

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

VOX MENTEM 2020

Ángel Martín Córdova Salvador

Artes Visuales

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Artes Visuales con minor en Teatro

Quito, 21 de diciembre de 2020

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

VOX MENTEM 2020

Ángel Martín Córdova Salvador

Nombre del profesor, Título académico

Paul Rosero, Master en artes y ciencia

Quito, 21 de diciembre de 2020

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: Ángel Martín Córdova Salvador

Código: 00141099

Cédula de identidad: 1716180185

Lugar y fecha: Quito, 21 de diciembre de 2020

RESUMEN

En las siguientes páginas veremos la consolidación del proyecto que duró un año en completarse, dando como resultado final una exhibición de arte contemporáneo en diciembre de 2020. Esta exhibición engloba los intereses del estudiante por la temática del autoconocimiento a través de las acciones que realizamos y como estas nos guían a un propósito. Los medios utilizados en la muestra fueron el sonido, el texto y el espacio, donde el espectador tomó el rol de protagonista. Tomando en cuenta el momento cuando se arma la exhibición, fue un ejemplo de las maneras en que el arte puede darse en tiempos de pandemia; donde existía mucha incertidumbre y miedo, pero al mismo tiempo mucho potencial. La forma de relacionarse, habitar y participar en los espacios con otras personas cambió totalmente.

Palabras clave: Sonido, textos, propósito, instrucciones, juego, arte, 2020

ABSTRACT

In the coming pages we'll see how a yearlong project came to fruition, giving us as a contemporary art exhibit in December 2020. This exhibition contemplates the student's interests around self-discovery through actions that build up into purpose. The mediums used in the exhibit were sound, text, and space, where the spectator had the protagonist role. Taking into consideration the time and place of the art expo, this was an example of how art can develop itself in the time of the pandemic; there was uncertainty, fear and yet a lot of potential. The way of relating, being and participating in space with other people changed totally.

Key words: Sound, Text, purpose, instructions, game, art, 2020

TABLA DE CONTENIDO

Agradecimientos.....	7
1. Introducción.....	8
2. Concepto.....	9
3. State of the Art.....	14
3.1. Investigación sobre el sonido.....	14
3.2. Investigación sobre el arte textual.....	26
3.3. Investigación sobre las instrucciones.....	30
3.4. Investigación sobre la imagen.....	33
4. Metodología.....	35
5. Producción.....	47
6. Conclusiones.....	51
7. Referencias.....	53
8. Diseño de Exhibición.....	55
9. Anexos.....	65

Agradecimientos:

Padres quienes me apoyaron desde que era niño con mis pinturas, las obras de teatro y todo proyecto loco con el que llegaba a la casa.

Profesores exigentes que me obligaron a buscar más allá de lo aparente, y no estar satisfecho con un trabajo mediocre.

Mentores, quienes me empujaron a organizarme y pensar en grande para cumplir mis metas.

Dedicatoria:

Mis dos hermanos, quienes construyen su propio camino todos los días.

1. INTRODUCCIÓN

“Life is filled with unanswered questions, but it is the courage to seek those answers that continues to give meaning to life. You can spend your life wallowing in despair, wondering why you were the one who was led towards the road strewn with pain, or you can be grateful that you are strong enough to survive it.”

J.D. Stroube

2. CONCEPTO

Auto-descubrirse no es una meta final pero un proceso constante. Hay muchas formas de aprender sobre uno, pero me interesó pensar en cómo nos descubrimos mediante un propósito o una vocación. En este momento de quiebre (2020) tal vez todos se han cuestionado su razón y prioridades en esta vida que está llena de posibilidades. Por eso en mi búsqueda personal sobre un propósito desarrollé estos fragmentos o juegos que presentamos en VOX MENTEM 2020. El medio por donde la obra existe es el sonido y el lenguaje dentro de un espacio y tiempo determinado. Cada participante podrá experimentar en primera persona, las composiciones sonoras y tomar el papel de protagonista en cada fragmento. Las obras ocupan el espacio de tal manera en que se completan con la participación del espectador; además, se incentiva a que este entre en un estado más introspectivo.

Primero quisiera tomar en cuenta el nombre VOX MENTEM 2020. *Vox* en latín significa voz, sonido y *mentem* significa mente, haciendo referencia a que toda percepción sonora exterior la escuchamos desde nuestra cabeza. *Box* en inglés es caja y nos imaginamos que esta caja puede de encapsular las ideas y los pensamientos. 2020 tiene su significado por la fecha en que esta muestra existe, pero también por la calidad numerológica que significa. El número 2 es considerado la polaridad, los pensamientos: entendemos nuestra vida en base a polaridades. Utilizando la relación sujeto-objeto, por lo tanto, este número se refiere también a la mente. El 0 en numerología se considera al universo (uni – verso, un verso, una melodía) el inicio y el fin de las cosas (Chek, 2020). Conecto de esta manera el fin de mi carrera universitaria y la realidad que existía antes del 2020, además que también es el inicio de la carrera profesional como artista contemporáneo.

Nombramos juego a la experiencia porque tiene un conjunto de reglas y opciones donde el espectador elige. Esta posibilidad de elección es fundamental ya que simula el libre albedrío que tenemos en nuestra vida diaria. Siempre nos enfrentaremos a momentos donde haya dos o más respuestas, el camino no es solo uno. Regresando a la muestra; existen posibilidades, pero si hay un camino sugerido que se encuentra plasmado en el reglamento de juego, que será entregado a las personas que van ingresando. Al mismo modo, como en los juegos habrán “ganadores” y “perdedores”. Llamamos ganador a quien logra participar de todas las obras, quienes toman la iniciativa desde el inicio para experimentar lo que cada fragmento ofrece. Los perdedores serán quienes no se arriesgan a participar de lleno a la obra, o no cumplen con las reglas del juego. No significa que los ganadores sean mejores que los perdedores, solo que el ganador experimentará más. Regresamos a la vida, donde quien se arriesga y sigue su propósito tiene más probabilidades de quien nunca intenta.

Algo muy importante dentro de VOX MENTEM 2020 será la capacidad de reconocer y distinguir. En nuestra realidad hay momentos donde todo parece aglomerarse y quemarse, donde no parece haber un descanso, una pausa. Nos enredamos en Instagram y otras plataformas, la información presentada es abundante pero no certera, hemos llegado a pornografía informática que distrae y paraliza. El ejercicio de simplificar, sacando lo que no necesita de nuestro espacio a partir de reconocer. Empezamos a vivir el propósito a medida que encontramos las justificaciones correctas a nuestro accionar y forma de estar a cada momento.

A continuación, presento las reflexiones detrás de cada uno de los fragmentos, para extender aún más esta mezcla entre una experiencia de juego y la búsqueda de un propósito:

Fragmento 1: NEDROSED-ORDEN

Dentro de mi vida he experimentado el exceso de estímulos en todo momento y circunstancia y la clave para no dejarse abrumar ha sido la identificación de dichos estímulos y la decisión de seguir con ellos o cortarlos de raíz.

La composición sonora es una mezcla entre audio sintético y audio grabado de manera casera. El espectador entra en la caja que aísa el sonido mientras el parlante suena frente a él/la. Hay un banco para sentarse y escuchar una parte, o toda la composición. Esta primera experiencia sonora mezcla audio sintético y grabaciones caseras con un celular. El ensamblaje entra poco a poco al espacio hasta convertirse en una pared sonora que yuxtapone treinta y tres sonidos. El encuentro de estos se determina NEDROSED. Más adelante los sonidos van decreciendo y se distinguen fácilmente, por lo que la armonía retoma el espacio. A esto se determina ORDEN.

Se reconoce que la obra presenta influencias de la música electrónica por la cercanía con mi hermano productor de techno. El uso de loops o repeticiones de los sonidos da la sensación de ser una canción electrónica.

Fragmento 2: Eloisa en tres tiempos

La obra desarrolla el proceso de autodescubrimiento de nuestro personaje imaginado Eloisa, y cuenta su vida mediante sonidos de acciones que tienen una intención y un propósito. En la vida, las personas siempre realizan acciones: por sobrevivir, por trabajo, por amor, por convicción propia, entre otros. Sin embargo, la vida híper-conectada parece homogeneizar el valor que tienen dichas acciones para nuestra vida, ya que no tenemos tiempo para detenernos y discernir cuáles de estas acciones son parte de su propósito, de algo más grande que una vida banal, monótona y reaccionaria.

¿Cuántas acciones al día las hacemos por la aprobación del resto, necesidades económicas, urgencias familiares y demás ámbitos fuera de nuestras aspiraciones personales? ¿Cuáles son las que yo quiero hacer realmente? Esta segunda pregunta vuelve a conectarse con la idea del autodescubrimiento, pues dichas acciones tienen la intención basada en la esencia de cada uno, y van construyendo quienes somos a partir de la repetición.

Y el proceso de auto descubrirse no es en línea recta, sino un laberinto en el cual perderse es más que una posibilidad, algo necesario. Nos perdemos en la vida cuando dejamos de hacer acciones por convicción y solo lo hacemos por obligación o reacción; mientras más de estas acciones inconscientes existen, podemos inferir que el espacio temporal para nuestro propósito se reduce. Pero lo más importante es reconocer; darse cuenta del potencial que tienen aquellas acciones con intención y convicción dentro de nuestra vida.

Fragmento 3: Dedicatoria Andy y Mateo

Quisiera dejar mensaje verbalmente a mis hermanos, pero dado que ambos se encuentran en otros procesos de vida, decidí transformarlo en un mensaje escrito. Dado que crecimos de un año a año y medio de diferencia, nuestra adolescencia fue bastante cercana. Mateo fue a estudiar a España y Andy dejó la universidad para seguir su pasión por la música y yo me quedé aquí estudiando lo que me gusta, pero con el desafío de trabajar para poder aportar parcialmente a la universidad, ya que mis padres no tenían todos los recursos para financiar mi decisión.

Todo esto se incluye porque se simplifica a esta reflexión a la que podemos llegar todos mientras más experiencias acumulamos: No hay un solo camino, y está bien divagar, equivocarse y soltar nuestra identidad y lo que hacíamos con dicha identidad. La invitación

es a preguntarnos qué queremos que participe de nuestra vida y que ya no resuena con nosotros en esta realidad, ¿nueva realidad?

Fragmento 4: BONUS

Esta obra consiste en la proyección del espacio virtual que salió de una colaboración internacional con dos estudiantes de la UDEM. Es importante porque de aquí salió la referencia principal para saber como se vería el espacio en vida real, donde se exhibe VOX MENTEM 2020. Todas las personas que fueron parte del proceso son críticas, ya que aportaron sus conocimientos y experiencias hacia un solo propósito, para que un resultado se manifieste. Hago hincapié en esta capacidad de enfocarse en un objetivo hasta cumplirlo, y desde la experiencia personal la mayor satisfacción es constantemente cumplir los objetivos o desafíos que se me presentan, y es nuevamente este propósito individual construyéndose a medida que cumplimos con acciones que nosotros nos proponemos.

3. STATE OF THE ART

Antes de adentrarnos en conceptos del autodescubrimiento, que terminaría siendo el resultado de una búsqueda personal y el momento en el que vivimos hoy (2020), pensamos bastante en el sonido como material, concepto y medio. Nos enfocamos en las relaciones que han construido diferentes artistas y teóricos del arte sonoro como John Cage, Christine Sun Kim y Christoph Cox.

3.1 Investigación sobre el sonido

El arte sonoro (sound art) tiene una historia que comienza curiosamente desde Thomas Édison con la primera grabadora de sonido en el siglo XIX (Cox, 2017). La música dejó de ser algo posible únicamente en los conciertos, pero ahora, estas vibraciones podrían ser convertidas en electricidad y ser almacenadas para reaparecer en distintos lugares y dispositivos. Esto causó una revolución en la manera en que nos relacionamos con el sonido hasta el momento presente, donde existen plataformas de streaming y tienes incontables bandas, solistas y orquestas al instante. Entonces, mientras los instrumentos han evolucionado, las formas de generar melodías pero también sonidos per sé. Artistas han logrado apropiarse de algunas de estas formas para crear lenguajes propios, proponer diferentes experiencias donde el sonido dialoga con el espacio, espectador y también con el contexto del momento. Uno de ellos fue John Cage, del cuál saqué varias ideas relacionadas con el potencial del sonido y su autonomía. Cage habla de la actividad del sonido, que no pretende contarnos algo sino simplemente ser. Existe una riqueza inefable en cada sonido por si mismo. “We want to capture and control the sounds, to use them not as sound effects but as musical instruments.” (Cage, 1937)

Él desarrolla sobre las cualidades del sonido, entre ellas su autonomía; el sonido no se mira como algo más que lo que ya es. No depende de un pensamiento, una reflexión, una consideración ni otro sonido. Tiene su performatividad en el espacio por sus características únicas “frecuencia, longitud, tono, estructura y morfología en si mismo” (Cage, 1961, 14). En cuanto a componer melodías, colocar notas controlando la continuidad entre una y el siguiente bajo los materiales del silencio y el sonido. (1961, 62). Entonces un compositor es aquel que se enfrenta a un silencio potencial y le resta cada vez que inserta un nuevo sonido a la pieza. Además no solo se enfrentará con el silencio, pero con todo el campo del sonido y todo el campo del tiempo. (1961, 62)

Ahora quisiera enfocarme más en los artistas. Hay tres temáticas que usé para la investigación: artistas que trabajen el sonido, y otros que trabajen el uso de las palabras en sus obras. Empezaremos primero con los artistas sonoros y las particularidades que me llamaron la atención para construir mi obra.

Christine Sun Kim



Busy Days, 2017, Manhattan



Una de las artistas que más impactó la manera pensar el sonido en la obra fue Christine Sun Kim. Primero tomando en cuenta que es una persona sorda de nacimiento, pero que logra trascender su situación y al mismo tiempo apalancarla para desarrollar lenguajes propios. Los sordos consideran que el sonido existe mucho más su la vida porque lo vinculan con el movimiento. Dado que no pueden escuchar cuando algo suena o se acerca, se han acostumbrado a observar detenidamente el espacio y ver los movimientos que suceden para abstraer el posible sonido (Sun, 2015).

Habla del sonido como una economía social del cual las personas sordas no pueden participar, por lo tanto pierden presencia y hasta en algún punto relevancia dentro de la sociedad (Sun, 2015). Por ejemplo tomemos el caso de Instagram, donde suben stories y videos con música o hablando pero sin subtítulos; el sonido se vuelve esta pared invisible entre que bloquea la participación activa de personas con esta capacidad especial.

Esta idea del movimiento como sonido nos da a pensar de cuántos movimientos hacemos a lo largo del día y que no nos percatamos. Si contáramos cuántos de ellos son voluntarios y cuántos son involuntarios, descubrimos que la mayoría de nuestras acciones se producen por inercia o por el inconsciente. Y este acto de reconocimiento ya predispone a la persona a ser más cuidadosa con su accionar, o más allá de eso, deja de estar solamente en la cabeza sino que pasa a su cuerpo. A partir de esto se incluye como premisa el movimiento corporal premeditado para la expo final. Un manual con instrucciones de actividades físicas dentro de la experiencia.

Carstein Nicolai



zukunftsangst (ansiedad sobre el futuro), aluminum, rubber, 15 × 15 × 200 cm

De las obras del artista, nos llamó la atención este desafío que se autoimpone al explorar diferentes formas de visibilizar el sonido. En piezas como *zukunftsangst*, busca una representación material de las ondas del sonido (Nicolai, 2015). La siguiente dimensión de esta obra es que la palabras fueron dichas por Blixa Bargeld, otro artista sonoro. De esta manera la escultura del sonido pasa se considerada un retrato de dicho artista.

En cambio con *reflektor distortion* genera esta instalación en el cual el sonido para el humano es invisible y sin embargo existe. Dejamos de escuchar pero empezamos a ver el sonido, por medio de el reflejo del agua siendo distorsionado por frecuencias bajas. La cromática que se utiliza en la obra es monocromática, minimalista y al mismo tiempo efectiva.



reflektor distortion, 2016 - neon lights, water, steel, sound - diameter 200 cm, height 26 cm

Jem Finer

Mobile Sinfonia (2012) - App for Android and Iphone.

🔍 🔒 No seguro | mobilesinfonia.net 🔗 🔒 🔒

📶 🔊 *Mobile Sinfonia* 🔋 BETA

Spokes 1
 Cat. No. 0209
 Last played: 26 Oct 2020, 11:32:01 GMT
▶ [GET RINGTONE](#)

Google
 Esta página no puede cargar Google Maps correctamente.
 ¿Eres el propietario de [Aceptar](#)

[USE A MOBILE SIN FONIA RINGTONE.](#)
[JOIN THE WORLD-WIDE ORCHESTRA.](#)
🐦 [Tweet](#)
👍 [Like 119](#)

BICYCLE: ✕
0210. Spokes 2
0209. Spokes 1

[MORE INFO](#) | [ANDROID APP](#) | [IPHONE USERS](#)

Mobile Sinfonia is an indeterminate musical composition scored for mobile phones. It is propagated through the free distribution of specially composed ringtones.

Each *Mobile Sinfonia* ringtone is a 'voice' in the composition. Together they make a global orchestra of electronic instruments. The piece emerges through the occurrences and coincidental interactions of these sounds. The more people join in, the richer and more wide-spread the composition becomes.

Mobile Sinfonia was conceived and composed by artist Jem Finer.

● ● ●

BROWSE BY TAG: 4*33* · 8-BIT · ALGORITHMIC · ANIMAL · ARHYTHMIC · ASTRONOMICAL · ATMOSPHERIC · ATONAL · B3 · B4 · BALL · BELL · BELL LIKE · **BICYCLE** · BIRD · BLEEP · BLOWN · BOUNCE · BREATH · BUBBLES · C · C MAJOR · C MAJOR 7 · C2 · C3 · C4 · C5 · CAGE · CHORD · CLOCK · CLOCKWORK · CRESCENDO · D1 · D5 · D6 · DAWN · DAWN CHORUS · DELAY · DIGITAL SILENCE · E1 · E4 · ELECTROMAGNETIC · ELECTRONIC · ETHEREAL · FADE IN · FADE OUT · FARPLAYER · FELDMAN · FIELD RECORDING · FLAME · FOOD · FOREST · FROG · G · G0 · G3 · G4 · GAME · GARDEN · GUITAR · HARMONIC · HARP · HELLO · INSECT · INSTRUMENT · INVERSION · KITCHEN ·

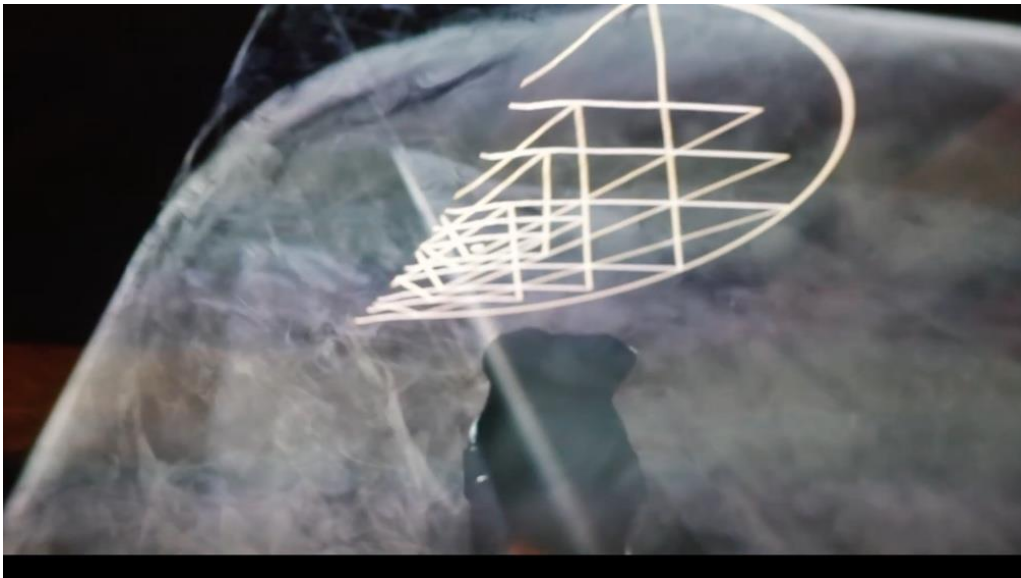
Esta obra era una composición armada desde la participación remota, con dispositivos móviles que decidan descargar dicha aplicación. Los participantes componían tonos de llamadas de manera gratuita en la app . Cada tono era como un instrumento de la orquesta y la pieza se construye a través de las interacciones y ocurrencias entre los sonidos que van subiendo. La composición incrementa en riqueza sonora y difusión a partir de que más gente participa (Finer, 2012).

La idea de mezclar sonidos de múltiples fuentes es una práctica similar a la composición de una melodía y Finer da un paso más allá, haciendo que esta melodía no sea compuesta por una persona pero varias . El artista construye una plataforma y da estructura a donde participarían estos instrumentos. La variedad de sonidos incita al espectador que entra por primera vez a participar con algo personal, con algo único.

Rona Geffen,

The Sound Is The Scenery (2017) – Sound installation – Spatial Sound Institute in Budapest Quiet City -

Daniela García del Pomar & Paul Holdsworth



Geffen adecua el espacio para transformarlo en un espacio de sanación por medio del sonido y las ecuaciones matemáticas. Contrató a Claire Glanois PHD en matemáticas para generar todas las ecuaciones de la obra y encontrar constantes que encontramos en el mundo. Estas constantes iban desde lo micro, como las células, hasta los grandes movimientos de planetas en el universo. También coordinó con Alessandra Leone, artista visual, para transformar las ecuaciones en imagen y “sentir“ como funcionaban las transformaciones (Geffen, 2017). Dentro de este espacio de 64 parlantes y sistema sonoro envolvente construían geometrías sonoras para que luego los participantes ingresen y sean envueltos en dichas figuras. Apunta hacia un marco de sanación por medio del sonido; probar si el sonido puede curarnos o afectarnos de alguna manera a diferencia a cuando no está presente.

La posibilidad de pensar la obra como un espacio de sanación a través del sonido mezclando proporciones áuricas, o constantes de la naturaleza propone nuevos usos del arte en la sociedad. El proporcionar espacios donde el sonido esta calculado matemáticamente para activar chacras; mezclando tradiciones antiguas, espiritualidad y ciencia por medio del arte. “Save people through light and sound” (Geffen, 2017)

Camille Norment

Rapture (2015) – Sound Installation – Venice Biennale 2015



La artista utiliza el espacio para que el sonido se amplifique y se distorsione. 16 fuentes de audio, 8 parlantes y 8 dispositivos montados sobre ventanales de vidrio. Esta instalación sitio específico que expande resonancias de la armónica de vidrio de Norment y de los otros conciertos y performances que participaron de la Bienal de Venecia en 2015. Koka Nikoladze y Hans Wilmers desarrollaron el software que optimizó las resonancias de las planchas de vidrio (García-Antón, 2015)

La obra integra este sentido escultórico, visual, espacial y auditivo. Me hizo pensar en todas las posibilidades que existen al mezclar materiales, espacio y software tecnológico, Es muy importante resaltar como la transparencia del vidrio y los colores del sitio generan sobriedad y simpleza. Son detalles que aumentan las posibilidades de adentrarse en lo sonoro sin distracciones visuales y permitirse envolver en ellas.

Jannet Cardiff

The Forty Part Motet (A reworking of "Spem in Alium," by Thomas Tallis 1556), 2001



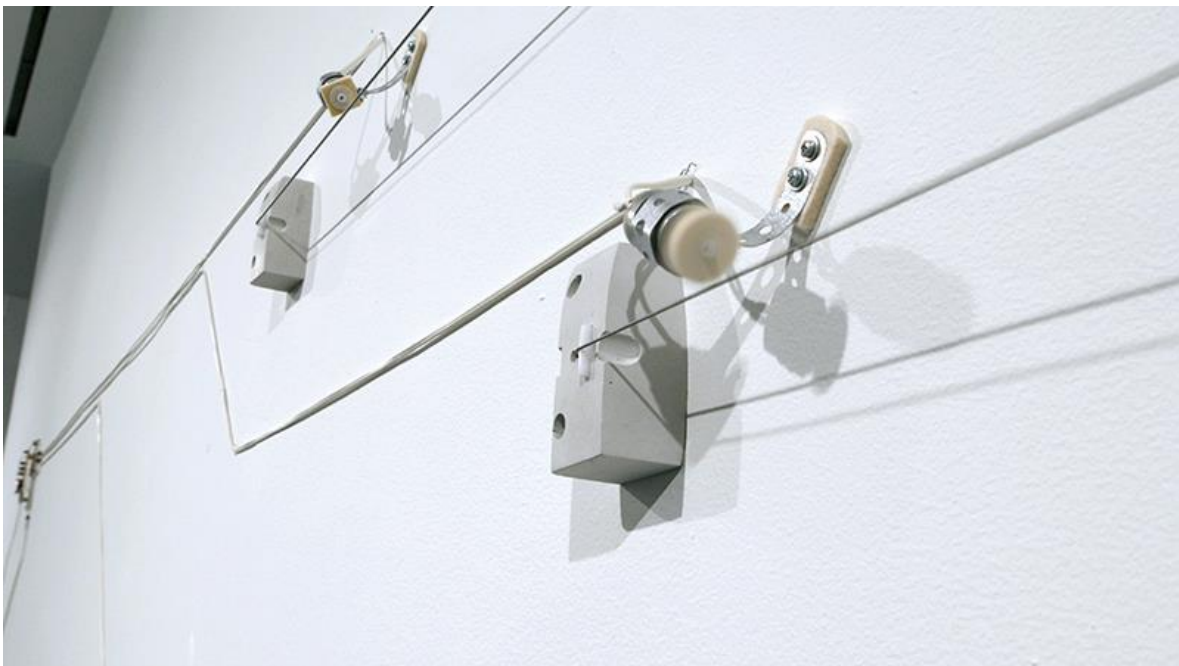
El sonido te envuelve completamente, 40 micrófonos instalados en 40 coristas. Cada amplificador representa una voz, un tono y velocidad único. Además incluye algo extra que sería considerado innecesario en cuanto a considerar la obra solo escuchar una melodía. Una chica deja de cantar para ir al baño, y todo el coro se desintegra en un momento para hacerse

un grupo de personas. Ellos susurran, viven sus vidas normalmente. Esta cotidianidad que se presenta en la obra abre muchas capas de interpretación para el espectador. ¿Qué es lo que escucha? ¿A quién escucha?

Esta artista fue una de las primeras con las que me encontré buscando artistas sonoros, y me pareció indicada para imaginarme formas en que el sonido ocupe todo el espacio. Cuando colocamos al sonido desde múltiples fuentes, incita al espectador a participar de la obra en búsqueda de esos cambios de tono, timbre y longitud.

Thessia Machado

transient nodes and antinodes, cast cement, bass strings & tuning gears, DC motors, felt, arduino microcontroller, custom circuit, wire. 2019.





Thessia Machado utiliza el espacio para construir sonidos. En el caso de *transient nodes and antinodes* la pared funciona como una caja de resonancia; motores se encuentran pegados en la pared, conectados unos cables. Estos motores giran a gran velocidad y generan vibraciones en las cuerdas haciendo que el espacio se convierta en una especie de guitarra gigante (Machado, 2019). De esta obra específica saque una curiosidad por entender cómo el espacio puede ampliar el sonido, distorsionarlo o incluso dar pie a que el sonido exista.

De Machado sacamos la importancia de aprovechar el espacio al máximo para construir obras que envuelvan a los espectadores. Al mismo tiempo, sus obras logran una simpleza y efectividad donde permiten transmitir la idea solo con los materiales necesarios. Coincide con algunas ideas de Cage al pensar en estos sonidos que no buscan parecerse a algo más, pero existen por cuenta propia.

3. 2 Investigación sobre arte textual

A continuación presentaré los artistas que me influenciaron por su uso de palabras en la obra. El lenguaje escrito tiene la capacidad de enfocar ideas y pensamientos de forma muy concisa. En el contexto actual las palabras funcionan para la publicidad, para legislaciones, manuales, letreros de protesta, entre otros. Utilizadas dentro del arte pueden servir para la lectura de las mismas o el resaltarlas como un elemento estético en el caso de los poemas concretos.

Jenny Holzer

All Fall, 2012, LED signs installation



Holzer es un claro ejemplo de cómo podemos insertar el texto y provocar cuestionamientos sobre las problemáticas del presente. Desde la década de los 80 empezó a usar los letreros LED que se usaban principalmente para la publicidad, para yuxtaponerlos

con frases de personajes históricos. Después de esto empezó a proyectar sus obras en formatos gigantes como en una catedral en Tongeren, 2004.



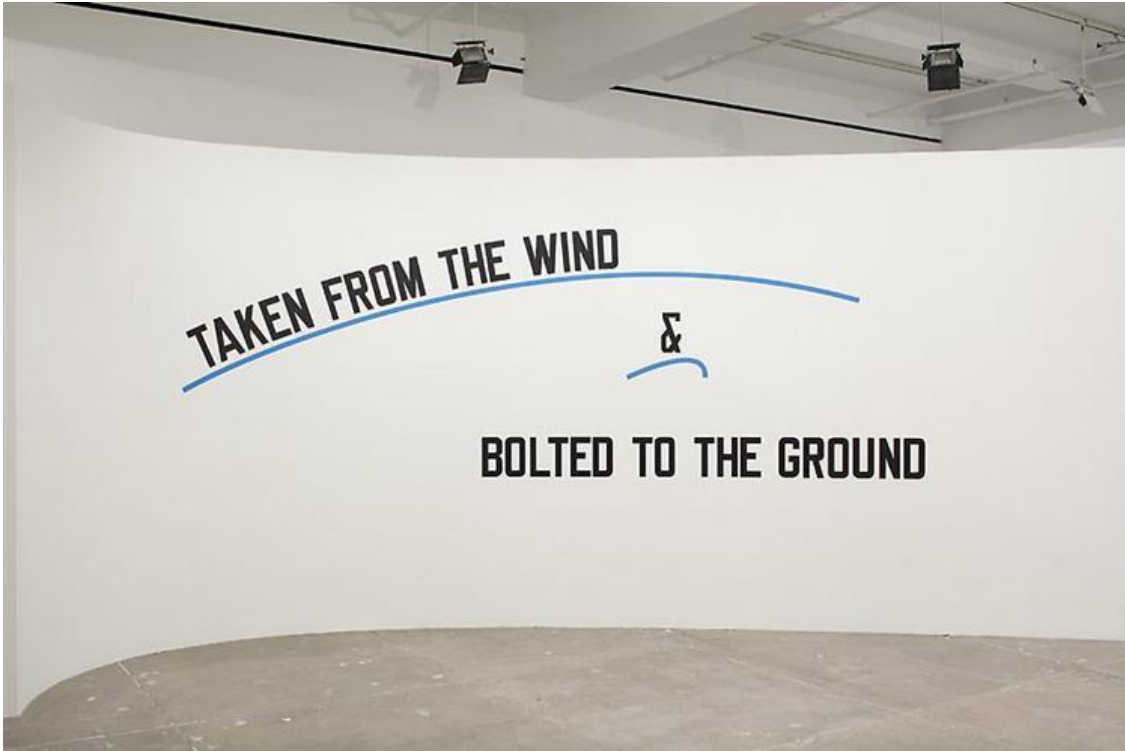
De esta manera democratiza el arte llevándolo al espacio público, expandiendo más su alcance y provocando más reflexión en el público general. “Frasas cortas, sin más intención que ofrecernos un momento con nosotros mismos. El poder de las palabras sugiere un paréntesis en nuestros pensamientos y somos los espectadores los que terminamos la obra al pensar sobre la frase de Holzer.” (Calvo, 2016)

Jenny Holzer nos inspira pensar las posibles maneras de presentar textos cortos pero que activen reflexiones en el espectador y que de cierta manera completen la obra al momento de leer e involucrarse con el mensaje. Además, es deconstruir el recurso publicitario que son

los letreros LED que se usan para atraer a la venta y al consumo. En este caso deja de ser una invitación al consumo, pero un diálogo entre el mensaje y la realidad del espectador.

Lawrence Weiner

Taken From the Wind..., 2009



Con Lawrence Weiner nos insertamos en la abstracción del lenguaje y cómo este puede funcionar como una obra pública, una escultura. El artista con sus palabras o frases distribuidas por el espacio, activa y cuestiona las convenciones del objeto en relación al productor y el espectador (Hart, 2020). Permite que observadores de la obra generen su propia interpretación y desarrollen experiencias únicas. Las obras se concluyen el momento en que son leídas, entonces se genera esta escultura mezclando el espacio, la presencia del espectador, el contexto sociocultural del momento y el texto escrito (Hart, 2020).

El gesto de las palabras en la pared se diferencia de un simple letrero informativo o palabras por palabras al pensarlas como una escultura que se completa con la presencia y lectura de un agente externo. Escribir una frase en un espacio público ya demuestra un interés por transmitir un mensaje, y dependiendo de la complejidad de este, será entendido por mayor o menor audiencia.

Robert Montgomery

Electric Waterfall Poem, 2016



Las palabras pueden invitarnos a reflexionar de la sociedad en que vivimos y también pueden inspirarnos. Montgomery incorpora la poética al arte textual, donde genera diferentes letreros de gran tamaño que ya se encuentran alrededor del mundo. Mezcla el espacio, el momento temporal y los textos de manera prolífica, “sending in-your-face messages of criticism and hope, almost rudely mocking the consumer-oriented society we live in.” (Hess, 2014). Utiliza recursos como la luz eléctrica, la madera e incluso el fuego en sus micro poemas. En estos poemas de fuego se aumenta la dimensión del tiempo de vida de la obra y

la elección de autodestruir la obra también nos hace reflexionar sobre la temporalidad de todo lo que nos rodea, donde algún momento esto se acabará. “He uses words as a currency and what he sells is a profound inspiration” (Hess, 2014)

Robert Montgomery al igual que Jenny Holzer utilizan mensajes cortos pero punzantes para activar procesos de reflexión en el espectador. Resaltan el potencial que tiene el lenguaje en el campo del arte para cuestionar y criticar muchos aspectos de la sociedad que no se hablan lo suficiente y sin embargo compete a cada individuo.

3.3 Investigación sobre las instrucciones

Avanzando esta búsqueda de medios para VOX MENTEM 2020, queríamos proponer lo que sería una guía para que los espectadores pudiesen entrelazar las experiencias sonoras y los las palabras.

Sol Lewitt

Wall Drawing #1138: Forms composed of bands of color, 2004,

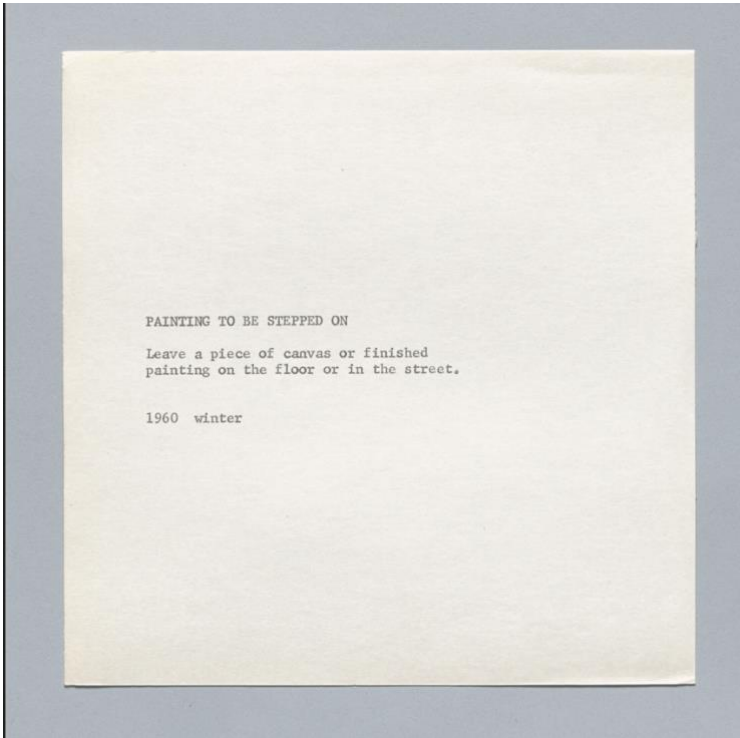


Por esta idea del juego y lo lúdico, nos encontramos con Sol LeWitt, quien desarrolló un sistema de creación de obra basándose en las instrucciones. Trabajó con el lenguaje al igual que otros artistas, pero en este caso enfocado a un objetivo claro y específico; la

elaboración de sus obras. Su trabajo puede definirse “a través del proceso de traducción y transmisión.” Sus obras que terminarían en formas, figuras y colores se convertían en claves bajo el lenguaje escrito, mas, estas no transmitían un mensaje final, y solo eran instrucciones comprensivas y objetivas que daban con el concepto de la obra. Me recuerdan en cierta manera cuando de niños jugaban con LEGOS, y uno tiene este manual con el que construye siguiendo un proceso. @ALEXXPHM un participante de las obras de LeWitt; comenta que la implementación de dichas instrucciones, aunque interpretada de diferentes maneras, dieron esta sensación de alegría y placer. Los constructores de sus obras de cierta manera toman el protagonismo durante la elaboración y eso genera satisfacción.

Esto nos hace pensar en el potencial que tienen las instrucciones dentro de la obra. Podemos inferir que todo quien visita la obra de un artista que le guste, quiere pertenecer de su mundo en alguna medida. El espectador observa un cuadro, una escultura, un performance o una instalación y se adentra hasta cierta medida en el proceso creativo. Pero en el caso de LeWitt, el espectador podría ser participante activo, y aportar de manera única a que la obra se complete, y no existe este limitante de cómo debe verse al final; la obra ocurre en un diálogo entre la premisa del artista y la acción del que la realiza. “The artist cannot imagine his art, and cannot perceive until it is complete” (LeWitt, 1967).

Yoko Ono



Yoko Ono. *Painting to Be Stepped On*. 1960.

Otra artista quien llevo las instrucciones y el potencial de la idea como obra al campo artístico fue Yoko Ono. Por medio de obras como *Painting to be Stepped On*., invitaba a que el espectador sea quien terminase la pieza. Estos escritos que eran impresos para asemejar incluso más las instrucciones, se convertían en obra de arte en potencia, esperando a ser completadas. Además como espectador tenías la posibilidad de llevarte las instrucciones para armar dichas piezas en tu propia casa, destruyendo la necesidad de un museo o una galería para que arte exista. Le interesaba que se pierda la noción de un producto terminado que se presentase, a ser un proceso incompleto que sería completo por otros. Aquí la idea toma más importancia que un objeto expositivo, y el artista puede ser quien articula la idea pero no necesariamente ejecutarla para conseguir algo definitivo, pero dar rienda suelta a la imaginación y a la participación obligatoria de un público para que exista un sentido.

3.4 Investigación sobre la imagen:

A partir de este punto, dejamos los referentes artísticos y nos enfocamos en algunos textos que facilitan este vínculo entre lo que potencialmente perciba el espectador al momento de participar en VOX MENTEM 2020. Empezamos con Deleuze, quien en su libro *La Imagen-Tiempo* desarrolla estos vínculos con el inconsciente, los sueños y la manera en que el espectador experimenta lo visual. Es un estudio minucioso del cine y las formas de presentar imágenes.

En primera instancia nos interesa esta división entre la imagen sensoriomotriz y la imagen óptica. “A primera vista parecería que la imagen sensoriomotriz es más rica porque ella es la cosa misma, o al menos la cosa en cuanto se prolonga en los movimientos por los cuales nos servimos de ella“ (Deleuze, 1985, 68). Por otro lado, la imagen óptica es un representación de la cosa, un “descripción“ que retiene solo ciertos rasgos de la cosa física y no su totalidad. Cada caso tiene sus ventajas para ser aplicadas a la práctica artística. Las imágenes sensoriomotrices pueden ser objetos del espacio que buscan ser más escultóricas, activando o invitando a procesos de interacción entre espectador y obra de una manera tangible. En cambio la imagen óptica nos sirve para enfocar elementos y jugar con tamaños que el objeto físico se limita dada su rigidez y existencia. La imagen óptica es moldeable y más plana, y puede ser presentada de más maneras dentro del espacio. Sin embargo, recalamos que para lograr una experiencia más completa, una intervención con las dos formas de imagen da pie a más exploración desde el punto de vista con el espectador; podrá saltar de enfoque y reflexión a lo corpóreo y su relación en el espacio.

Otro comentario de Deleuze que puede ser pertinente para la investigación es la idea de la subjetividad, “hay una variación entre un movimiento recibido y un movimiento ejecutado, entre una acción y una reacción, entre una excitación y una respuesta, entre una

imagen-percepción y una imagen-acción.” (Deleuze, 72). Este análisis entre lo que percibimos y lo que se hace abstraído de la imagen puede aplicarse a la experiencia sensorial como tal. Los espectadores pueden ser consumidores y percibir con los sentidos las obras pero también protagonistas y completar las obras con su presencia y activación. “Entre el pasado como preexistencia en general y el presente como pasado infinitamente contraído están, pues, todos los círculos del pasado que constituyen otras tantas regiones, yacimientos, capas estiradas o encogidas: cada región con sus rasgos propios, sus «tonos», sus «aspectos», sus «singularidades», sus «puntos brillantes», sus «dominantes»”. (Deleuze, 137)

Las grabaciones sonoras tienen una cualidad muy especial, ya que de cierta manera inmortaliza el momento en que este es grabado. Y trae este pasado al presente ocupando el espacio de manera invisible y al mismo tiempo acapara lo que más puede.

Casi todos los artistas mencionados de cierta manera apuntan hacia involucrar al espectador con la producción de la obra final. Su participación permite que el mensaje sea recibido y amplificado; agregamos que no solo son partícipes que completan la obra pero la modifican en forma abriendo puertas a más interpretación. Revisamos como el sonido es un medio que ocupa el espacio de manera tridimensional; una vez que se activa, cumplirá su tiempo, timbre, tono y frecuencia sin ser interrumpido. Por otro lado, el texto es algo que conecta directamente a quienes pueden leer, y puede ser presentado como poesía, crítica, burla, entre otros. Nuestra cercanía con el mismo facilita reflexiones sobre nuestro momento en el presente, y nos invita a elegir si accionamos o no a partir de nuestras posibilidades. Una vez contemplada la investigación, mixturamos todo para condensarlo en un proyecto que busca hablar del presente y apuntar hacia el futuro, del artista, de la sociedad y del individuo que quiere encontrar un propósito.

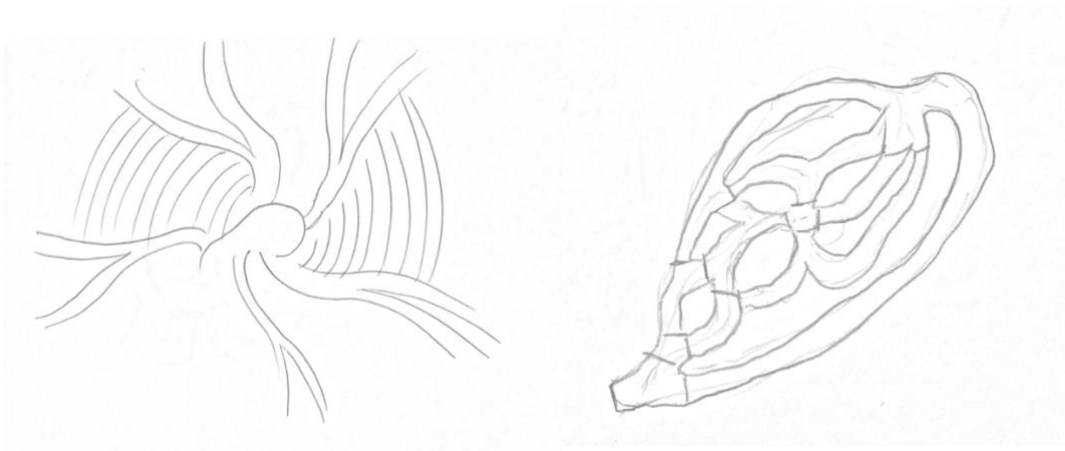
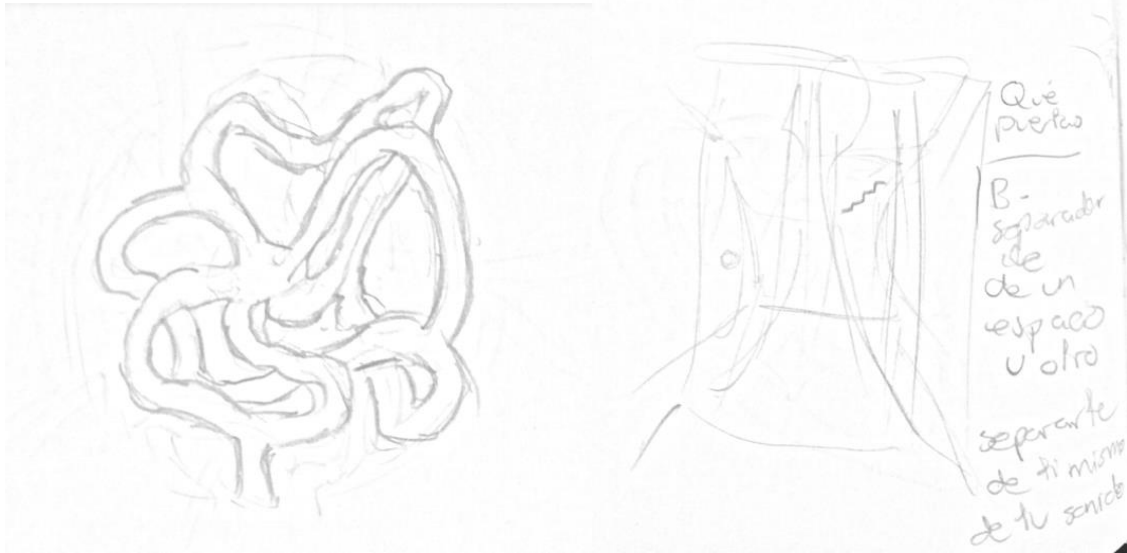
4. METODOLOGÍA

Mediante la búsqueda de los referentes, desarrollamos durante todo el año distintos ejercicios, experimentos y bocetos insertando lo sonoro y las palabras, que se acumulan y construyen la exposición final. Para esto dividimos el proceso en varias partes: La exploración inicial, donde trabajamos distintas temáticas hasta llegar a NEDROSEDORDEN, el primer fragmento en VOX MENTEM 2020. El siguiente momento fue la colaboración COIL con estudiantes de la UDEM, donde construimos un espacio virtual para imaginarnos la exposición final. Nos detenemos en este punto ya que fue un proceso de dos meses que fue crítico para determinar el tema del autodescubrimiento presente en la muestra de la tesis.

Construcción espacio virtual:

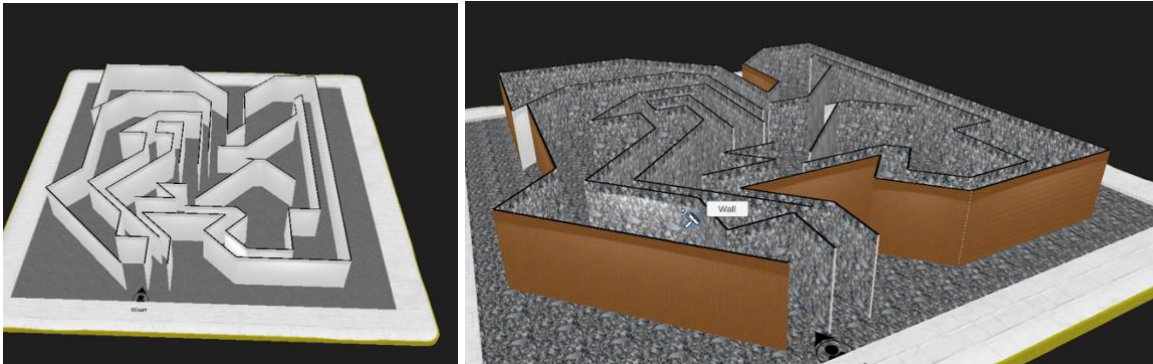
El concepto se desarrollo durante las primeras dos semanas. Surgió la idea de un laberinto, castillo en el aire, asemejando esta idea de vibración, queríamos construir un espacio que logre hacer visible al sonido. Además, buscábamos espacios conectados entre sí, que permita al espectador perderse recorriendo los caminos pero que siempre pueda volver al inicio.

Bocetos iniciales:



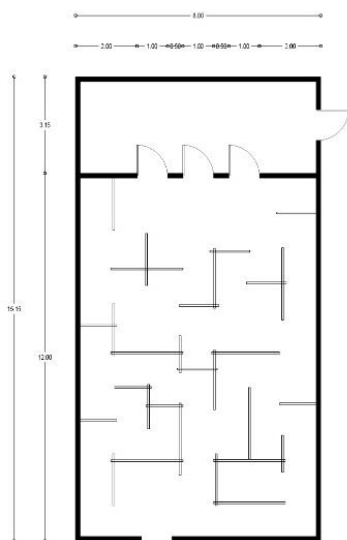
Trabajamos en la plataforma de Artsteps para visualizar en primera persona como el espectador recorrería el espacio. Nos dimos cuenta que para el espacio virtual esta plataforma no iba funcionar dado que la calidad no era adecuada, los archivos tardaban en cargarse y las herramientas eran limitadas.

Bocetos del laberinto en Artsteps:



Por esta razón, optamos por los programas de Sketchup y vray, que son programas de diseño. Natalia Calcáneo y María Paula Fernández fueron las encargadas de construir el espacio en dichas plataformas.

Plano Final del espacio virtual:



Fotografías del espacio virtual:

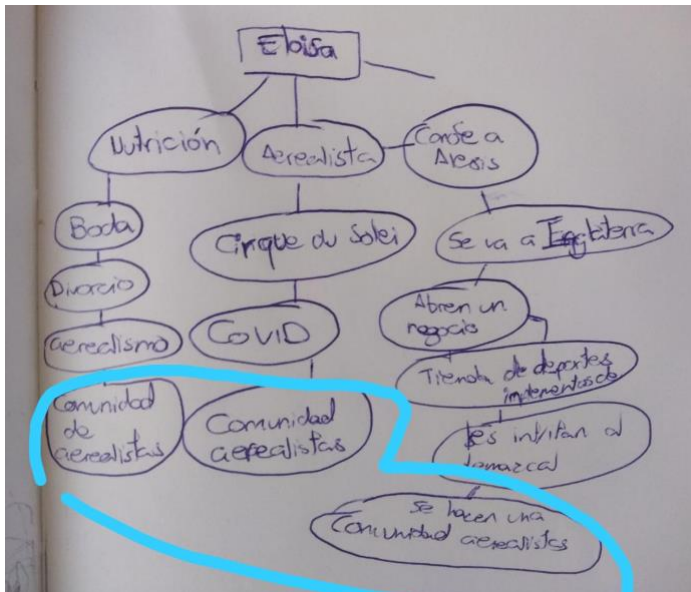




A la par de la construcción de dicho espacio, se incorporarían las composiciones sonoras. Primero se definió el concepto; a medida que dialogamos los tres estudiantes, fuimos delimitando el propósito a partir de buscar sentido a los sonidos, frases y diálogos que se encontrarían en las composiciones. Se determinó que sería la búsqueda de propósito por medio de una vocación; entonces la obra sería una mezcla entre sonidos, diálogos y narración. Cada audio sonaría de manera individual para resaltarlo y colocarlo dentro de una narrativa cronológica.

Cómo primer paso se armó un mapa conceptual basándose en recuerdos del artista, pero con un nombre inventado que sería la protagonista de dichas historias, Eloisa. Estas memorias se basan de la vida real del artista y las vivencias de los dos hermanos menores, Andy y Mateo. Se tomó en cuenta eventos que pueden marcar en la vida de alguien: el divorcio, la muerte, un viaje, un nuevo trabajo e incluso la situación de pandemia en la que nos encontramos en el presente.

Mapa conceptual:



Una vez creada este mapa, se procedió a pensar en la abstracción de los acontecimientos en sonidos, narraciones y diálogos. La premisa era mantener los tres elementos funcionando de manera lógica uno tras del otro. La narración y los diálogos dan el contexto, mientras que las acciones complementan y expanden la experiencia sonora. De esta manera se construye como una película a partir de los sonidos.

Más adelante empieza la búsqueda de los sonidos. Dado que nos encontrábamos en tiempos de encierro se tomó la decisión de encontrar los sonidos en páginas virtuales como freesound.org, que contienen miles de sonidos grabados por personas a nivel mundial y que poseen una calidad adecuada y mayor que las herramientas que disponía el artista (un celular). Las narraciones fueron grabadas con este dispositivo en un espacio aislado y fueron modificadas al momento de construir la exposición. Se solicitó a cuatro personas para que participen como actores vocales en las obras sin remuneración. El acercamiento fue por WhatsApp y los audios grabados eran enviados por correo electrónico para mantener la calidad de los mismos.

Ejemplo:



Una vez que se obtenían todos los componentes de las obras se utilizó el programa de Ableton Live para componer toda la narración. Cada pieza duraría entre 3 a cuatro minutos, con un volumen intermedio y un final parecido, para dar la sensación de que todas llegaban al mismo propósito.

Acabadas las piezas sonoras, se las envió a las estudiantes de México y realizaron una grabación del recorrido del espacio virtual montando encima las obras sonoras. El resultado terminó en un video de 10 minutos donde el espectador explora el lugar en primera persona. Los audios iban uno tras el otro, había cortes y transiciones en el espacio para dar la sensación de estar perdido dentro del laberinto.

Este proyecto con las estudiantes de México nos permitió entender cómo sería la cromática y que sensaciones buscábamos activar para facilitar la introspección. El siguiente punto serían todos los materiales que estaban presentes en este espacio virtual y los nuevos materiales que se incorporan para construir VOX MENTEM 2020.

Materiales:

La voz/voces

Uso mi voz para dar contexto, para guiar al espectador por dentro de la obra. Iniciar el viaje/la experiencia con los ojos cerrados y solo una voz guiando, acentúa mucho más la escucha ya que el espectador no tiene otras distracciones sensoriales. Mi voz, al igual que las otras voces de las narradoras, se convierten en fragmentos de la obra, que aparecen de repente, para mantener la narrativa de la historia y hacer que los sonidos hagan sentido entre si. Los diálogos que aparecen en la obra aportan igualmente a la narración, pero entran de manera incisiva

El internet

El portal de conexión, esta red que acerca los extremos del mundo en un espacio nos es útil e indispensable en la obra. El uso del internet es permitir que la obra este sujeta interpretaciones desde cualquier parte del mundo si es que acceden a ella por medio del link. Es el nexo entre mis compañera de trabajo que se encuentran en México y yo que me encuentro en Ecuador. Es como los registros *Akashicos*, esa biblioteca mística encontrada en textos esotéricos que dice contener toda la información y la historia que la humanidad ha producido en toda su historia (al menos una gran parte). Me interesa tanto esta posibilidad de ser omnipresente como el desapego que la obra logra del autor debido a que ahora ya no le pertenece, sino que existe en esta nube virtual, y participa de este espacio cada vez menos ajeno a la realidad. 5 o millones de personas pueden ingresar al sitio virtual y apreciar el tiempo dedicado a una obra convertido en una especie de consumible/navegable. El espectador puede consumir la obra al participar de ella, y utilizo esta palabra consumo porque llegar a una plataforma web es una especie de transmisión de información. En los navegadores existen los cookies que justamente sirven para que la pagina funcione

rápido. Estos cookies se instalan en las computadoras del usuario que navega por la plataforma.

La computadora

Reconocer la dependencia tecnológica; esta invención que nos ha facilitado y simplificado la vida de incontables maneras ha generado también esta dependencia hacia dicho dispositivo. Este material además es el canal que sostiene o atrapa ventanas de internet en un espacio a la cual nosotros como usuarios podemos acceder.

La capacidad de almacenamiento que tiene no es tan amplia pero lo suficiente para guardar toda mi carrera universitaria, esta codificación 10010101010101 hacia el infinito te permite ordenar todo documento importante en un lugar definido, mas no físico. He almacenado prácticamente toda la obra dentro de la computadora y el internet, ampliando la dependencia a dicho dispositivo aún más.

Además de considerar solo un objeto del que dependo, lo convierto en extensión mía. Dejo fragmentos de mi vida condensados en documentos, videos, archivos e imágenes digitales, que no pesan más que en memoria del dispositivo y sin embargo llegan a tener más importancia que algunos objetos físicos.

El sonido de una acción

Como la obra es prioritariamente sonora, la búsqueda por los sonidos fue bastante rigurosa. Primero se tuvo que armar la historia, luego delimitar aquellas acciones que daban sentido a la historia y finalmente grabar el sonido de dicha acción. La variedad en los sonidos genera el dinamismo en las tres historias, pretende mantener al espectador interesado y curioso del sonido que venga después. El sonido de la acción debe ser corto, atractivo, bien definido y nítido para que la acción realizada se entienda sin tener que nombrarla ni verla.

El tiempo como material

Esta obra habita el espacio sonoro pero también el espacio temporal. A diferencia de una escultura o una pintura, donde la observación puede durar segundos; sin embargo la obra sonora necesita requiere un tiempo determinado para ser experimentada, y este tiempo debe ser exclusivo para que el espectador no se distraiga y escuche todo lo que la obra contiene. En la construcción de la obra también estuvo el tiempo como parte fundamental de la obra. Se planteo desde el comienzo la experiencia como algo sonoro pero no se definía precisamente que iba a sonar y de qué iba a tratar. Si bien prestamos atención a las acciones realizadas durante el tiempo, no nos detenemos a pensar que toda acción solo fue ejecutada gracias a ese tiempo que habilita el desarrollo de la acción.

El espacio que me rodea

Disparador de ideas a partir de todos los sentidos. Efecto esponja, donde el ambiente entra en mi mente por medio de los sentidos y el reconocimiento, análisis y apropiación de dichos objetos, paisajes y elementos fuera de mí. El espacio complementa a la obra en cuanto a los posibles ruidos filtrados del exterior.

Lápiz/esfero

Instrumento más asequible, ya que a cualquier papelería encontramos esta herramienta tan sencilla y a la vez tan necesaria. A primer momento sirvió para bocetar el espacio donde la obra se iba a presentar. Es escribir o dibujar a mano las ideas que tenemos en la cabeza, estas se cristalizan mucho mejor al verse fuera de nosotros, por ende toda idea dibujada nos acercó mucho más hasta el momento de la obra final. Entendemos la importancia del lápiz para el proceso de la obra, como filtro de las mejores ideas, esas que tenían propósito dentro de la composición.

La luz

Dentro de la experiencia sonora, el usuario puede abrir los ojos y el uso de la luz solar (virtualmente) dada por los tragaluces darán dinamismo a la obra, al igual que la intriga. Al momento de pensar en el espacio y la experiencia como tal, era muy importante buscar elementos que simulen lo real pero que no se lleven el protagonismo, dado que lo principal es la introspección. Por eso decidimos hacer oscuro al espacio, quitarle la mayor cantidad de luz y potenciar el oído, mas no la vista.

Metal

El metal dentro de la obra da esta sensación de ser un lugar industrial, y como material refleja la luz. Será usado para las estructuras de los paneles de vidrio que dividen el espacio de la segunda obra. Si nos basamos en el proyecto COIL, el metal era usado en las puertas y en las paredes, que funcionaban en conjunto con las obras sonoras, ya que al no ser coloridas o con texturas heterogéneas permite al espectador no distraerse y facilitar la introspección.

LEDs

Las luces LEDs han estado ligadas con la publicidad y la vida nocturna. Al igual que Jenny Holzer queremos apropiarnos de este recurso e implementarlo en la práctica artística. Dejar atrás lo publicitario y usarlo para llamar la atención y presentar un mensaje que invite a la reflexión mientras dialoga con los otros materiales.

Dispositivos electrónicos (mp3, proyectores, laptop y parlante)

La razón de estos dispositivos son su necesidad para activar procesos dentro del espacio sin intervenirlos de manera permanente. Dadas las circunstancias de la obra, los fragmentos tienen que tener autonomía el uno del otro. En el caso de los mp3, nos da paso a que el espectador se adentre de manera individual a la obra y que no sea distraído por otros estímulos. Los proyectores nos dan la libertad de generar intervenciones en el espacio sin requerir pintura y ni otros elementos que puedan afectar la integridad del espacio. Finalmente,

el parlante logra transmitir el sonido de manera más envolvente al espectador y se logra esta sensación de que el sonido atraviesa al participante.

Reglamento

El documento entregado al inicio de la muestra toma un rol importante ya que sirve como guía inicial para los participantes. Al igual que las instrucciones de LeWitt, son frases concisas y objetivas, que tienen como facilitar la dispersión del público en el espacio, dar pautas de como interactuar y encapsular toda la exposición en un pequeño documento.

5. PRODUCCIÓN

Fragmento 1: Caja de 1.5x1.5x1.5 metros de madera pintada de color negro mate. La caja tiene 6 cm de esponja al interior y cajas de huevo para aislar el sonido interno del exterior. Dentro encontramos un parlante negro de Paul Rosero, contiene el audio insertado en una USB y un banco geométrico de color blanco para que el participante pueda sentarse y escuchar. Hay una tiza en la parte de arriba para que la gente que ingresa escriba su nombre antes de entrar a la caja. Se colocó un desinfectante en spray para limpiar el espacio después de que cada participante ingresa. Este desinfectante tiene una esencia de naranja y canela.



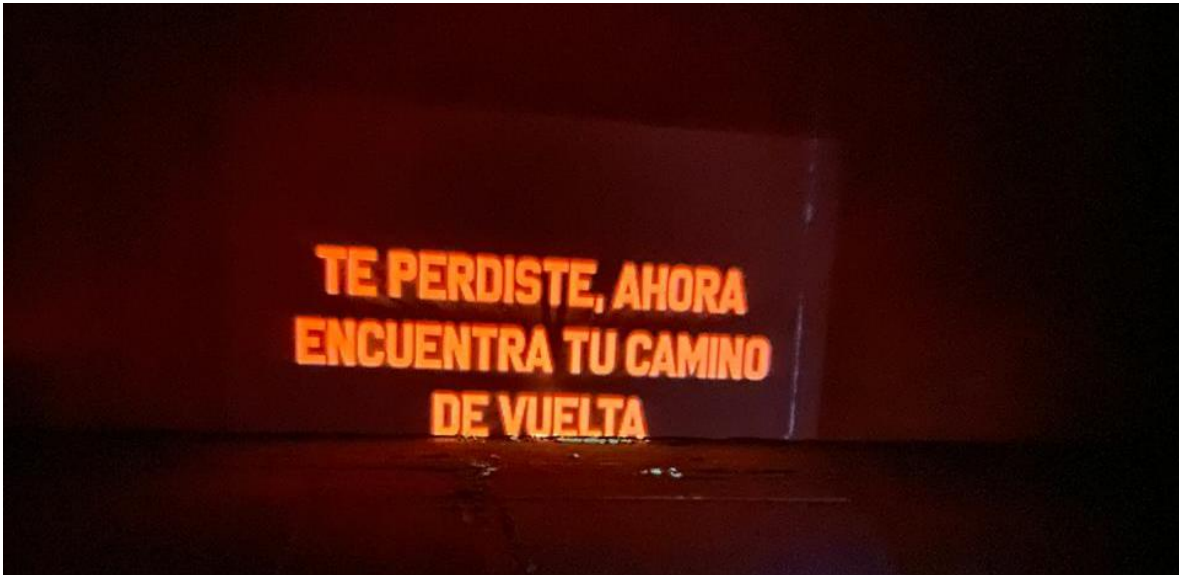
Fragmento 2: Se contrató a una empresa para instalar dos paneles de vidrio de dos metros de alto por 4 metros de largo dentro de una estructura metálica. Tres letreros de material MDF pintados con spray negro mate iluminados con LEDs en la parte de atrás. Los letreros están cortadas tres palabras: Resistir, Rebelarse, Conformarse. Se contrató el servicio electrónico para instalar los LEDs en los tableros MDF con las tres palabras. En los paneles y en las paredes se encuentran pegados 9 dispositivos MP3 con cinta doble faz. Se encuentra una esfera de cristal encima de un banco cuadrado negro, donde se encuentran audífonos nuevos que las personas podrán tomar para conectar a los dispositivos y escuchar las historias.





Fragmento 3 Una proyección de 1.5 metros por 1 de alto de unas palabras blancas sobre fondo negro. El mensaje lee: TE PERDISTE, AHORA ENCUENTRA TU CAMINO DE VUELTA. Se pidió prestado a una amiga del artista un mini proyector con conexión a HDMI. Se utilizó la computadora personal para reproducir el video proyectado.

**TE PERDISTE, AHORA
ENCUENTRA TU CAMINO
DE VUELTA**



Fragmento 4 Una proyección con el video COIL que se realizó con las estudiantes de la UDEM. Se pidió prestado a dos profesores de la universidad un proyector y un media player. El video se guardó en formato 3vg dentro de una micro SD. Para que la proyección se montó una tela blanca sobre la pared negra de 4 metros de largo por 2.5 metros de ancho. El proyector se encuentra a 7 metros de distancia.

6. CONCLUSIONES

El arte tal vez es una práctica que nos fuerza a evolucionar constantemente, como individuos y como profesionales creativos. Finalizando esta etapa me doy cuenta de lo importante que es una organización correcta y apuntar hacia la excelencia. Al mismo tiempo, los errores y accidentes son parte de este proceso; que en mi caso era producir una exhibición final. Al inicio del año ya quería implementar un proceso lúdico y participativo como proyecto final, y lo que sucedió en 2020 fue un evento que rompió totalmente los esquemas y nos hizo perdernos del camino establecido. Por otro lado, esto permitió que nos adentremos más en el concepto, en preguntarse la razón del arte en nuestras vidas y la necesidad de adaptarnos a nuevas plataformas. Empezando por el espacio virtual; la comunicación fue decreciendo a medida que se materializaba el espacio, y hubieron momentos de mucha incertidumbre, donde la resignación estaba rondando pero los tres integrantes nos vimos comprometidos a entregar los resultados. El definir o simplificar las temáticas a un solo concepto se da cuando se mezcla la experimentación con la escritura. Nos perdimos dentro de los artistas sonoros y por momentos queríamos que el sonido sea una temática, pero su amplitud abstraía mucho la obra y no funcionaba. Finalmente, siento que las obras nos permiten conocernos más. Nos hacen curar heridas del pasado y plasmarlas en ejercicios estéticos que se completan en este caso, con la participación del espectador. Quería finalizar este proceso en este año dada la relevancia histórica, un momento de quiebre en la forma en la que nos relacionamos con el ambiente y entre nosotros. No hay que dejar de preguntarse cuál será nuestro propósito día tras día, ya que la única constante será el cambio y lo impredecible. Sin embargo, confío que la práctica artística es vital para justamente preguntarnos, pero más para participar y experimentar de lo que la vida nos puede ofrecer.

También pienso que nos ayudan a sanar y aspiro que algún día con el arte podamos facilitar ideas para hacer de este mundo un lugar más coherente, donde todos se encaminen a su propósito y no realicen actividades por codicia, vanidad o aprobación externa. Quisiera que se tome más responsabilidad por el espacio temporal en el que vivimos y reconozcamos que todos podemos aportar con algo. Busquemos coherencia y sentido a cada decisión que hacemos para que todo se integre hacia una humanidad más unida y con propósito en esta nueva era que ya se encuentra presente.



Build a box, then think outside of it

ARTIN MAMBO V.

7. REFERENCIAS

- Barnes Foundation (2017). Christoph Cox – History of Sound Art. Video de Youtube.
Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=hh_5_CAySXY
- Buffenstein, A. (2016). 12 Sound Artists Changing Your Perception of Art. Artnet news.
Artículo: <https://news.artnet.com/art-world/12-sound-artists-changing-perception-art-587054>
- Calvo, I. (2016). Jenny Holzer, la artista de las palabras. Ah Magazine. Artículo.
Recuperado de: <http://www.ahmagazine.es/jenny-holzer/>
- Cage, J. (1991). Cage about Silence. Video. Recuperado de
<https://www.youtube.com/watch?v=pcHnL7a64Y>
- Cage, J. (1961). Silence: lectures and writings. Scan digital. Wesleyan University Press.
Middletown, USA. Recuperado de:
<https://archive.org/details/silencelecturesw1961cage/page/276/mode/2up>
- Cherix, C.; Custodio, I. (2019). Yoko Ono's 22 Instructions for Paintings. MoMA.
Artículo. Recuperado de: <https://www.moma.org/magazine/articles/61>
- Deleuze, G. (1995). La imagen-tiempo. Libro PDF. Recuperado de
https://monoskop.org/images/8/8d/Deleuze_Gilles_Estudios_sobre_cine_2_La_imagen-tiempo.pdf.
- Geffen, R. (2017). The Sound Is The Scenery -Documentary. Video de Youtube.
Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=9eFE1LSjMXc>
- Hart, D. (s/f). Lawrence Weiner. Fundación Casa Wasabi. Artículo. Recuperado de:
<https://casawabi.org/lawrence-weiner>
- Hess, H. (2014). Robert Montgomery. Widewalls. Artículo. Recuperado de:
<https://www.widewalls.ch/artists/robert-montgomery>
- Janet Cardiff. (S/F). Artículo. Recuperado de <https://www.glenstone.org/artist/janet-cardiff/>
- Kueva, F; Disse; Estevez; Resl. (2014). ANTENAS-INTERVENCIONES. Blog.
Recuperado de <https://antenas-intervenciones.blogspot.com/>
- Lawrence Weiner. (s/f). Marian Goodman. Biografía. Recuperado de:
<https://www.mariangoodman.com/artists/70-lawrence-weiner/>

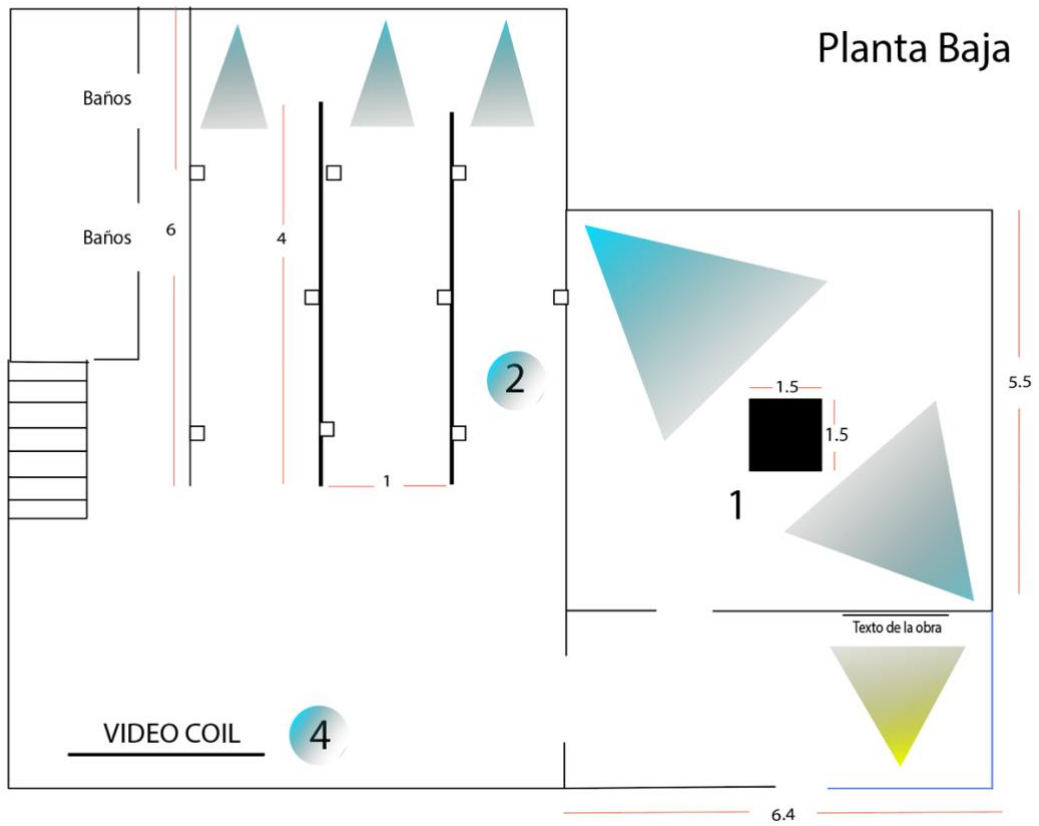
- Lu, E. (2013). Instruction Paintings: Yoko Ono and 1960s Conceptual Art". Shift. Graduate Journal of Visual and Material Culture. Issue 6. Recuperado de: <http://shiftjournal.org/wp-content/uploads/2014/11/lu.pdf>
- Nicolai, C. (2016). reflektor distortion. Carten Nicolai. Portafolio virtual. Recuperado de http://www.carstennicolai.de/?c=works&w=reflektor_distortion
- Norment, C. (2015). Rapture. Camille Norment. Portafolio Virtual. Recuperado de: <https://notam.no/prosjekter/rapture/>
- Owczarek, S. (2011). Who are the major conceptual artists who mainly use words in their art other than Joseph Kosuth, Jenny Holzer, Barbara Kruger, Martin Firrell, and James Layfied? Quora. Blog. Recuperado de: <https://www.quora.com/Who-are-the-major-conceptual-artists-who-mainly-use-words-in-their-art-other-than-Joseph-Kosuth-Jenny-Holzer-Barbara-Kruger-Martin-Firrell-and-James-Layfied>
- Preciado, P. (2020). Paul Preciado y la gestión de las epidemias como un reflejo de la soberanía política. La Vaca. Artículo web. Recuperado de: <https://www.lavaca.org/notas/encerrar-y-vigilar-paul-preciado-y-la-gestion-de-las-epidemias-como-un-reflejo-de-la-soberania-politica/>
- Robert Montgomery. (2020). Biografía. Recuperado de: <https://www.robertmontgomery.org/bio>
- Sun, C. (2016). (listen). Christine Sun Kim. Portafolio virtual. Recuperado de <http://christinesunkim.com/work/240/>
- Thessia Machado. (2019). Toward the Unsound. Recuperado de <https://thessiamachado.com/>
- The enchanting music of sign language | Christine Sun Kim. (2015). TED Talks. Video Youtube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=2Euof4PnjDk>
- Web, J; Wong, A. (2009). Sound in Context. Video documental. Recuperado de <https://vimeo.com/6033559>
- @Alexxphm997. (2016). SOL LEWITT AND THE INSTRUCTIONS. Blog. Recuperado de: <https://alex997.wordpress.com/2016/08/18/sol-lewitt-and-the-instructions/>

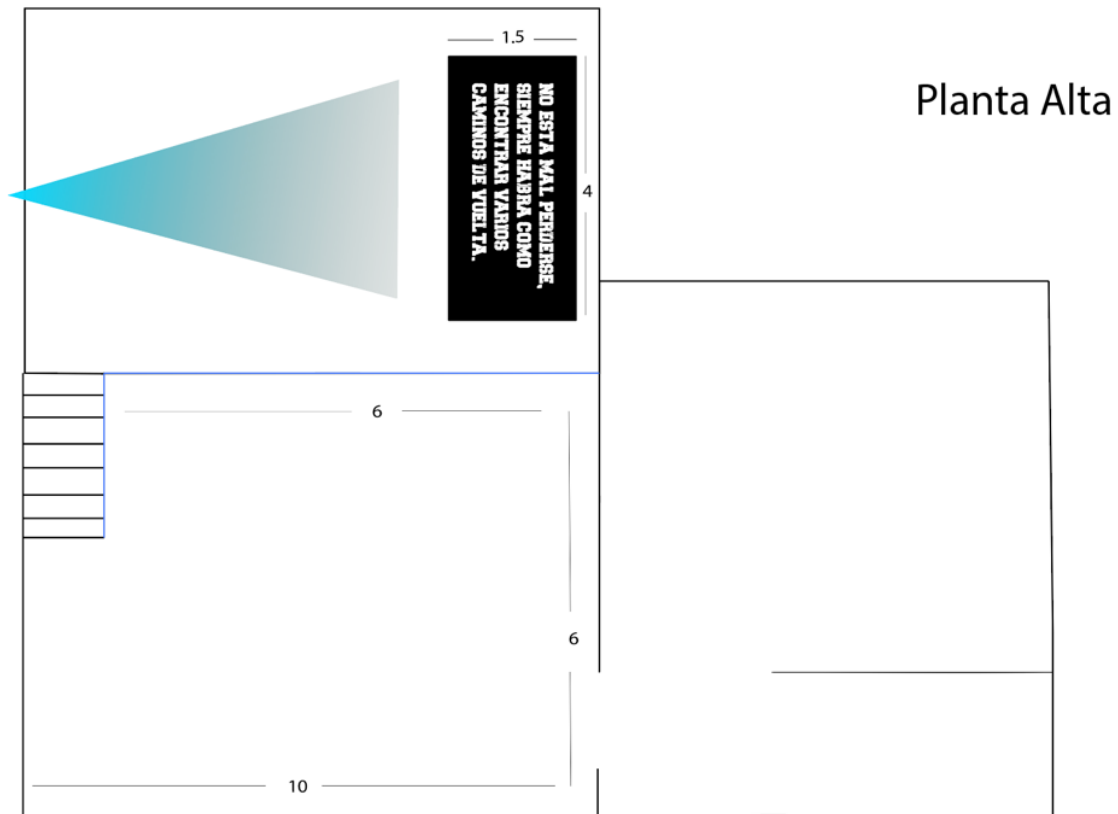
8. DISEÑO DE EXHIBICIÓN

Espacio para la exposición:

Dirección: Complejo Mega constructores, De los Naranjos N44-270 y de las Azucenas.
Tamaño: 200 m2 de construcción
Características: Tres espacios, dos baños, luz y agua disponible. Parqueaderos disponibles.
Metodología de arriendo: Se realizó un contrato de arrendamiento temporal por una semana y se entregó un cheque de garantía.







Logística:

1	Definición del concepto y de la historia
2	Construcción de las tres narrativas por medio de sonido, diálogos y narraciones.
3	Presentación del recorrido virtual como primer corte
4	Grabaciones de audio en espacios libres de sonidos externos para evitar distracciones para las grabaciones
5	Búsqueda de espacio amplio para montar la exposición

6	Construcción de las piezas para la exposición
7	Elaboración de invitaciones para el evento
8	Transporte de las piezas
9	Ensamblar las piezas en el espacio
11	Inauguración
12	Visita guiada
13	Limpieza y desmontaje

Cronograma:

Última semana de octubre	Reservación del espacio, Definir bien lugares para obtención de materiales, presentación proyecto COIL
Primera semana de noviembre	Construcción de las estructuras, obtención de materiales
Segunda semana de noviembre	Construcción de obras (cuadros, modificación de audios, instalación de parlantes en estructura.
Tercera semana de noviembre:	Construcción de obras, Envío de invitaciones, redacción de texto de obra.
Cuarta semana de noviembre	Finalizar construcción de obras, preparar espacio para montaje
Primera semana de diciembre	Transporte de piezas al espacio, montaje de obra, Alquiler de copas.
11 de diciembre 2020	Inauguración 19:00 - 21:00

12 de diciembre:	Visita guiada 16:00 - 18:00
13 de diciembre:	Limpieza, retiran estructuras
14 de diciembre:	Entrega de local

Presupuesto

Objeto	Dimensiones descripción	Costo Unitario	Cantidad	Costo total
Reproductor mp3	10 x 10 x 10 cm	5-9	9	25
Audifonos pequeños	30x 30 x 10 cm	1	30	35
Memoria micro SD	2 x 2 x 2 cm	4.5	9	40
Transporte	Uber	5	12	60
Alquiler del espacio	200 m2	250	1	250
Cadenas	1.5 m	1.16	6	6.96
Copas (tentativo)	10 x 5 cm	.15	35	5.85
Renta de paneles modulares	4m x 2m x 10 cm	120	1	120
Vidrio para paneles	70 x 1 m	15	5	75
Letreros cortados	50 x 20 cm	4.33	3	13
Letreros led armados	10 m	40	1	40
Caja acústica	1.5, 1.5, 1.5 m	160	1	160
Impresiones reglamento	A4	.30	200	45
Tela	2.5 x 4	16	1	16

Alimentos equipo de producción	Sánduches y colas	2.50	5	12.50
Impresión texto transparente	1 metro x 1 metro	14.5	1	14.5
Materiales extra (tape, alambre, scotch)	2 tapes, 2 cintas doble faz, libra de alambre	14.70	1	14.70
Alimentación	Almuerzo	8.35	1	8.35
COSTO TOTAL				940.86

Detalles adicionales:
Esta exposición será auto gestionada, los fondos vienen del trabajo actual en la empresa High Traffic Sales
Ángel Córdova facilitó producción (espacio, reducción de costos, transporte)
Sebastián Beltrán, Luis Alban, Alejandra Orozco, Enrique Espinoza, Kathy Espinoza, la empresa Creativa Stand y el artista se encargarán del montaje.

INAUGURACIÓN

Lista de Invitados:

Santiago Castellanos
 Paul Rosero
 Alexandra Salvador
 Anahi del Rocio
 Gabriela Ponce
 Marcela Correa
 Sebastián Beltran
 Mafer Alvaro
 Manai Kowi
 Cynthia Guaña
 Elena Heredia

Lea Friant
 Massiel Carillo
 Diego
 Gustavo Moscoso
 Catalina Salvador
 Karla Gonzalez
 Fanny Eugenia Moscoso
 John Platt
 Trinidad Benítez
 Byron Toledo
 Ale Orozco
 Elis Mejía

Melanie Welravens

Lista invitados visita guiada

Andes Machine
Diego Gonzalez
Melanie Armendariz
David Jarrín
Camila Silva
Anghie Jácome
Andrés Jácome

Pinteiros
Micaela Castro
Karla Barragan
Gabriela Rendón
Sebastián Arias
Pau Córdova
Claudia Nevado
Michelle Noboa
Clara Andrade
Chalo Zurita
Jennifer Freire

Invitación:

Una muestra de Artin Mambo V

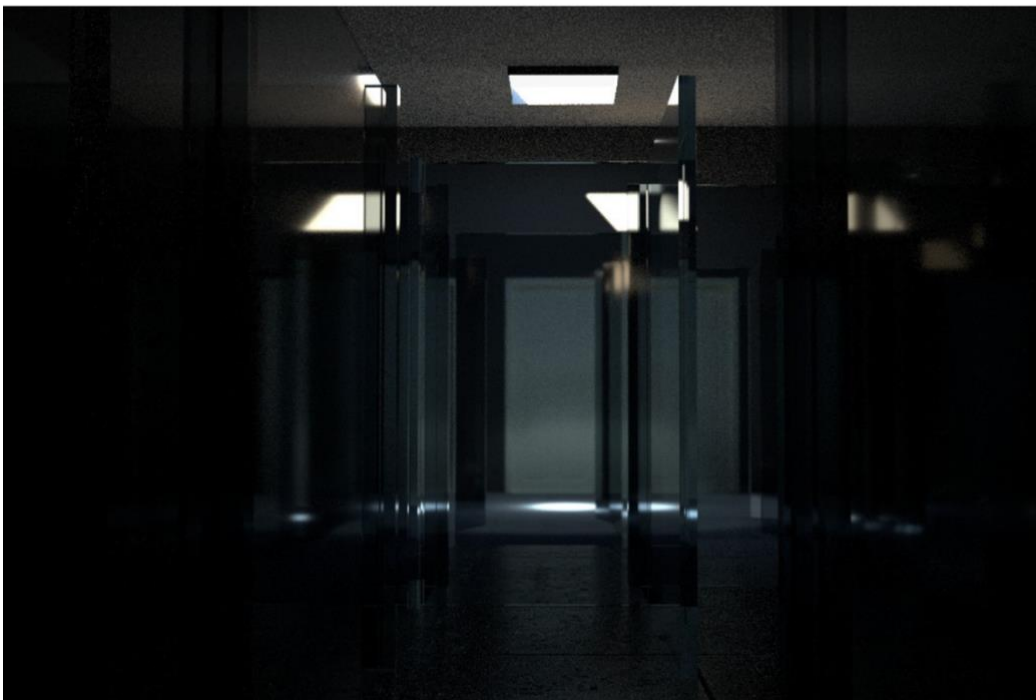
**VOX
MENTEM
2020**

Diciembre 11 2020

19:00-21:00

De los Naranjos N44-270 y de las
Azucenas

Marcela Correa

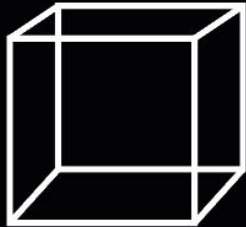


Protocolo:

1	Apertura de puertas 19:00 – toma de temperatura en puerta y alcohol, uso obligatorio de mascarilla
2	Palabras de Paul Rosero y Santiago Castellanos
3	Palabras de Artin
4	Llevar audífonos personales (se les entregará audífonos nuevos en caso de no traer)
5	Llevar desinfectante personal
OBRAS FRAGMENTO 1	El botón de ingreso y de salida será desinfectado por el participante al salir de la caja. Se encuentra un pequeño dispensador de alcohol en la parte de arriba de la caja, al lado derecho de la tiza. Las personas no pueden tocar más espacios dentro de la caja que no sea el asiento y el botón de salida.
OBRAS FRAGMENTO 2	Los primeros participantes pueden ingresar a la obra, experimentarla y desconectar los audífonos que se encuentran previamente instalados para que los siguientes participantes entren con los nuevos audífonos que les serán entregados en la puerta al momento de ingresar. No se debe tocar nada más que los reproductores mp3 para desconectar y conectar los audífonos.
OBRAS FRAGMENTO 3	Tener en consideración que el espacio estará oscuro por lo que subir y bajar gradas se lo tiene que hacer con precaución. Las personas que suben y bajan por la derecha.

Reglas del juego (Documento entregado)

REGLAS DEL JUEGO



FRAGMENTO 1: NEDROSEDORDEN

- Solo 10 participantes por día
- Escribe tu nombre en cualquier parte de la caja
- Entra a la caja, cierra, siéntate y escucha
- 2 a 6 minutos por participante

FRAGMENTO 2: ELOISA EN TRES TIEMPOS

- 9 participantes a la vez
- Elige uno de los tres caminos.
- Juegas como Eloisa, la protagonista de las historias:

RESISTIR - sigue tus sueños

REBELARSE - rebélate con todos

CONFORMARSE - haz lo que te digan

- Colócate/conecta los audífonos a la distancia señalada



FRAGMENTO 3: DEDICATORIA ANDY Y MATEO

- Participa en Fragmento 1 o 2
- Sube las gradas
- Tómale foto al mensaje
- Usa #VOXMENTEM2020 en Instagram



FRAGMENTO 4: BONUS ROUND

COIL -ELOISA Video colaborativo con Natalia Calcáneo y Maria Paula Fernandez

- Todos pueden participar
- Piérdete en el laberinto virtual



VOX MENTEM 2020



Texto de sala:**VOX MENTEM 2020**

A través de sonidos y textos se construyen historias donde el espectador toma el papel de protagonista. En un ejercicio de introspección, esta es una invitación a jugar y reconocer la responsabilidad por elegir nuestros propósitos de vida. Estas historias se encuentran encapsuladas en dispositivos electrónicos, proyectadas en las paredes y resonando dentro de la caja negra.

La dinámica arrojará ganadores y perdedores. Ganador será quien experimente todos los fragmentos descritos en el reglamento. Esta es una entrada para participar de la incertidumbre; decidir entrar a las obras es un acto de conciencia, pues no sabes lo que encontrarás.

ARTIN MAMBO V

9. ANEXOS

Fotos de la exposición:







