



Imagen de lo sonoro

Autor: Pedro Jesús Riquelme Moral

Tutor: Jesús Marín

TABAJO DE FIN DE GRADO

BELLAS ARTES

2017



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA



FACULTAD DE BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Índice

1 Resumen	3
2. Descripción de la idea	4
3. Trabajos previos	9
4. Proceso de investigación plástica	13
5. Proceso de investigación teórico-conceptual	24
5.1. Referentes plásticos	29
6. Cronograma	34
7. Presupuesto de producción del trabajo plástico realizado.....	35
8. Conclusiones	36
9. Bibliografía	37
10. Dossier gráfico	38

1. Resumen

El proyecto plantea una reflexión sobre el sonido en su uso como material escultórico y en dialogo con otros materiales. De este modo presento una serie de piezas en las que se combinan dichos materiales y objetos de diferente procedencia, comprados, encontrados o fabricados, junto con audios de la vida cotidiana fácilmente reconocibles, como puede ser el sonido de un armario al abrirse o el tic tac de un reloj.

Los audios generan una imagen sonora en la mente del espectador, creando, de forma inconsciente, una percepción de aquello que produce dicho sonido. El absurdo de la situación creada, o más bien, el hecho de que dicha imagen no se relacione directamente con lo que tenemos delante provocará una extrañeza.

Esto se debe a que, por naturaleza, el sonido se muestra autorreferencial, es decir, de forma inconsciente lo asociamos con la fuente sonora que lo genera realmente. Por lo tanto, en el momento en el que se ve despojado de su origen natural se descontextualiza, apareciendo el factor extraño del que estoy hablando.

Desde el punto de vista formal y plástico las piezas parten desde un elemento real vinculado con el sonido empleado, pero son elaboradas mediante materiales pobres y objetos del entorno que, personalmente, me remiten a ellos, bien por forma, bien por color o textura, construyendo desde la precariedad. De esta forma encuentro unas transmutaciones que desembocan en la sorpresa, lo diferente. En definitiva, se trata de una desviación de la cotidianidad, de trabajar con algo reconocible pero que resulta extraño debido a la desvinculación del sonido empleado con respecto los materiales.

Palabras claves: sonido, extrañamiento, absurdo, descontextualización, materiales pobres.

2. Descripción de la idea

La idea base que fundamenta mi proyecto es la relación entre sonido y la imagen que el espectador crea en su mente cuando este se percibe. El hecho de que el sonido no se encuentre relacionado con su fuente de origen lógico da lugar a que se produzca un desajuste en la mente del espectador. Por lo tanto, el interés del proyecto se encontraría en esta desviación existente entre lo que suena y dónde suena, en lo extraño que resulta de ello.

Así, se nos presentan una serie de piezas basadas en lo absurdo de la combinación de materiales u objetos de carácter cotidianos, algunos reconocibles para el espectador, productores de un sonido que no se relaciona con estos materiales u objetos aunque, en origen, a la hora de su producción, tengan como base el elemento real del que procede el sonido.

Desde siempre, el hombre por naturaleza ha vinculado este con su fuente generadora lógica. Así, por ejemplo, relaciona el sonido de una puerta abriéndose con la propia puerta sin necesidad de que sea vista. Por lo tanto, podemos decir que el sonido es capaz de estimular la mente construyendo imágenes.

Cuando se desconoce la fuente de producción sonora aparece la magia y la superstición, lo extraño y lo absurdo. Curiosamente, dichas relaciones sonoras entre causa y efecto fueron ya estudiadas por Pitágoras al desvincular la imagen del sonido, obligando a sus alumnos, los Acusmáticos, a escuchar sus enseñanzas sin ser visto con el fin de que prestaran mayor atención a la lección y no se centraran en elementos superficiales¹.

Por lo general, cuando escuchamos, lo primero que intentamos es encontrar los orígenes, la fuente de producción sonora, lo que inevitablemente da lugar a una especie de reconocimiento. Es decir, nos preguntamos qué es lo que produce dicho sonido. Podríamos decir que, tal y como plantea el comisario William Hellerman², “la escucha no es otra cosa que una forma de entender”. No obstante, en este proyecto, la comprensión, la forma de ver, se rompe y se hace confusa al existir una desviación entre lo que escuchamos y lo que esperamos ver asociado a este sonido.

¹ Ariza, J. *Las imágenes del sonido: una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX*. España: Universidad de Castilla-La Mancha, 2008.

² Dicha declaración la realizaría para la primera exposición de lo considerado como arte sonoro denominada Sound/ Art, de 1983, exhibida en The The Sculpture Center de la ciudad de New York.

En mi trabajo, la fuente de sonido, dispositivos digitales, se encuentra oculta, hecho que da lugar a que el espectador, de forma inconsciente, entienda que este procede de los propios materiales, provocando por lo tanto esta desviación, este extrañamiento.

Realmente podemos considerar nuestro sonido como un elemento externo al objeto, ajeno a él, ya que la relación entre ambos se va a establecer en un nivel que solo existe en nuestras mentes.

Es importante tener en cuenta que, evidentemente, uno de los propósitos de este proyecto es intentar comprender la forma en la que interactúa el factor sonoro con el elemento plástico, cómo afecta a los objetos y a los elementos visuales, además de cuestionarse qué es lo que sucede cuando dicha interacción es diferente a lo que entendemos por normal. Por lo tanto, esto me lleva a plantearme una serie de reflexiones:

- 1.- Podemos decir que nos encontramos ante la escultura como lenguaje expandido del sonido.
- 2.- Al sumar un elemento que tiene un lenguaje distinto al visual se crea una conexión entre la vista y el oído. Ambos sentidos crearán una imagen mental sinestésica.
- 3.- La percepción de la obra plástica se modifica debido al empleo del sonido, el cual parte de la propia obra.
- 4.- El espacio y el tiempo pasan a formar parte de la obra de una manera diferente. Tal y como plantea el musicólogo Giancarlo Toniutti: "El sonido como fenómeno es parte del espacio, ya que este tan solo puede existir en él".³

Con respecto a los sonidos empleados, estos son reconocibles, el espectador los puede asociar con algo que ya existe. Poseen cierto carácter cotidiano, resultando cercanos a nuestro día a día. Así, nos encontramos con audios que van desde el canto de un pájaro hasta el rugido del motor de un coche.

No obstante, como ya se ha dicho, estos sonidos resultan extraños al asociarlos con elementos que no son su fuente de producción lógica. Precisamente parte de esta extrañeza deriva del carácter reconocible del sonido pues, en caso de que estos fueran totalmente nuevos, no se encontrarían en nuestra vida diaria, no generarían el mismo desconcierto en el espectador.

³ Rocha Iturbide, M. *El eco está en todas partes*. México: M. Alias Editorial, 2013.

Un factor importante a tener en cuenta es la realización de dichas piezas es el hecho de que deriven de un elemento vinculado con el propio sonido. Es decir, plásticamente hablando, parto de aquella cosa que genera ese sonido, reconstruyendo los objetos con materiales diversos que me recuerdan a la fuente sonora.

Combino indistintamente elementos cotidianos junto a otros más artísticos, desde cosas encontradas en un basurero hasta elementos adquiridos en bazares u otras tiendas, los cuales escojo ya que, de alguna manera, bien por la forma, bien por el color o la textura, me remiten a la fuente productora lógica.

Uso todo tipo de cosas, viejas y nuevas, dando lugar a ensamblajes de diversos materiales y formas. Afortunadamente, uno de los rasgos que caracterizan el arte contemporáneo es la libertad en la experimentación con formas, técnicas y materiales.

Se produce así un un proceso de superposición de materiales, de ensamblaje, en el que se aúnan objetos ya existentes, prefabricados, con otros objetos elaborados por mí, buscando cierto orden que dote de sentido visual al conjunto, creándose estructuras alejadas de la realidad de la que se parte.

Todo ello nos llevaría inevitablemente a reflexionar sobre algunos conceptos como pueden ser realidad y percepción o representación y sinestesia. Se se parte del mundo real pero se crea algo autónomo, diferente, con el objetivo de buscar esa extrañeza generada por la desviación existente entre la imagen visual y sonora percibida con respecto a la realidad.

El único elemento que relaciona la pieza con el mundo cotidiano reconocible es el propio audio, pero con la intención de que este reconocimiento produzca la disrupción entre significante y significado.

La relación con el referente sonoro con respecto a lo cotidiano resulta crucial para el proyecto pues dota de lógica interna a esta serie de obras que en principio parecen absurdas, además de permitir que, tanto de forma individual como en conjunto, sean entendidas. La extrañeza de estas piezas es su hilo conductor.

Resultaría interesante tener claro el concepto de absurdo. Según la Rae (Real Academia Española), “absurdo” se define como aquello que es contrario a la lógica o a la razón. En mi trabajo, esta contrariedad a la razón se produce debido al conocimiento o idea que se nos genera mentalmente debido al sonido existente, a esas ideas que ya tenemos en la mente sobre la fuente de procedencia que produce o genera un sonido. El absurdo, por otro lado, es uno de los componentes principales en algunas tendencias artísticas como el Dadaísmo.

Lo absurdo juega con los límites de aquello que conocemos. Lo extraño es aquello que posee un carácter aparentemente cotidiano o que reconocemos fácilmente pero que, debido precisamente a esa cercanía, nos produce desconcierto al producirse una desviación por un elemento discordante.

No obstante necesitamos buscar una coherencia aún en lo extraño, en lo raro, cosa que hago yo a la hora de producir las obras y el propio espectador cuando las observa. Así, podemos decir que en lo extraño siempre existe cierto proceso de entendimiento.

Shklovski, teórico, define extrañamiento de la siguiente manera:

El propósito del arte es el de impartir la sensación de las cosas como son percibidas y no como son sabidas (o concebidas). La técnica del arte de 'extrañar' a los objetos, de hacer difíciles las formas, de incrementar la dificultad y magnitud de la percepción encuentra su razón en que el proceso de percepción no es estético como un fin en sí mismo y debe ser prolongado. El arte es una manera de experimentar la cualidad o esencia artística de un objeto; el objeto no es lo importante.⁴

Dicho de otro modo: entendemos que el arte trata de presentar los objetos de una forma distinta. Les quita su percepción cotidiana dándoles vida. Los renueva. El extrañamiento consiste en volver extraño lo conocido. La cotidianidad hace que se pierda la frescura de nuestra percepción de los objetos haciendo que ya no observemos lo que nos rodea y no nos fijemos en los objetos y lugares que conocemos por repetidos.

En mi trabajo, parto de sonidos conocidos de carácter cotidiano que escuchamos todos los días pero que se convierten en otra cosa y, por lo tanto, son percibidos de forma diferente.

⁴ Tyniakov, Eikhenbaum, Shklovski. *Formalismo y vanguardia: (textos de los formalistas rusos)*. Madrid: A. Corazón, 1973. Pág 87.

En esta ruptura con la cotidianidad, en alejarme de aquello que conocemos y entendemos, veo necesario recurrir al empleo de materiales y objetos diversos que, ensamblados, crean piezas que resultan totalmente nuevas, que derivan de una realidad vinculada con la naturaleza ordinaria del sonido que la acompaña pero que debido precisamente a esta cercanía con la realidad resultan extrañas. Este efecto que estoy buscando no existiría de no ser por la familiaridad de los audios empleados, por el hecho de que estos puedan ser reconocibles para el espectador.

3.Trabajos previos

Los proyectos realizados en las asignaturas anteriores presentados en esta memoria han seguido una línea de trabajo que, de alguna forma, guardan relación entre ellos.

Con respecto a la disciplina manejada, el ámbito en el que mejor me suelo mover es la escultura. Trabajo con elementos diversos, entrelazando o combinando objetos comprados o encontrados con cualquier otro material manipulado por mí, como puede ser cartón, papel o escayola. Además de esto, suelo recurrir al empleo de algún aparato electrónico, que van desde ordenadores a pequeños reproductores de sonidos.

A continuación comento algunos de los proyectos ejecutados con anterioridad y que acabaron derivando en lo que es este Trabajo Fin de Grado.

-Por la mañana temprano.

Por la mañana temprano lo considero como el primer trabajo que me permitiría realizar un acercamiento a lo que ha acabado siendo este proyecto.

Se trata de una mesa preparada para el desayuno para dos comensales, con cubiertos e incluso comida, como dulces y café recién hecho en la que el espectador, al sentarse en la silla, activa unos reproductores de audio en los que se ejecuta el sonido de los cubiertos en funcionamiento con el fin de generar cierta sensación fantasmal. Algo ocurre pero no lo podemos ver. De esta forma parece que estamos ocupando el lugar de otra persona que anteriormente había estado allí.

De esto me interesa tanto el trabajo con objetos, lo que me llevaría con posterioridad a moverme en el ámbito escultórico, como con audio, que de alguna u otra manera aplicaría para trabajos posteriores.

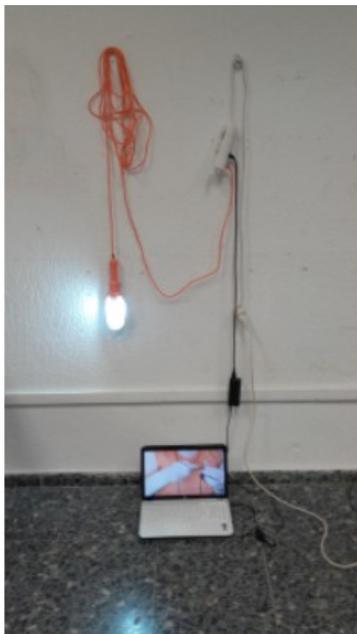


Por la mañana temprano, 2015

-Work in progress.

Una serie de objetos se conectan al ordenador a través de cables dando lugar a tres piezas que giran en torno a la idea de los límites de la realidad y el mundo virtual y la confusión que esto puede llegar a generar.

En este caso, el factor de mayor peso que acabará reflejándose en este trabajo son los materiales empleados: de diferente índole, procedencia y carácter, pasando de un ordenador a objetos comprados o encontrados y teniendo en cuenta a la hora de relacionarlos tanto la forma como el color y la composición. Además de ello empleo elementos electrónicos, en este caso ordenadores.



Work in progress, 2016

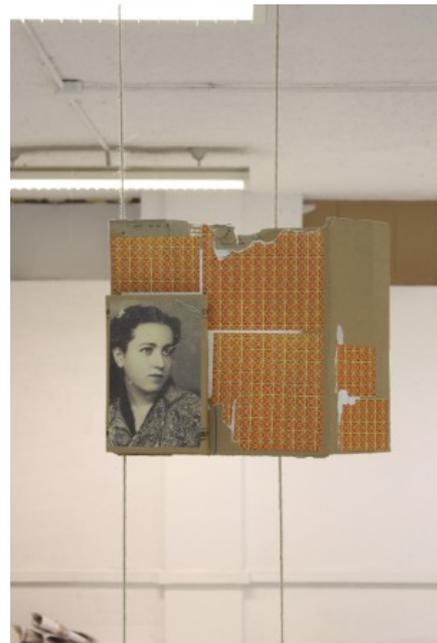
También muchos de los referentes plásticos que me sirvieron de apoyo a la hora de abordar *Work in Progress* los tendría en cuenta para el Trabajo Fin de Grado debido a que sigo manteniendo el interés por una serie de materiales, su color y la forma en la que se relacionan.

-Espacio sonoro.

Espacio sonoro supuso el verdadero punto de partida de *Imagen de lo sonoro*. En él ya se encontrarían presente algunos de los materiales empleados así como ideas para piezas finales que poco a poco se irían modificando.

En este caso no todas las obras tienen audio pues el tema con el que trabajaba se alejaba ligeramente del discurso de la obra final. Sin embargo, uno de los elementos aquí presentes es el hecho de partir de objetos de la vida cotidiana, como son los muebles, los cuales se hacen reconocibles gracias al audio que les acompañaba.





Espacio sonoro, 2016-2017

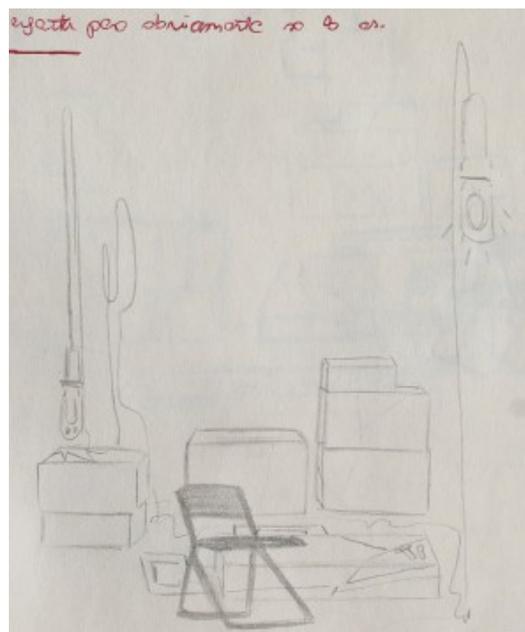
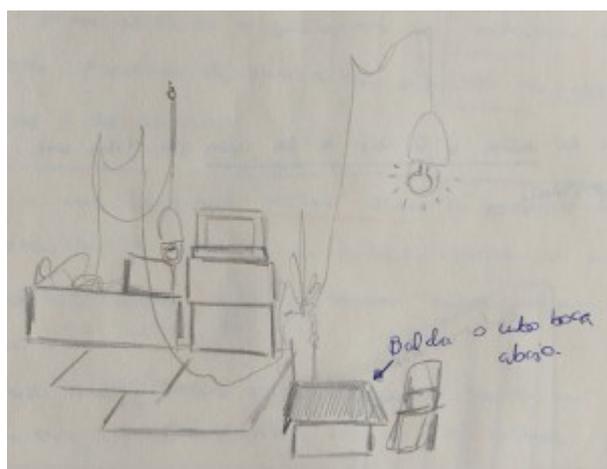
4. Proceso de investigación plástica

La producción del proyecto comenzó con *Espacio sonoro*, donde empiezo a experimentar con todo aquello que tiene que ver con el empleo de cierto tipo de materiales o la forma en la que algunos de ellos se relacionan. También quería trabajar con el audio como acompañamiento de estos con el fin de experimentar con los resultados que podrían generar. Por lo tanto, al comenzar a plantearlo ya tenía clara algunas ideas.

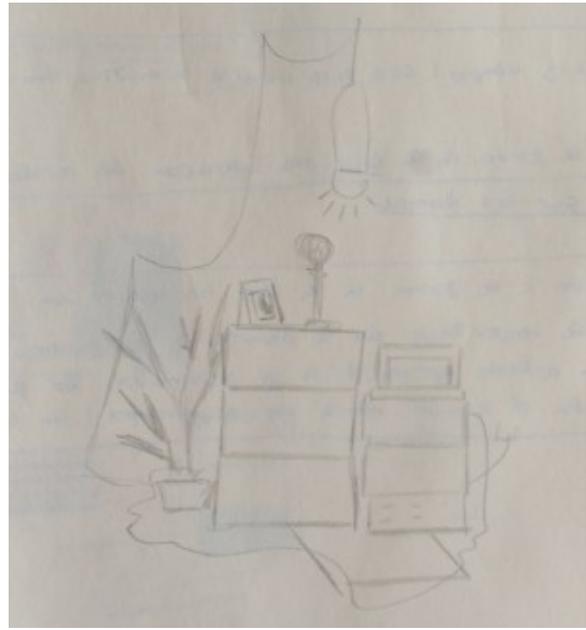
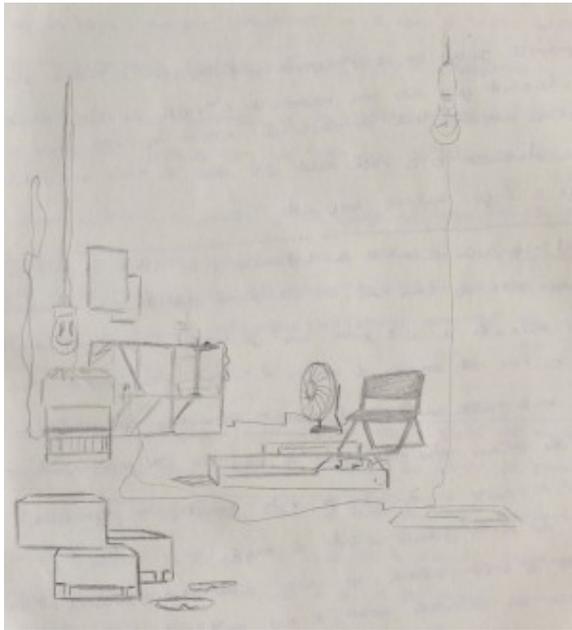
No obstante, evidentemente era necesario definir con mayor precisión el concepto que trato. Debo aclarar el tema que estoy abordando y comenzar a documentarme con respecto a algunos conceptos teóricos. También comienzo a investigar referentes artísticos.

Sin embargo, de forma paralela, voy realizando bocetos, algunos de los cuales se muestran a continuación, aunque desde un principio tengo en cuenta que se producirán una serie de variaciones a la hora de la ejecución debido a las necesidades que la propia obra presente. Entiendo que no debemos ajustarnos demasiado a las ideas de partida sino observar las posibilidades existentes y adaptarnos a ellas con el fin de conseguir el mejor resultado, modificándolas y teniendo en cuenta tanto las cualidades plásticas como el discurso teórico abordado.

Dichos bocetos se basan en la idea, muy vaga aún, de trabajar con objetos del mundo real recreados mediante materiales de diferente procedencia.



Primeros bocetos



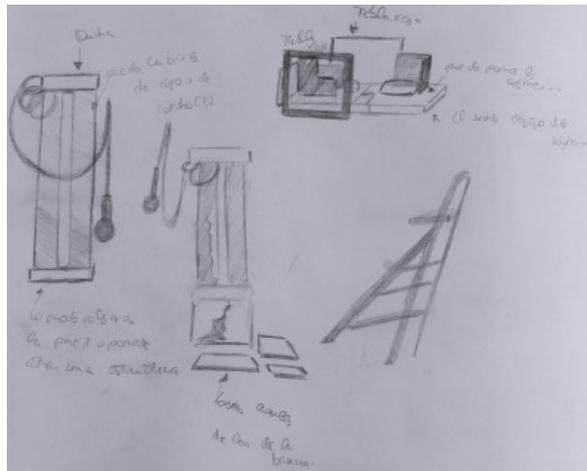
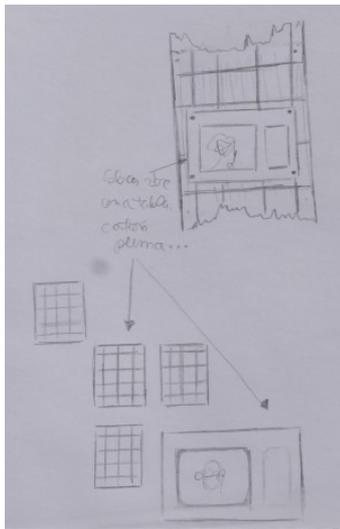
Primeros bocetos

Pese a que todavía no tendría nada definido comienzo a trabajar con algunos de los materiales que me interesaban ya que veía necesario ver como estos iban funcionando. Además, este proceso me ayudaba a pensar ya que iban apareciendo nuevas ideas para seguir desarrollando.

Amontono cajas de cartón y las envuelvo en papel adhesivo sin tener todavía clara la idea de proyecto en si misma, salvo el hecho de que quería incorporar el audio en la búsqueda de cierto grado de extrañeza.



Pruebas con el material

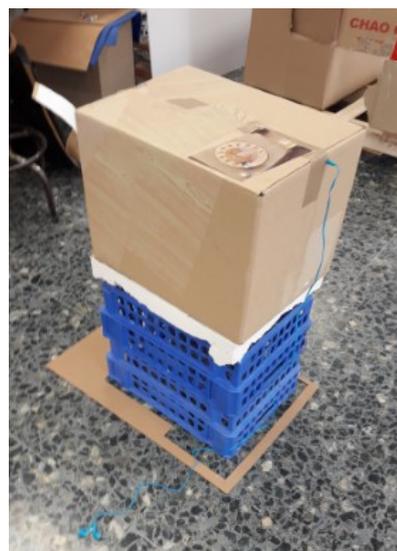


Bocetos definitivos

La pieza del teléfono es una de las primeras que realicé. En un principio, esta consistiría en una foto impresa y pegada sobre una caja de cartón en la que además se incorpora papel de pegatina de imitación a madera con el fin de remitir a la posible mesa sobre la cual el teléfono se encontraba en la realidad.

No obstante, no veo que el proyecto funcione y por lo tanto decido introducir otros materiales además de estos teniendo en cuenta las necesidades de las propias piezas, colocados o ensamblados atendiendo a las relaciones entre ellos por textura o color.

Así, tras varias combinaciones y experimentando, acabo incorporando elementos tanto encontrados, las cajas de plástico azules, como trabajados por mí, la escayola, para la que realizo un molde. Otro material con el que trabajaré es el corcho.



Prueba para para la pieza y resultado final

En cuanto al sonido, en este caso, el audio de un teléfono comunicando, inicialmente procedía de dentro de la caja, ejecutándose mediante algún tipo de reproductor. No obstante me planteo otras alternativas. Surge la idea de emplear auriculares, en este caso de color azul debido a que, en cuanto a color, se relaciona con otra de las partes de la pieza. Como ya he dicho introduzco todo los elementos atendiendo a las necesidades formales de esta.

Habiendo hecho esto veo necesario extraer otra serie de conclusiones, saber qué es lo que funciona y por qué y seguir trabajando en otras piezas atendiendo a las pautas aquí empleadas. De esta forma acaban surgiendo una serie de recursos plásticos que veo interesante continuar explorando y que voy desarrollando de forma paralela a la base teórica de la obra, apoyándome en la idea de trabajar con materiales de diferente procedencia que tratan de crear un elemento que se encuentra en la realidad pero que, debido a sus cualidades, resulta totalmente distinto, generándose así un importante contraste entre aquello que vemos, algo extraño, y el sonido tan reconocible y cotidiano producido por la propia obra.



Prueba para la pieza

Esta es la segunda pieza realizada teniendo en cuenta estos factores. En este caso, el punto de partida es el propio suelo, por lo que el audio que le acompaña es el de unas pisadas.

En ella vuelvo a combinar la escayola con el cartón, pues en el caso anterior funcionaban muy bien. La escayola la trabajé volcándola sobre las propias losas con el fin de que el mismo suelo funcionase como molde y la escayola registrara las líneas de separación entre ellas.

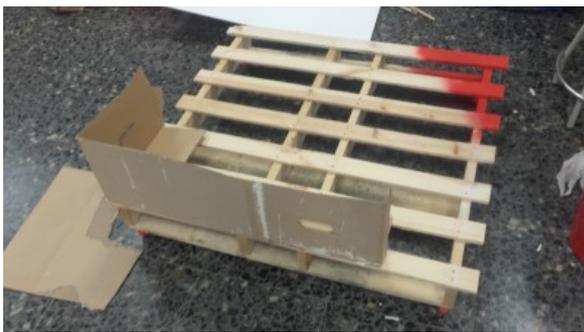
Con respecto al audio, este procede de un dispositivo escondido en alguna parte de la sala.



Prueba de la escayola sobre cartón

Comienzo a ver la escayola como un material de gran peso dentro del proyecto ya que, además de su fácil empleo, funciona muy bien, por lo que entendí que podría incorporarla a algunas de las otras piezas empleándola como una especie de "pegamento" que le da coherencia visual tanto a las obras de forma individual como a todas ellas en su conjunto.

El empleo de cartón que sería el material principal en un principio también se mantiene como un continuo en la mayoría de las piezas. Es cortado, rasgado, mezclado con escayola o envuelto en papel.



Pruebas con cartón

Así, me planteo la pieza presentada a continuación, en este caso partiendo del sonido de las puertas de madera de un armario que se abren.



Prueba para para la pieza y resultado final

Para ello recurro a cajas de cartón encontradas. Por algunas zonas se encontraban rasgadas o rotas, por lo que intento potenciar esto teniéndolo en cuenta y rasgándolas aun más con el fin de que visualmente funcionasen.

No obstante, al igual que en el caso del teléfono, veo necesaria incluir otros elementos ya que plásticamente resultaba muy pobre y repetitivo, así que comienzo a introducir una mayor diversidad de materiales. Muchos de ellos derivan del punto de partida del que estoy trabajando, como es el papel que imita la madera de un mueble o la esterilla en el suelo a modo de alfombra. Los otros los elijo por necesidades formales de la propia pieza, como la cinta amarilla o la caja del mismo color.

Con respecto a los objetos empleados, como ya he dicho, variarían dependiendo de la obra. Estos engloban desde plantas de plástico hasta restos de muebles sacados del basurero, como es el caso de esta otra pieza.



Pieza final

El punto de partida es un mueble de salón para el televisor, por lo que el audio que le acompaña es el de dicho televisor, sustituido por una caja de cartón cubierta de escayola.

La idea de la inclusión de la planta también tiene como procedencia la colocación que podría tener en esta zona de la casa. En este caso se encuentra colocada sobre unos cubos de escayola realizados con moldes.

Para la siguiente obra continuo experimentando con escayola. Entre otras cosas decido echarla sobre la tela de un lienzo. El proceso en este caso sería el inverso al de otras ocasiones: la libre experimentación con los materiales me llevó al audio que acompañaría a la pieza. Al tratarse de un lienzo y, por tanto, de forma intuitiva colocarlo en la pared, veo adecuado acompañarlo del sonido de un reloj.

Como se muestra en las fotos de a continuación ya con anterioridad quería trabajar con alguna obra colocada en la pared para la que estaría trabajando con diferentes papeles adhesivos y bastidores. No obstante no llegan a funcionar tan bien como la escayola.



Pruebas con papeles adhesivos



Prueba con escayola

Otro de los materiales con los que trabajo es un taburete de madera y una caja, también de mismo material. El taburete lo pinté de azul con pintura en spray y la caja la cubro con papel amarillo. Tras ello pinto también parte del taburete en amarillo con el fin de relacionar visualmente ambos objetos.



Taburete pintado con espray



Madera cubierta con papel adhesivo

Nuevamente son los materiales y especialmente el color lo que me llevó al audio que acompaña a la pieza: el canto de un pájaro. Tras ello decido incorporar un cable que sale de la caja ya que, de alguna forma, el hecho de enchufar la pieza hace que se incremente este carácter de extrañamiento que busco ya que no se vincula en nada con el audio del pájaro.

En cuanto a esta otra obra el proceso es similar a las primeras. Ya tenía planteado recurrir al audio de algún electrodoméstico de la cocina, de forma más concreta, de un horno. El hecho de encontrar las cajas rectangulares, lo que de alguna forma me recordaba a dicho electrodoméstico, me llevó a emplearlas para ello.



Pieza final

La idea del cable viene, además de por el color, que se relaciona bien con el material de las cajas, por el propio cable del electrodoméstico del que parto.

Otro de los audios con los que pretendía trabajar era con el del el motor de un coche, y en consecuencia comienzo a buscar elementos que de alguna forman me remitan a la estructura de este.

Así, me topo con un palet al que decido incorporarle unas ruedas de color rojo. Otro de los elementos empleados es un contenedor de basura del mismo color pues, inconscientemente, lo asocio con el del coche del que hablo. También pinto parte del palet en rojo.



Pruebas para la pieza

Finalmente realizo la pieza mostrada a continuación. El audio del que parto sería el de una cisterna. Los materiales, una silla, la cual decido pintar por algunas zonas de blanco con el fin de remitir al color de un inodoro. También introduzco otros materiales que, de alguna forma, me remiten a dicho objeto. En el suelo, un felpudo cubierto con escayola que relaciono con el agua que caería de la cisterna. Sobre la silla, un cojín blanco que vinculo con la tapa del inodoro.



Primera prueba con escayola



Segunda prueba con escayola

Finalizada todas las piezas, no obstante, debo de tener en cuenta otros factores de relevancia. En general, debo depurarlas, quitar lo sobrante, el ruido visual, con el fin de que el resultado sea algo limpio y conciso, sin restos de escayola en los lugares donde no deberían estar o elementos que sobren, molesten o no contribuyan al conjunto, creando unas piezas solidas en las que nada sea dejado al azar.

También debo de tener en cuenta algunas consideraciones en cuanto al audio, sobre todo atendiendo al espacio donde se expone y la colocación de las piezas. Es necesario nivelar el volumen con el fin de que una no sobresalga sobre otra y pensar los espacios sonoros en blanco con el fin de que, aunque se entrecrucen, no resulten molestas.

5. Proceso de investigación teórico-conceptual y su aplicación en el trabajo plástico

El proceso de investigación teórico ha transcurrido por diferentes ideas generales, abordando desde conceptos vinculados con el sonido y la percepción de este por el ser humano hasta la forma en la que el audio ha sido empleado en el arte a lo largo de la historia. No obstante, todo ello sin dejar de lado otros factores de gran relevancia para la obra como es el trabajar con ciertos materiales o la presencia del elemento del absurdo.

Cuando formulo el proyecto, uno de los primeros conceptos que aparece es el de “imagen de lo sonoro”.⁵

Ya he hablado de cómo en mi trabajo planteo una desviación entre qué es lo que suena y dónde suena. Para empezar, es necesario saber que la estructura del sistema auditivo humano nos permite explicar gran parte de los efectos auditivos producidos por los sonidos. Es decir, entenderlos y por lo tanto, de forma inconsciente, conocer su procedencia u origen. Esto implica que lo que escuchamos lo convertimos en una especie de imagen, una “imagen de lo sonoro”, la cual creamos en nuestra cabeza y oscila entre la realidad y la idea abstracta, es decir, más general, de aquello que produce el sonido. Remitámonos nuevamente a la idea del sonido de la puerta y la imagen que en nuestra cabeza creamos de dicha puerta nada más escucharla, una puerta que no tiene ninguna forma específica pero que sin embargo la entendemos como tal.

Curiosamente, el término de imagen nos remite a una forma visual aunque en realidad ese término también se pueda aplicar al campo sonoro puesto que la imagen se forma en la conciencia. En el caso de la imagen de lo sonoro se trata de una representación mental de un sonido.

Dicha teoría de la imagen de lo sonoro es propuesta por François Bayle, la cual a su vez está relacionada con la definición de la percepción sonora llevada a cabo por el investigador Stephen McAdams, el cual prefiere emplear el término de “imagen sónica”. La imagen sónica está estrechamente relacionada con la fuente de producción sonora, con la fuente de origen del sonido que la produce y que puede ser visible o no, funcionando como “Una representación psicológica de una entidad sonora”.

5. Arroyo Cantón, C; Berlato Rodríguez, P. *La comunicación. En Averbuj, Deborah. Lengua castellana y Literatura*. España: Oxford University Press, 2007.

Por otro lado, el científico J.-P. Changueux afirma que estas imágenes se crean gracias a asociaciones de neuronas, las cuales evocan escenas u objetos identificados y recuerdan una percepción más que una sensación.⁶

Así, entiendo el sonido como un vehículo estético o una experiencia de conocimiento, conocimiento que, en el caso de mi proyecto, se ve desviado o confundido debido a la relación existente entre aquello que suena y en lo que suena, que no es su fuente productora lógica.

No obstante, más allá de todo esto, también veo necesario ser consciente de cómo el sonido ha sido abordado en el arte a lo largo de la historia con el fin de no desarrollar el proyecto desde un punto de vista inocente y tener una serie de herramientas con las que trabajar.

En el siglo XX, con el auge de las Vanguardias, se produce la fusión de las categorías artísticas, de los materiales y de los soportes, apareciendo el sonido como componente en la obra artística. Así, surge la escultura sonora ligada a la idea de la máquina cinético sonora. Es el caso por ejemplo del futurista Depero, el cual realizó en 1915 la escultura *Complejo plástico de ruidos motorizados coloreados simultáneos de de-composición en estratos*, o Giacomo Balla, quien diseñó un *Instrumento musical ruidoso*.⁷

Sin embargo, una verdadera figura a destacar en este sentido sería la de Nicolas Schoffer, creador de la primera escultura cibernética de la historia. Esta emplearía elementos electrónicos para la producción de sonido, con sensores y mecanismos que captan variaciones de intensidad de luz, color y audios los cuales son procesados produciendo una serie de movimientos y activaciones luminosas y sonoras.⁸

Así, vemos como existen artistas que emplearían recursos electrónicos para la producción de sonido.

6 Alonso Sánchez, E. El concepto de "imagen-de-lo-sonoro" en la música acusmática según el compositor François Bayle. *Escritura e imagen*. 2013. N°. 9. págs. 101-124.

7 De micheli, M. *Las Vanguardias artísticas del siglo XX*. España: Alianza Editorial, 2006.

8 Lunds, C. *Audio Visual: on Visual and Related Media*. Stuttgart: Arnoldsche Art Publishers, 2009.

Llegados a este punto es necesario definir qué es el arte sonoro, algo que podríamos decir que resulta bastante complejo debido a las dificultades relacionadas con la esencia inmaterial y efímera del propio sonido.

Algunos lo entienden como todo aquello que no cabe dentro del concepto música y que hace transitar al oyente en una escucha activa. Brian Duguid, de la revista británica *The Wire*, contrapone música, sonido organizado en el tiempo, con arte sonoro, sonido organizado en el espacio. Incluso John Cage, persona de especial relevancia en el arte del siglo XX, entiende por arte sonoro diferentes disciplinas que van desde la poesía sonora hasta el radio arte, pasando por obras conceptuales que hacen referencia al sonido. Como podemos ver, dentro de esta disciplina existen distintas subcategorías.⁹

Un aspecto que resulta especialmente relevante es que, en la expresión arte sonoro, el término arte se refiere, principalmente, a la relación con lo visual que podrá establecer lo sonoro, lo que no implica necesariamente que el arte sonoro necesite de algún factor físico que lo acompañe, sino que nos remite a esa imagen mental que es creada en la mente del espectador. Escuchar es otra forma de ver, de percibir el espacio, idea que se relaciona con el concepto de imagen de lo sonoro.

Otro elemento dentro del arte sonoro y que me permitió llegar hasta el proyecto aquí presentado sirviéndome de idea fundamental para su desarrollo sería el de música acusmática. Como podemos intuir, el propio concepto ya hace referencia a esa idea planteada por Pitágoras a sus alumnos explicado con anterioridad.

En ella, el auditor no ve la fuente del sonido que está escuchando. Los compositores acusmáticos combinan y modifican una serie de objetos sonoros fijados previamente en una cinta, cortándolos, pegándolos y efectuando tratamientos en los sonidos con el fin de que estos no resultaran reconocibles. Por ejemplo, el sonido de una campana que haya sido cortado en sus primeras décimas de segundo no se entenderá como tal sino como un sonido desconocido. De esta forma se crea algo nuevo y diferente que para el espectador resulta extraordinario, extraño, no podemos identificarlos ni reconocerlos.¹⁰

En *Imagen de lo sonoro*, no obstante, el caso es el inverso. Busco la novedad, el extrañamiento, pero sin modificar los audios de partida, pues me interesan que estos sean reconocibles. El absurdo vendría dado por la fuente de procedencia, no por ellos mismos. Lo que conservo es la idea de trabajar con audios ya existentes pero dotándolos de un punto de vista diferente.

⁹ Licht, Alan. *Sound Art: Beyond Music, Between Categories*. Nueva York: Rizzoli International Publications, 2007.

¹⁰ Emmerson, S. *Living Electronic Music*. Aldershot, Hants: Ashgate, 2007.

Ya hemos hablado en continuadas ocasiones de la idea de absurdo a lo largo del proyecto. El absurdo se entiende como aquello que rompe la línea de la lógica vital, que distorsiona el equilibrio de lo sensato, que trastorna el orden de los usos adquiridos. Curiosamente, en su contexto original, el término se utilizaba predominantemente en el ámbito musical y se refería, en alto latín, a los sonidos desagradables al oído.¹¹

El dadaísmo se relaciona estrechamente con esta idea de absurdo. Por lo tanto, también es necesario tenerlo en cuenta a la hora de abordar este proyecto. De igual manera, entiendo que, en la elaboración de un proyecto artístico actual, es prácticamente inevitable echar la vista atrás con respecto a Duchamp, eje fundamental en el desarrollo del arte contemporáneo y que, de forma directa o indirecta, a través de diferentes referentes artísticos ha acabado sirviéndome de gran utilidad a la hora de entender mi propio proyecto.

Los dadaístas, ante la imposibilidad de asumir la realidad del momento, tratan de convertirla en una parodia. Se trata de una broma que tambaleaba los principios de orden y lógica de la sociedad, ya que el mecanismo sinsentido permite una evasión. En París, Picabia pintaba en una pizarra mientras iba borrando aquello que iba haciendo, y en el escenario del Cabaret Voltaire se hacía música con ruidos.¹²

Así, nos encontramos con cómo el sinsentido produce un nuevo sentido, algo que también ocurre en mi proyecto. Se trata de un absurdo con lógica interna y que, lejos de carecer de un objetivo, busca generar una respuesta en el espectador, una actitud con respecto a aquello diferente y extraño ante lo que se encuentra. Dicho concepto de absurdo, personalmente, lo relaciono con el de extrañamiento, del que ya he hablado.

No obstante, además, el dadaísmo es el punto de inflexión que da pie al cambio constante de las búsquedas de los artistas en cuanto a materiales, naciendo el assemblage, que podríamos entender como un collage pero con objetos más surtidos. Resulta evidente que, en mi caso, el empleo y uso que se les da a los materiales se encuentra estrechamente vinculado con esta idea.

Actualmente nos encontramos ante un momento en el que todo material es apto para la ejecución de la obra artística, desde los tradicionales, la escayola por ejemplo, hasta los más contemporáneos, como aparatos electrónicos.

11 Diccionario etimológico [en línea] [fecha de consulta: 6 de junio de 2017]. Disponible en: <http://etimologias.dechile.net/?absurdo>

12 Richter, H. *Historia del Dadaísmo*. Buenos Aires: Nueva Visión, 1973.

Es cierto que, aunque hay artistas que se mantienen más cercanos a la tradición por los materiales y técnicas que utilizan en disciplinas como la pintura o la escultura, sin embargo, en numerosas ocasiones observamos como estas se mezclan para formar la obra, como en mi caso.

De esta manera, se investiga y experimenta con diversas cuestiones más o menos cercanas a la realidad pero siempre teniendo en cuenta la relación con el material utilizado. En mi caso, la diversidad de materiales empleados, de fácil acceso y muchos de ellos encontrados, me permite crear obras muy diversas entre si, que se alejan del punto de partida real con el que comienzo a trabajar pero que de cierta manera no pueden remitir a ellos.

5.1. Referentes plásticos

Existen una serie de artistas cuya producción artística ha influido en mayor o menor medidas en la elaboración de este trabajo y cuyas aportaciones serán explicadas a continuación. Algunos de ellos lo harán desde un punto de vista quizás más conceptual, aunque otros de forma puramente plástica.

-Mona Hatoum

Mona Hatoum ha sido una de los principales referentes a la hora de la producción de obra durante muchos de los proyectos desarrollados a lo largo del grado. En sus instalaciones escultóricas utiliza el recurso de la transformación de lo familiar y lo cotidiano, convirtiendo objetos domésticos como sillas, mesas o electrodomésticos de cocina en algo extraño. De esta forma los utensilios que aparecen en su obra, aunque comunes en cualquier hogar, logran transmitir cierto recelo. Es en esta dualidad, en este juego donde una pequeña modificación en el objeto es suficiente para hacer reflexionar sobre la fragilidad de la vida, donde reside el interés de su obra.



Hatoum, Mona. Dormiente, 2008

De ella me interesa el trabajar con lo cotidiano, con lo fácilmente reconocible u ordinario, en mi caso sonidos del día a día pero que acaban por resultarnos extraños, al igual que sus piezas. De hecho muchos de los audios que empleo se encuentran directamente vinculados con el espacio doméstico pues su familiaridad hace que se incremente este carácter de extrañeza que estoy tratando.

-Rolf Julius

Julius es también un artista que ya había tenido en cuenta con anterioridad. Sus esculturas nos presentan una estrecha aunque extraña relación entre lo sonoro y lo visual.

En ellas, por ejemplo, bocinas se tocan con la materia escultórica, no con el fin de que interactúen, sino con el propósito de crear un discurso poético.



Julius, Rolf. Why pink, 2001

Los sonidos utilizados por Julius son completamente ajenos a la materialidad de las esculturas, parecen que apenas guardan relación con ellas. Dicha relación, o más bien, la casi ausencia de ella, entre audio y el elemento físico, es lo que me interesa del artista. Como vemos, se crea un extraño vínculo entre el objeto material y el sonido, como ocurre en mi proyecto.

-Jessica Stockholder

Stockholder recurre a emplear materiales muy diversos pero accesibles relacionándolos entre ellos teniendo en cuenta tanto colores como texturas. De cierta forma podríamos decir que pinta con objetos.

Esta, además, suele introducir elementos domésticos reconocibles tales como mesas o lámparas combinados con otros de su propia fabricación. Así, vemos obras en las que entremezcla indistintamente elementos cotidianos junto a otros más artísticos.

Como la propia artista dice, los objetos que utiliza no tienen importancia. Podrían ser cualquier cosa. Desde piezas encontradas en un basurero hasta elementos que podrían adornar un cuarto de estar. Usa todo tipo de cosas, viejas y nuevas, elegidas atendiendo a su potencial plástico.

El caos y el azar, así como el componente lúdico, resultan de gran relevancia.



Stockholder, Jessica. Pink couch, 1994

En mi proyecto empleo elementos comprados o encontrados mezclados con materiales como cartón o escayola. Esto claramente es algo que tomo prestado de la producción de la artista. Incluso elementos muy concretos, como el hacerme con un taburete de madera y pintarlo, es algo que deriva claramente del trabajo de Stockholder.

Evidentemente, la forma en la que se relacionan los colores es algo en lo que también me influye enormemente. De esta manera, me valgo del color, muy saturado como en sus obras, de objetos como cajas de plásticos o cubos de basura.

-Rachel Harrison

Personalmente considero que esta artista muestra cualidades similares a la anterior aquí expuesta. De hecho, es la obra de Stockholder lo que me lleva hasta ella.

En su trabajo yuxtapone una combinación de objetos encontrados, comprados y artículos recibidos, criticando sistemas de creencias tanto religiosas como de la cultura de consumo. También enfatiza el aspecto banal o kitsch de la cultural pop.



Harrison, Rachel. *Zombie Rothko*,
2011

Igual que en el caso de la obra de Stockholder, mi interés radica en los aspectos formales, haciendo especial hincapié en los materiales empleados y la forma en la que trabaja con ellos: rompe, pega, envuelve, coloca, etc.

El empleo de estructuras geométricas también es algo que tomo prestado de ella, así como el recurrir a cajas de cartón o pintar zonas muy concretas y pequeñas de la pieza.

-Manuel Rocha Iturbide



Rocha Iturbide, Manuel. *Rebicycling*, 2000

Nuevamente nos encontramos ante un artista que se mueve en el ámbito del sonido. De él destaco sobre todo su obra *Rebicycling*, donde lectores de CD's transparentes nos permiten visualizar dos discos que giran reproduciendo los sonidos de ruedas de bicicletas las cuales se encuentran en el espacio expositivo pero no en funcionamiento.

Esta relación mental que se produce entre el CD que, de alguna forma, nos hace ver la rueda de la bicicleta en funcionamiento, con la propia bicicleta la cual se encuentra inmóvil, es lo que de aquí me interesa, esa conexión entre el audio y el objeto en la que no existe un verdadero vínculo físico, solo mental. Por lo tanto, nos encontramos con un elemento que, de forma extraña, se relaciona con el sonido.

-Richard Artschwager

En su trabajo el artista crea muebles evidentemente falsos, cubos que hacen las veces de mesas o sillas pero que no son tal cosa. De esto me interesa la artificialidad, el como un material imita otra cosa pero resultando claramente algo distinto.



Artschwager, Richard. Description of Table, 1964

Su influencia se refleja de forma clara en el empleo de materiales como pegatinas que imitan la madera o, nuevamente, las formas geométricas y sencillas. No obstante, quizás el factor de mayor relevancia sería la manera en la que se relaciona con la realidad de la que parte, estos objetos cotidianos como sillas o mesas que vuelve a elaborar, pasa por su propio filtro, para dar lugar a algo totalmente nuevo y original.

En mi proyecto parto de la realidad y, al igual que él, de un elemento cotidiano, el cual transformo en algo diferente.

6.Cronograma

Fecha	Tarea
13/02/2017 a 20/02/2017	Elaboración idea de partida
21/02/2017 a 26/02/2017	Reflexión sobre la idea y bocetos
27/02/2017 a 05/03/2017	Investigación teórica y bocetos
06/03/2017 a 12/03/2017	Investigacion teórica y plásticas
13/03/2017 a 19/03/2017	Pruebas Plásticas
20/03/2017 a 26/03/2017	Investigacion teórica y plástica
27/03/2017 a 16/04/2017	Pruebas plasticas
17/04/2017 a 23/04/2017	Inicio memoria y pruebas plásticas
24/04/2017 a 07/05/2017	Memoria y pruebas plásticas
08/05/2017 a 21/05/2017	Memoria
22/05/2017 a 07/06/2017	Memoria

7.Presupuesto detallado de producción del trabajo plástico realizado

Material	Precio
Cartón	7,80 €
Papel adhesivo amarillo	2,20 €
Papel adhesivo madera	2,20 €
Corcho	2,50 €
Cinta adhesiva amarilla	1,70 €
Caja de madera	5,60 €
Escayola (2 sacos)	4,70 €
Reproductores de audio (4)	137,85 €
Taburete	18,90 €
Pintura en Espray (4)	25,60 €
Cable naranja	13,20 €
Silla	19,80 €
Felpudo	5,99 €
Cojín	1,50 €
Ruedas (4)	4,20 €
Planta de Plástico	12,40 €
Total	266,14 €

8. Conclusiones

La realización de este proyecto ha supuesto para mí una gran evolución en el ámbito artístico pues me ha permitido desarrollar en un periodo de tiempo relativamente largo uno de los proyectos más ambiciosos que he tenido la oportunidad de abordar hasta el momento.

Se ha tratado, en definitiva, de un proceso de aprendizaje en el que el camino se ha convertido en la parte más interesante pues, pese a que los hallazgos alcanzados han resultado de gran interés, también han surgido otra serie de ideas con posibilidades de seguir siendo desarrolladas en un futuro, alguna de ellas totalmente alejadas de lo que en un principio buscaba pero que de igual manera han acabado resultando de gran utilidad.

El descubrimiento de la forma en la que se pueden trabajar algunos de los materiales empleados, principalmente la escayola, me anima a seguir experimentando, depurando lenguaje y creando nuevas piezas. Por lo tanto, considero que ha aparecido una incipiente línea de trabajo para tener en cuenta en un futuro.

Así, también veo como posible el seguir desarrollando la parte electrónica, llevándolo a una mayor complejidad y siguiendo jugando con esa combinación entre elementos digitales y tradicionales.

En general, entiendo el proyecto como un fiel reflejo de los conocimientos adquiridos durante el grado, recopilando aquellos elementos que más me han llamado la atención, incluyendo algunos de los referentes que me han resultado de mayor interés y desarrollando algunas de las líneas de trabajo que ya había comenzado a trabajar pero llevándolas a otro nivel.

9. Bibliografía

Alonso Sánchez, E. El concepto de "imagen-de-lo-sonoro" en la música acusmática según el compositor François Bayle. *Escritura e imagen*. 2013. Nº. 9. págs. 101-124. ISSN 1885-5687.

Archer, M. *Mona Hatoum*. Londres: Phaidon, 1997. ISBN 9780714836607.

Ariza, J. *Las imágenes del sonido: una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX*. España: Universidad de Castilla-La Mancha, 2008. ISBN 978-84-8427-651-7.

Arroyo Cantón, C; Berlato Rodríguez, P. *La comunicación. En Averbuj, Deborah. Lengua castellana y Literatura*. España: Oxford University Press, 2007. ISBN 9788467367966.

De micheli, M. *Las Vanguardias artísticas del siglo XX*. España: Alianza Editorial, 2006. ISBN 9788420678832.

Emmerson, S. *Living Electronic Music*. Aldershot, Hants: Ashgate. 2007. ISBN 978-0-7546-5546-6.

Licht, Alan. *Sound Art: Beyond Music, Between Categories*. Nueva York: Rizzoli International Publications, 2007. ISBN 0-8478-2969-3.

Lunds, C. *Audio Visual: on Visual and Related Media*. Stuttgart: Arnoldsche Art Publishers, 2009. ISBN 3897902931.

Mateo, L. Visiones delirantes. Estética de lo inverosímil, del absurdo y del sinsentido. *Papeles de cultura contemporánea*, 2012, Nº 15, págs 20-30.

Pardo Salgado, C. En los arenales del arte sonoro. *Entre el Arte sonoro y el Arte de la escucha*. 2012. Vol 7, págs 15-28.

Richter, H. *Historia del Dadaísmo*. Buenos Aires: Nueva Visión, 1973. ISBN 0-500-20039-4.

Rocha Iturbide, M. *El eco está en todas partes*. México: M. Alias Editorial, 2013. ISBN 978-607-7985-17-4.

Tillman, L. *Jessica Stockholder*. Londres: Phaidon, 1995. ISBN 978-0714834061.

9.Dossier gráfico



Autor: Pedro Jesús Riquelme Moral.

Título: Nada en la tele.

Fecha: 2017.

Materiales: madera, cartón, escayola y planta de plástico.

Medidas: 160x90x65 cm.



Autor: Pedro Jesús Riquelme Moral.

Título: Escucha.

Fecha: 2017.

Materiales: madera, papel, cable.

Medidas: 120x30x30cm.



Autor: Pedro Jesús Riquelme Moral.

Título: Cierralo.

Fecha: 2017.

Materiales: Cartón, madera, cinta adhesiva, papel y esterilla.

Medidas: 110x74x60cm.



Autor: Pedro Jesús Riquelme Moral.
Título: La cena ya está lista.
Fecha: 2017.
Materiales: Madera y cable.
Medidas: 50x60x200cm.



Autor: Pedro Jesús Riquelme Moral.

Título: Ahora vuelvo.

Fecha: 2017.

Materiales: escayola y cartón.

Medidas: 22x40x40cm.



Autor: Pedro Jesús Riquelme Moral.
Título: Tira de la cadera.
Fecha: 2017.
Materiales: Silla, escayola, cojín, felpudo.
Medidas: 100x45x70cm.



Autor: Pedro Jesús Riquelme Moral.

Título: ¿Quién es?

Fecha: 2017.

Materiales: Cartón, papel, escayola, corcho y caja de plástico.

Medidas: 70x66x33cm.



Autor: Pedro Jesús Riquelme Moral.
Título: ¿Qué hora es?
Fecha: 2017.
Materiales: Escayola y tela sobre bastidor.
Medidas: 20x25cm.



Autor: Pedro Jesús Riquelme Moral.

Título: No arranca.

Fecha: 2017.

Materiales: Palet de madera, cartón, escayola y cubo de plástico.

Medidas: 60x100x100cm.