

E-INNOVA ARTE: ARTE SONORO, BASURA TECNOLÓGICA Y EDUCACIÓN.

Por Adrián Jiménez González



El sistema educativo actual propone una modalidad artística dentro del bachillerato. Esta, tras la última ley ha sido reconstituida para aglutinar todo tipo de modalidades artísticas. El conjunto de asignaturas está claramente diferenciado por ramas artísticas: volumen para artistas plásticos, lenguaje musical para músicos... Son conocidos los beneficios que aporta la comunicación entre distintas disciplinas artísticas. Con el fin de aumentar una visión de conjunto

más propia del panorama artístico contemporáneo, propongo una actividad artística transversal. Un taller de creación de aparatos sonoros a través de la reutilización y reciclaje de basura tecnológica y fundamentado en la experimentación. Tal actividad supone la puesta en práctica de diversos intereses propios.

Reutilización y reciclaje

Las sociedades modernas han adquirido un signo de distinción a lo largo de los dos últimos siglos, el consumo desenfrenado. Comprar objetos innecesariamente para luego tirarlos en seguida, introducir chips de obsolescencia programada en los productos, embalar un producto en 4 capas de plástico...Todas ellas han difundido una cultura del consumo muy difícil de extirpar en la sociedad actual. Si bien antes los desechos del consumo eran enviados a regiones en vías de desarrollo, estas nos los han empezado a devolver. Esta vez, nos toca afrontar el problema del consumo directamente y mancharnos las manos.

Dentro del panorama artístico; la basura, los desechos siempre han tenido un tratamiento especial. El rastro de la humanidad siempre ha sido material de trabajo para los y las artistas. Pero el siglo XX ha traído consigo otro tipo de desechos, la basura tecnológica.

Es imprescindible inculcar en la ciudadanía una visión crítica del consumo actual y de las posibilidades de reutilización que los aparatos tecnológicos nos ofrecen. La comunidad artística, y en concreto la educación artística, no iba a ser menos.

Arte plástico, tecnología y sonido

La música más famosa de la actualidad, la que escuchan los y las adolescentes, muestra una clara conexión con el avance tecnológico. Sin embargo; la sociedad en general la cuesta establecer vínculos entre arte y sonido. Esto, en parte, es debido a la ignorancia difundida de arte ajeno al desarrollo tecnológico.

Sonido vs Música

Es importante empezar aclarando una serie de conceptos relacionados con la definición del lenguaje empleado en una obra sonora. Como todo proceso de comunicación, este posee distintos conceptos bien conocidos. Estos son principalmente: mensaje, código o lenguaje, emisor y receptor. El mensaje, independientemente de lo que quiera transmitir, se ha de hacer a través de un código. Este debe ser decodificable por el receptor. En el arte, existen distintos tipos de códigos: imagen, volumen, audio, e incluso olor. Todos ellos de carácter empírico, están directamente vinculados a los sentidos de los seres vivos. No digo nada nuevo, pero este es un hecho recalable; pues sirve de referencia para tener en cuenta la necesidad de aplicar lenguajes empíricos en el arte. Y por otro lado, la educación a través de procesos creativos vinculados a la manipulación analógica.

Comenzaré afirmando que toda la música es sonido, pero no todo el sonido es música. En ambos casos empleamos un mismo lenguaje, el audio. Pero, el sonido es un mundo que engloba entre otras la música, el ruido o los fonemas (el lenguaje oral).

Una vez expuesto lo anterior a modo de base, lo cierto es que el avance del arte se ha dado en busca de generar mayores empatías hacia el público receptor. Por ello, una obra con cierta modernidad suele manejar varios códigos. Y por consiguiente, el empleo conjunto de varios lenguajes hace confundirlos. Desde mi perspectiva, los límites ya no son útiles en los procesos de comunicación del arte.

Centrándonos en el audio, existen dos perspectivas respecto a su uso dentro del arte: la música y el sonido.

Ambas poseen unas mismas características pero, siendo generalistas, la música posee un orden del cual el sonido carece. Sin embargo, al igual que con los distintos códigos; los límites no interesan dentro de ellos.

Lo mismo pasa con la imagen, donde los artistas actuales no comprenden la diferenciación entre pintura, dibujo, fotografía...

La relación actual entre cine y videoarte siempre estuvo cercana y en algún momento sus límites se difuminaron. Sin embargo, es en la actualidad donde este tipo de obras sin límites llegan a la sociedad en general. Con la llegada de Internet, se han superado los tiempos de hermetismo y son fáciles de encontrar en los canales de distribución más comunes. De la misma forma se puede extrapolar a los límites entre música y sonido.

Educación analógica y experimental

La educación artística atiende todos los procesos, desde la concepción hasta la producción. Sin embargo, como ya he dicho antes, el arte emplea distintos códigos; pero todos de carácter empírico. Hay muchas formas de producción artística y todas correctas, pero por lo general existen una fase de concepción abstracta y otra de materialización de esta. Ambas se pueden dar simultáneamente o al contrario, pero cierto es que en la materialización la mente trabaja en continua conexión entre lo material y lo abstracto. Por lo tanto, para lograr una actividad rica en transversalidades y conexiones la educación debe trabajar especialmente con el proceso de producción o expresión física. No sólo las habilidades técnicas se trabajan durante esta fase. Sino que los y las estudiantes experimentan con la materialización de una idea pensando en los problemas y sus posibles soluciones. Y además, analizan su mensaje y sus diferentes posibilidades de expresión. La experimentación ofrece un proceso educativo que permite al estudiante trabajar con sus sentidos y relacionarlos intelectualmente.

Como añadidura, la educación ideal impartida mediante la experimentación contempla positivamente tanto el acierto como el error. Lo más importante, es el aprendizaje obtenido durante la manipulación de los objetos, volúmenes,

imágenes... Y por lo tanto la evaluación realizada por los y las docentes debe enfocarse esencialmente durante esta fase intermedia, no final.

Todo ello hace que se avance en dirección a destruir el concepto de los aparatos tecnológicos como incomprensibles, complicados y asépticos totalmente contrarios a la concepción popular de arte.

Errorismo

Anteriormente he afirmado que la educación mediante la experimentación entiende por igual errores y aciertos. Me gustaría matizarlo ya que si fuese literalmente así el carácter lúdico del aprendizaje se vería reducido debido a una falta de fomento competitivo. Lo que quiero decir es que en un aprendizaje mediante experimentación, el error es muy común y ello supone un motivo más de incitación a conseguir el buen funcionamiento del aparato creado o manipulado. Por consiguiente, los y las alumnas no se sienten presionados por el éxito o fracaso final de su trabajo. Es importante motivar a los alumnos para dar lo mejor de si mismos y lograr los objetivos de la clase. Pero para ello es más primordial que atiendan al proceso de construcción y si el resultado final no se consigue, no se vean colapsados por las consecuencias del error. Para ello fomentar la experimentación como un juego donde practicar continuamente el ensayo-error hasta dar con la meta final. Se puede entender como inconexo con un mundo real competitivo y cero complaciente con los fallos. Sin embargo, no se puede lograr un cambio de actitud social si no se practica desde la base.

La reutilización aporta un motivo más para la extirpación del miedo a fallar en el modelo educativo. No concebimos de la misma forma un aparato roto o viejo que uno nuevo. Este hecho nos ofrece trabajar con materiales que no impongan ninguna limitación a los estudiantes para manipularlos, desgastarlos e incluso romperlos. Y además, contribuimos a que los y las estudiantes se posicionen ante un consumo desproporcionado y la gestión de los residuos de manera crítica.

Descampados, adolescencia y creatividad

Como bien dice este título, el contexto del que hablo pretende mostrar en primer plano las conexiones existentes entre los tres conceptos. El primero sugiere una materialización del lugar donde los dos segundos se relacionan. Un descampado es un espacio de experimentación.

Si bien su empleo como patio de recreo se refiere a algunos sectores más minoritarios de la población joven lo cierto es que en algún momento que otro hemos ido allí. En todo territorio siempre ha existido un solar, edificio, instalación deportiva abandonado. Además, la última crisis económica nos dotó de una cuantiosa cantidad de espacios en proceso de construcción interrumpidos. Estos lugares se han convertido en talleres de jóvenes artistas: estudios de pintura mural, sets de fotografía, decorados perfectos para rodar cortos y videoclips, escenarios de música urbana... Irónicamente, la crisis económica aportó una gran variedad de centros culturales al aire libre deseosos de ser ocupados.

Además, suponen una fuente descontrolada, desgraciadamente aunque cada vez menos, de basura tecnológica.

Desde luego para mí, el tránsito por lugares abandonados supuso una experiencia fortalecedora de mi desarrollo intelectual, psicológico y creativo. Y creo que a muchas otras personas les ha pasado lo mismo.

Práctica

Por todo lo anteriormente descrito, me encantaría ser partícipe de una clase de educación artística sobre arte sonoro cuya base fuese la experimentación a través de la manipulación de basura tecnológica.

Recoger todo tipo de materiales desde televisores antiguos o rotos a placas madre quemadas. Tratar la actividad de manera transversal dando a conocer teoría sobre

electrónica, a la vez que arte utilizando todo tipo de referentes. Y juntar distintas personalidades dentro del alumnado de bachillerato de artes, incluso poder atraer a personas de la modalidad tecnológica.

Teoría

Creo que la manera ideal para enseñar una actividad de este tipo consiste en dar unas nociones básicas de tecnología. Como la intensidad, la resistencia y el voltaje; la ley de Ohm; o la frecuencia. Así como los distintos componentes electrónicos: resistencias, diodos, transistores, interruptores, potenciómetros, relés...Y su disposición en una placa madre.

En segundo plano ofrecer una amplia base teórica de referentes artísticos. Desde Luigi Russolo hasta Flying Lotus, pasando por la música concreta como Pierre Schaeffer o John Cage. El movimiento *Lo-Fi* mostrando artistas innovadores como Bruce Haack, Brian Eno, Phillip Glass o Suzanne Ciani.

A continuación, mostrarles ejemplos que puedan realizar de aparatos tecnológicos útiles para generar sonido. Todos a través de la reutilización de máquinas viejas o rotas.

Enseñarles como funciona y se construye un sintetizador reutilizando componentes electrónicos. Manipular instrumentos viejos mediante el *circuit bending*. Mostrarles experimentos caseros como la realización de un oscilógrafo a través de la manipulación de un televisor viejo y su empleo conectándose a un sintetizador. O experimentar operando máquinas teniendo como base el funcionamiento de instrumentos musicales u otras máquinas que produzcan sonidos.