontransferable

Materiales: píxel.

Dimensiones: individual 166 Kb, colectivo ∞.

Año: 2016

Autor: Marta Moreno y Usuarios varios.





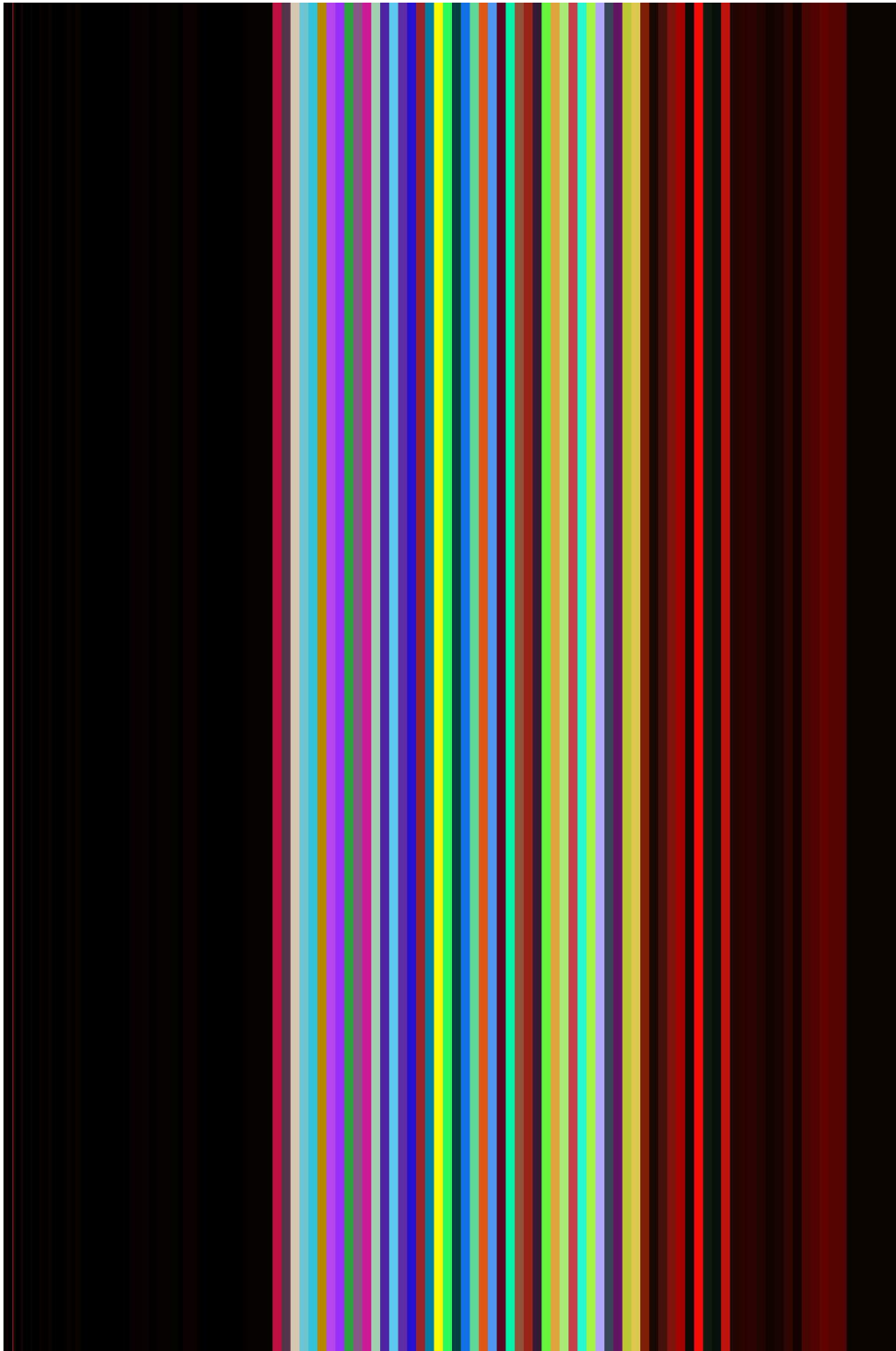
Título: /nontransferable: /horror/

Materiales: píxel.

Dimensiones: 146 Kb.

Año: 2016.

Autor: Marta Moreno.



Título: /nontransferable: única y última oportunidad

Materiales: Audio-video

Dimensiones: 30Mb.

Año: 2016.

Autor: Marta Moreno.



Título: exposición /nontransferable

Materiales: pedestales, dispositivos, proyector, portátil, atril, pantalla, micrófonos.

Dimensiones: 3m cuadrados.

Año: 2016.

Autor: Marta Moreno.



## 6. Cronograma de desarrollo.

	MAY	JUN	JUL	AGO	SEPT	OCT	NOV
Recopilación de información			////////////////////	////////////////////	////////////////////	////////////////////	////////////////////
Precisar y solucionar requerimientos técnicos del software		//////////	////////////////////	////////////////////	////////////////////	////////////////////	////////////////////
Bocetos y resultados circunstanciales previos			////////////////////	////////////////////	////////////////////	////////////////////	////////////////////
Resultados gráficos finales							//////////
Memoria						//////////	//////////
Publicación del software para el uso del espectador							//////////
Recopilación de resultados ajenos al autor							//////////
Exposición y planteamiento espacial				//////////	//////////	//////////	//////////
Preparación de defensa ante jurado							//////////
Avance definitivo sobre el concepto del proyecto					//////////	//////////	//////////

## 7. Presupuesto

	0-5€	5-20€	20-80€	80-1000€
Servicios de ayuda por parte de programadores	0			
Transportes	metro		Madrid	
Materiales				
Herramientas necesarias	Editor de texto (5\$)		Dispositivo android	Ordenador portátil
Gastos de publicación		Gestión de derechos de Google Play		
Valor aproximado de favores pedidos		Una cena		

## 8. Bibliografía.

1. 4ºD. DISEÑO Y TECNOLOGÍA VISUAL. Mira el sonido, escucha la imagen. On line. (n.d.). Obtenida el 11 de octubre de 2016.

<http://cuartoderecha.com/1588>

2. ÁLVARO, Sandra. Arte y Medios Locativos: Interacción en el espacio híbrido de la ciudad. On line. (2011). Obtenida el 2 de julio de 2016.

<http://www.disturbis.>

3. BARBER, Llorenç (2009). La mosca tras la oreja: De la música experimental al arte sonoro en España. Colección Exploraciones. Madrid: Fundación Autor.

4. BUFFENSTEIN, Alyssa. Arnet News: Art World 12 Sound Artists Changing Your Perception of Art. On line. (2016). Obtenida el 25 de octubre de 2016.

<https://news.artnet.com/art->

5. CIAVARELLA, Teo. First iPhone Concert (part 1). On line. (2009). Obtenida el 30 de junio de 2016.

<https://www.youtube.com/watch?>

6. CUELLO, Javier & VITTONI, José. Diseñando apps para móviles. On line. Cap. 11. (2014). Obtenida el 2 de octubre de 2016.

<http://appdesignbook.com/es/>

7. CHION, Michel & LÓPEZ RUIZ, Antonio. (1993). La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós.

8. DELEUZE, Gilles, DELPY, María Silvia & BECCACECE, Hugo. (2002). Diferencia y repetición. Buenos Aires: Amorotu.

9. DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. (1977). Rizoma: (Introducción). Valencia: Pre-textos.

10. ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS UCR. (5 abr. 2016). Conferencia Luis Gárciga Romay. On line. Obtenida el 26 de junio de 2016.

<https://www.youtube.com/watch?>

11. ESPACIO FUNDACIÓN TELEFÓNICA LIMA. Entrevista a Ryoichi Kurokawa. On line. (2013). Obtenida el 5 de noviembre de 2016.

<https://www.youtube.com/watch?>

12. FILMOLABORAL. Entrevista con Ryoichi Kurokawa. On line. (2013). Obtenida el 6 de noviembre de 2016.

<https://www.youtube.com/watch?>

13. FOSTER, Hal & BROTONS MUÑOZ, Alfredo. (2001). El retorno de lo real: La vanguardia a finales de siglo. Madrid: Akal Ediciones.

14. FUNDACIÓN JUAN MARCH. (15,22 oct.-3 dic. 2016) Ciclo de cine: El sonido y el cine experimental. On line. Obtenida el 28 de octubre de 2.016:

<http://www.march.es/>

15. FUNDACIÓN JUAN MARCH. (14 oct.2016-15 ene.2017). Escuchar con los ojos cerrados. Arte sonoro en España 1961-2016. On line. Obtenida el 28 de octubre de 2.016:

<http://www.march.es/arte/>

16. KULHANEK, Jamie. "The Transfinite" Ryoji Ikeda. On line. (2016). Obtenida el 7 de noviembre de 2016.

<http://artasiapacific.com/>

17. KUROKAWA, Rioichi. Main Page. On line. (2006). Obtenida el 5 de noviembre de 2016.

<http://www.ryoichikurokawa>.

18. MAEDA, John. (2001). Design by numbers. Cambridge, Mass.: MIT Press.

19. MAPAMA. Ministerio de Agricultura y Pesca, Alimentación y Medio Ambiente. Conceptos básicos del ruido ambiental. On line. (n.d.). Obtenida el 10 de agosto de 2016.

<http://www.mapama.gob.es/es/>

20. MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE. Sonido y música por ordenador. Módulo 2: El sonido y su representación. On line. (n.d.). Obtenida el 3 de noviembre de 2016.

<http://www.ite.educacion.es/>

21. MOMA. Soundings, Exhibition, Artists. On line.(2013). Obtenida el 26 de octubre de 2016.

<https://www.moma.org/>

22. PÉREZ VILLALÓN, Fernando. Pintar el sonido, escuchar el color: Vassily Kandinsky entre lo abstracto y lo concreto. On line. (n.d.). Obtenida el 2 de agosto de 2016.

<http://www.letrasenlinea.cl/>



23. PHILLIPS, Luke, SILVERTON, Edward & TWYMAN, Luke. Blockdust. On line. (v.1.0.12). (2016). Obtenida el 14 de agosto de 2016.

<https://blokdust.com/>

24. RASTER-NOTON ARCHIV FÜR TON UND NICHTTON (2016). Carsten Nicolai. On line. Obtenida el 3 de noviembre de 2016.

<http://www.raster-noton.net/>

25. REKALDE, Josu. (1997). Lo tecnológico en el arte: de la cultura vídeo a la cultura ciborg. Barcelona: Virus.

26. RTVE.es. A la carta. Ars sonora - La mosca tras la oreja - Primera parte. On line. (2009). Obtenida el 29 de octubre de 2016.

<http://www.rtve.es/a/535659/>

27. RTVE.es. A la carta. Ars sonora - La mosca tras la oreja - Segunda parte. On line. (2009). Obtenida el 29 de octubre de 2016.

<http://www.rtve.es/alacarta/>

28. RTVE.es. A la Carta (20 ene. 2014). Atención obras. Bill Viola mano a mano con los grandes maestros. On line. Obtenida el 30 de octubre de 2016.

<http://www.rtve.es/alacarta/>

29. RTVE.es. A la Carta (16 jun. 1993). Metrópolis-Bill Viola. On line. Obtenida el 30 de octubre de 2016.

<http://www.rtve.es/alacarta/>

30. REKALDE, Josu. (1997). Lo tecnológico en el arte: de la cultura vídeo a la cultura ciborg. Barcelona: Virus.

31. SAM. Interesante entrevista con Carsten Nicolai. On line. (2012). Obtenida el 8 de noviembre de 2016.

<http://acercadelascosas.com/>

32. SCHAEFFER, Pierre. (1988). Tratado de los objetos musicales. Alianza Editorial.

33. SHIFFMAN, Daniel. The Nature of Code. On line. (2012). Obtenida el 1 de agosto de 2016.

<http://natureofcode.com/book/>

34. SHIFFMAN, Daniel. Welcome to [Undefined]. On line. (n.d.). Obtenida el 16 de julio de 2016.  
<https://www.youtube.com/user/>
35. SINGH, Jim. Paint2sound. On line. (n.d.). Obtenida el 15 de agosto de 2016.  
<http://flexibatz.weebly.com/>
36. SOUNDSPACE. Alva Noto desde tres perspectivas, una breve entrevista. On line. (2012).  
Obtenida el 8 de noviembre de 2016.  
<http://noiselab.com/blog/alva->
37. TATE. Sound Art. On line. (n.d.). Obtenida el 25 de octubre de 2016.  
<http://www.tate.org.uk/learn/>
38. TECHMOAN. Oscilloscope Music - Pictures from Sound. On line (2016). Obtenida el 26 de  
noviembre de 216.  
<https://www.youtube.com/watch?v=ZaTuFB5QXHo>
39. VAN GESTEL, Jannes. Locative media game. On line. (2013). Obtenida el 29 de junio de 2016.  
<https://www.youtube.com/watch?>
40. VIRILIO, Paul. (1988). Estética de la desaparición. Barcelona: Anagrama.