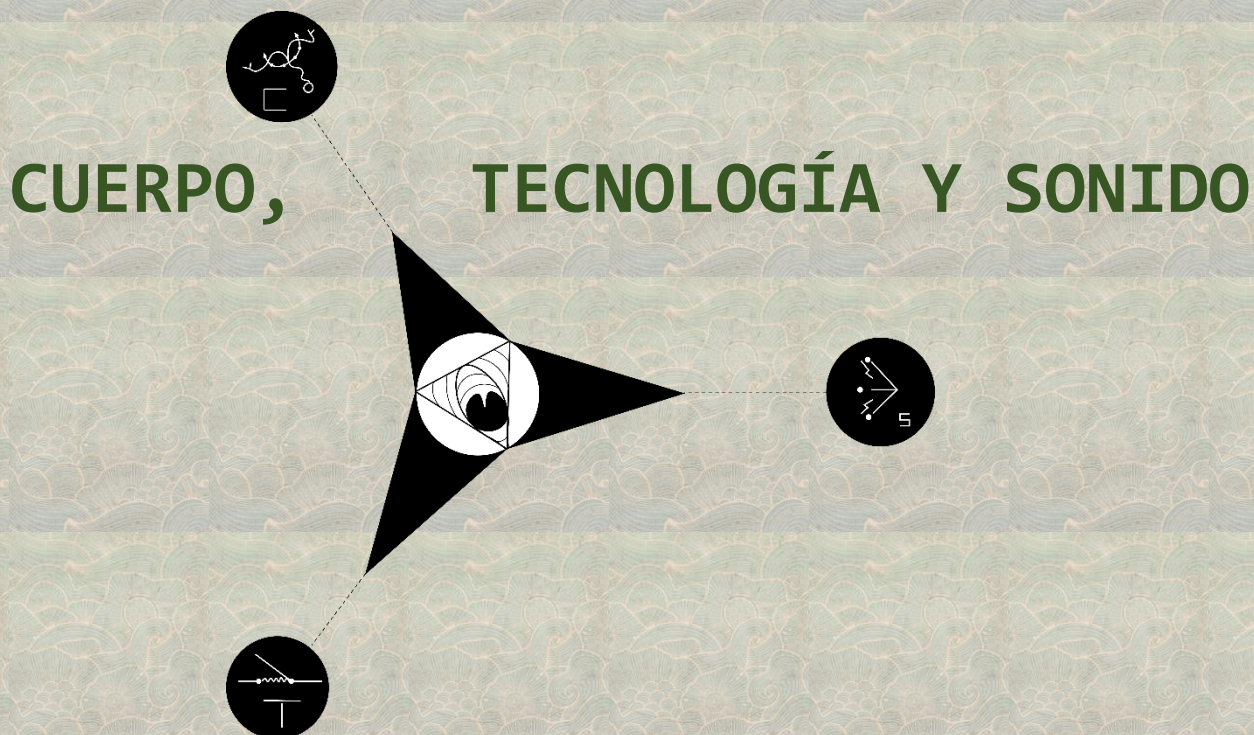


ARCHIPIÉLAGO FRACTAL DEL CACHARREO



Laura Tatiana Sevilla Suárez

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciada en artes visuales

Tutora: Rocío de las Mercedes Pardo Martínez
Línea de investigación: Creación, cuerpo y territorio

Licenciatura en Artes Visuales
Facultad de Bellas Artes
Universidad Pedagógica Nacional
Bogotá
2021

AGRADECIMIENTOS

Un gran Namasté hacía la inmensidad del universo que me ha permitido recorrer este camino lleno de alegrías, personas bonitas y grandes retos. Agradezco enormemente a la vida por permitirme habitar, estar y ser en la LAV que me ha transformado como persona.

A mi mamá Balbina y a mi papá Carlos por apoyarme, amarme y bendecirme en este camino que decidí recorrer. A mis hermanos Carlos, Pipe, Sebas y Emanuel por estar ahí y ser una de mis más grandes alegrías. A los amores de mi vida Loki, Bella, Toby, Piky y Bruno por darme la fuerza para continuar las noches que pasé en vela.

A mis amigos y amigas más queridos Julianne, Yefer, Santi, Lau Rosas, Lau Mora y Jess por escucharme, motivarme y ser mi segundo hogar.

A mis profes y amigos(as) Natassja, Kanek, Fernando y Daniel Ramírez, por ser mis mayores ejemplos, hermosos seres que me han contribuido en este camino y me han hecho crecer como persona.

A mi tutora y guía, la profe Mercedes Pardo, por su paciencia, aportes y consejos.

A los navegantes cacharrereros maravillosos que este proceso me permitió conocer, Luisa, David, John, Alejandra, Andrea Paola y Laudy, sin ellos este trabajo no hubiera sido lo mismo.

Eternamente agradecida con cada uno de los logros y aprendizajes que la vida me ha permitido experimentar.

RESUMEN

El presente trabajo de grado condensa en un mapa y documento interactivo la experiencia dada en un laboratorio de cocreación en cacharreo de tecnologías de reproducción sonora mediado por TIC realizado entre marzo y junio de 2021. Indaga las posibilidades poéticas del cacharreo como un proceder que se puede dar en torno a la problematización de las tecnologías cotidianas sonoras. Se centra en el sonido y el cuerpo como elementos fundamentales para entender las relaciones interdisciplinarias artísticas y de creación que suscita el cacharreo bajo una metodología basada en la Investigación-Creación y la Pedagogía Artística [Interdisciplinar].

PALABRAS CLAVE

Cacharreo sonoro, *cuerpo*, *tecnología*, *sonido*, laboratorio de cocreación.

ABSTRACT

This degree project condenses in a map and interactive document the experience of a co-creation laboratory in tinkering of sound reproduction technologies mediated by ICTs carried out between March and June 2021. It explores the poetic possibilities of tinkering as a procedure that can take place around the problematisation of everyday sound technologies. It focuses on sound and body as fundamental elements to understand the interdisciplinary artistic and creative relations that tinkering raises under a methodology based on Research-Creation and Artistic Pedagogy [Interdisciplinary].

KEYWORDS

Tinkering sound, *body*, *technology*, *sound*, co-creation laboratory.

PISTAS ANTES DE LA NAVEGACIÓN

¡Bienvenidos a este archipiélago fractal del cacharreo!

Estamos a punto de sumergirnos en mares no tan claros, algo turbios y poco explorados. A partir de este instante usted se convierte en un navegante que, además de ser lector es escucha y es, por supuesto, cacharrero. En estos momentos, lo que tiene frente a usted es un libro interactivo hipertextual que despliega un mapa en el cual navegaremos. Precisamente su rol consiste en interactuar constantemente con este objeto, usted está activo durante todo el viaje.

A lo largo de todo el documento jugaré con la metáfora de los piratas y las navegaciones marítimas por dos razones primordiales. La primera tiene que ver con el andar entre límites, pues como mencionaría Hakim Bey (1999), estos personajes encontrarían en ese no establecimiento una zona temporalmente autónoma que les daría cierta libertad un tanto nómada; la segunda razón se deriva de allí en tanto el cacharreo es una práctica que no busca establecerse, más bien es una actitud hacia la tecnología, en este caso sonora, que busca explorar sus posibilidades.

Es así como este mapa nos muestra un archipiélago fractal dividido en islas e islotes, todo esto ubicado en el mar caótico bajo *La triada cuerpo, tecnología y sonido*. El archipiélago fractal hace referencia al proceso que se fue conformando durante el laboratorio de creación Cacharrero: exploración y experimentación en medios sonoros realizado durante los meses de marzo a junio de 2021 en modalidad mediada por TIC, donde estuvimos navegando y cacharreando personas provenientes de diferentes geografías; Colombia, México y Venezuela.

NAVEGANTES CACHARREROS



Alejandra Aguiñaga

Jalisco, México

Diseñadora gráfica y docente de la Universidad de Guadalajara.



[Clic para ir al audiograma](#)

Luisa Jaimes

Bucaramanga, Colombia

Estudiante de la Licenciatura en música en la Universidad Industrial de Santander.



[Clic para ir al audiograma](#)



[Clic para ir al audiograma](#)

Andrea Paola Bracho

Maracaibo, Venezuela

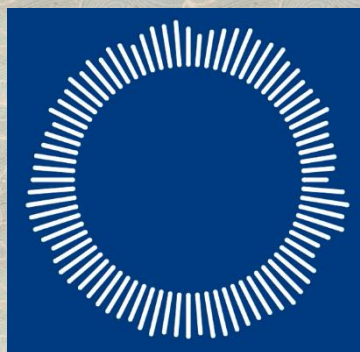
Estudiante de arquitectura interesada en los cruces disciplinares entre su campo y el sonido.



Laudy Barreto

Bogotá, Colombia

Estudiante de primeros
semestres de la
Licenciatura en artes
visuales de la UPN.

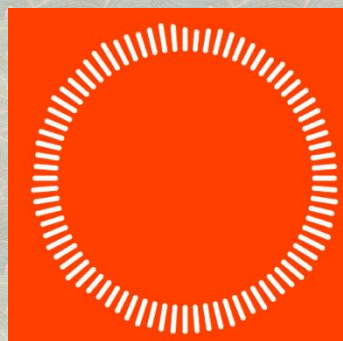


[Clic para ir al audiograma](#)

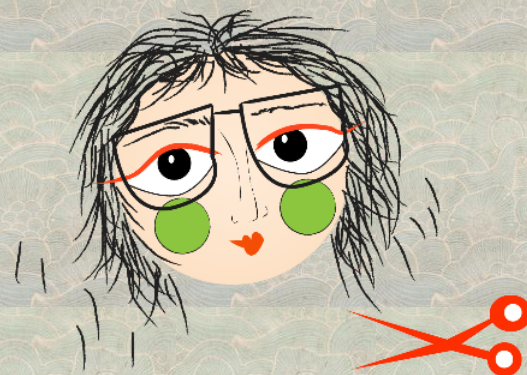
David Enciso

Bogotá, Colombia

Le gusta explorar las
posibilidades creativas
de la música y el
sonido.



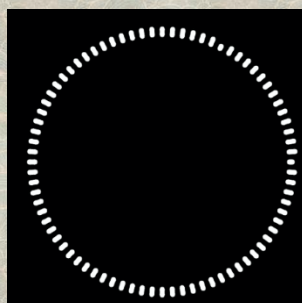
[Clic para ir al audiograma](#)



John Hernán

Bucaramanga, Colombia

Estudiante de la
Licenciatura en música
de la Universidad
Industrial de Santander.



[Clic para ir al audiograma](#)

Yo, Laura Sevilla

Bogotá, Colombia

Autora del presente
trabajo, le gusta
experimentar con sonido y
video.



[Clic para ir al audiograma](#)



Las islas con las que nos encontraremos son las siguientes: **Cacharreo corpóreo, sonido virtual y cacharreo expandido**, las cuales se relacionan constantemente bajo la *triada*; de allí se desprenden algunos islotes mediante los cuales se develan las maneras de comprender la experiencia durante el proceso de creación colectivo. En este punto encontrará que la escritura varía constantemente, pues paso de la metáfora o el relato fantástico de cada isla a una voz un poco más académica donde preciso cada una de las categorías condensadas allí.

Como ya se habrá percatado hay algunas palabras convertidas en hipervínculos, pues allí también está la fractalidad líquida (cacharreada) de este trabajo. Pues el documento lo invita a salir a otras plataformas, volver e interactuar, vivir la experiencia del laboratorio con algunas situaciones lúdicas que lo invito a experimentar y lo más importante, este es un mapa que suena constantemente, así que es importante que lo escuche atentamente y siga su intuición.

A continuación, encontrará la ruta de navegación y la brújula; en la primera indico la ruta general de todo mi trabajo de grado. No obstante, la segunda se presta para que pueda ir clicando y construyendo su propia navegación de manera aleatoria. A lo largo del documento encontrará que las islas se repiten, sin embargo, se despliegan en diferentes categorías dependiendo el lugar donde se encuentren entre la triada. Es decir, si la isla del cacharreo corpóreo se encuentra entre tecnología y cuerpo, sus categorías van a enfocarse en las relaciones de estas dos partes de la triada a partir de la experiencia de cocreación; así ocurrirá con las tres islas e islotes donde se ubican sus diferentes niveles de relaciones.

RUTA DE NAVEGACIÓN

CAMINANDO ENTRE BORDES.....	9
El mensaje de la botella.....	9
El borde de las inquietudes.....	11
Las constelaciones que orientan la navegación.....	15
Registros precedentes de navegantes piratas.....	17
¡A BORDO! HACIA EL MAR CAÓTICO DE LA INVESTIGACIÓN-CREACIÓN Y LA PEDAGOGÍA ARTÍSTICA [INTERDISCIPLINAR].....	24
LA TRIADA CUERPO, TECNOLOGÍA Y SONIDO.....	31
CUERPO Y TECNOLOGÍA.....	32
Isla del cacharreo corpóreo.....	32
<i>Islote de la tecnología como extensión del cuerpo.....</i>	<i>34</i>
<i>Islote de la performatividad de la técnica.....</i>	<i>40</i>
Isla del cacharreo expandido.....	45
<i>Islote de la transmutación del cuerpo.....</i>	<i>47</i>
<i>Islote de la techné y poiésis.....</i>	<i>50</i>
SONIDO Y CUERPO.....	52
Isla del sonido virtual.....	52
<i>Islote de las marcas sonoras: nosotros como sonido.....</i>	<i>56</i>

<i>Islote de Las cartografías sonoras; cuerpo, sonido y espacio.....</i>	61
Isla del cacharreo corpóreo.....	65
<i>Islote de la escucha del cuerpo y su extensión sonora.....</i>	68
<i>Islote de la performatividad del sonido.....</i>	71
TECNOLOGÍA Y SONIDO.....	75
Isla del cacharreo expandido.....	75
<i>Islote del cacharreo sonoro vivo: Intervención creativa y resignificación de objetos técnicos.....</i>	81
<i>Islote del ruido y tecnología.....</i>	85
Isla del sonido virtual.....	89
<i>Islote del paisaje sonoro virtual y tecnologías de reproducción sonora.....</i>	92
<i>Islote del Sonido=Energía.....</i>	97
UN ARCHIPIÉLAGO EN CONSTANTE EXPANSIÓN: LABORATORIO DE COCREACIÓN E INTERDISCIPLINARIEDAD.....	100
MANIFIESTO CACHARRERO FINAL: EL CACHARREO COMO ACCIONAR Y COMO PENSAMIENTO.....	106
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y WEBGRAFÍA.....	110

ANEXOS.....123

CAMINANDO ENTRE BORDES

El mensaje de la botella antes del borde

Este trayecto empieza con un mensaje, en ese borde de las inquietudes me encontré con una botella que me hacía volver a los orígenes y razones por las cuales decidí emprender esta navegación. Al abrir la botella y desplegar el papel me encuentro con una frase escrita que decía “Medio sin Mensaje”, a simple vista esto suena sin sentido ¿se trata acaso de un mensaje que tengo que descifrar? Junto a esto, una frase que quedó sonando en mi cabeza “es como meter la mano en aguas no tan claras”, esto lo dijo un pirata nómada llamado Fernando Domínguez hablando de eso que yo no entendía muy bien hace mucho tiempo sobre la Investigación-Creación. Aparte de esto, el dirigía un semillero de investigación llamado, por supuesto, Medio sin Mensaje; en ese barco estaba yo como una navegante más interesada, desde mi empirismo, en medios audiovisuales, allí duré 5 años y más que quedarme en el relato, quiero que conozcan un poco sobre mí para que puedan entender las verdaderas razones que me llevan a navegar en estas “aguas no tan claras”.



Navegar en ese barco fue una experiencia que me atravesó porque me empecé a posicionar en los bordes como una navegante pirata que es investigadora, docente y artista, efectivamente Medio sin Mensaje es algo que hay que descifrar en la medida en que allí cada uno encuentra sus maneras de hacer de acuerdo con sus propias inquietudes poéticas y pedagógicas. Colectivamente también empezamos a *Lenguajear* sobre la

palabra cacharreo, nos encontramos entonces con una práctica experimental que nos permitía hallar una posibilidad de exploración y creación partiendo principalmente de la indagación y cuestionamiento tecnológico y mediático. El cacharreo aparece como una forma de comprensión de la funcionalidad de los aparatos a partir de la intervención intuitiva con estos; se convierte en una posibilidad creativa con aparatos tecnológicos que permean nuestra cotidianidad acoplándolos a nuestras necesidades de creación propias.

A partir de esto, hay una maduración de pensamiento sobre el cacharreo, ya que no se limita a la mera modificación de la máquina o a una práctica artística que reutilice basura electrónica, si bien esto hace parte y le da un lugar, en este trabajo el cacharreo lo comprendo como un proceder poético. Por lo tanto, es a partir de la experiencia que genera un conocimiento situado, desde una actitud intuitiva ante las funciones preestablecidas de los medios tecnológicos. Pues, aporta a un pensamiento que va en contravía (o mejor, vía creativa) de dinámicas de consumo - desecho y de obsolescencia programada.

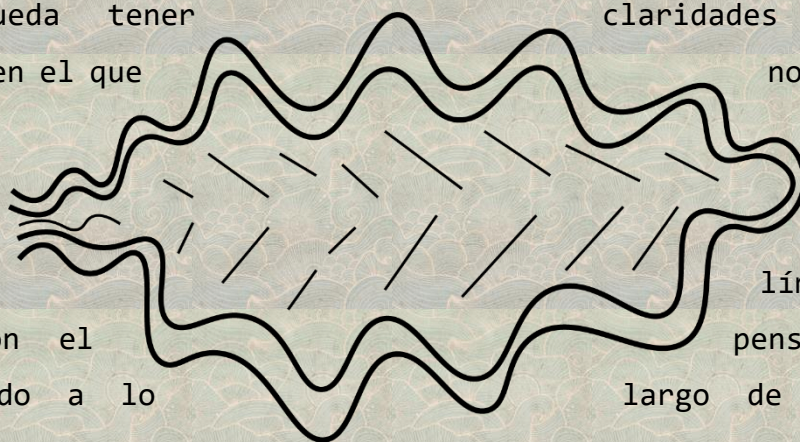
En este orden de ideas, podríamos verlo como una práctica muy cercana al hacking. Sin embargo, surge en nuestro propio contexto, el “cacharrear” es una palabra que se utiliza coloquialmente en Colombia y se refiere a la acción de reparar un aparato desde no saber cómo hacerlo o tratar de entender empíricamente su programación, precisamente para alargar de alguna manera su “vida útil”, esa acción es ya una respuesta creativa hacia un sistema de producción que promueve el consumo desmedido. Entonces, podríamos decir que el cacharreo es incluso una práctica social que se enuncia desde su indefinición, su aparición espontánea y su propio acto de creación.

El cacharreo sonoro es, entonces, la bandera pirata que acompañará la navegación por este relato, y que acompañó la experiencia que se despliega acá. Es así como el archipiélago fractal del cacharreo: cuerpo, tecnología y sonido se plantea como un ejercicio investigativo que devela desde la experiencia otras maneras de relacionarnos con las tecnologías sonoras y el cruce de saberes interdisciplinar, necesarios y urgentes, tanto desde mi ejercicio como docente en artes visuales, como desde mi responsabilidad social; pero sobre todo desde mi papel como ser humano, como persona política y sensible preocupada por una sociedad que se torna cada vez menos sensible y, más indiferente ante lo que nos acontece como colectivo humano.

El borde de las inquietudes

Encontrar potencias en actos creadores y actos pedagógicos me llevan a caminar entre bordes disciplinares. Primero, como una navegante que existe y se relaciona sensiblemente con el mundo y segundo como docente de artes visuales en constante formación. A partir de esto, las inquietudes de las que surge el presente mapa de mi trabajo de grado se relacionan con el diálogo que se origina en las tensiones disciplinares e investigativo-metodológicas de la educación artístico visual. No obstante, vamos a precisar esto para que usted, querido navegante-lector-escucha, pueda tener claridades respecto al mar caótico en el que nos estamos sumergiendo.

Andar entre límites tiene
que ver con el pensamiento que
he construido a lo largo de mi carrera.



Pues lo visual me ha llevado a explorar otros terrenos como el cuerpo, la tecnología y el sonido donde han emergido cuestionamientos sobre sus formas de relacionamiento dentro de procesos colectivos de creación artística interdisciplinar. En primera instancia, estos procesos de creación me interesan desde la tecnología en su estado obsoleto e intervención más allá de sus funcionalidades preestablecidas, es decir, me planteo superar la técnica más allá de su estado meramente instrumental. A saber, el actual panorama por el que estamos atravesando ha hecho aún más evidente nuestra relación con la tecnología. Una relación que se funda en cuestiones meramente operacionales con las máquinas o aparatos; el proyecto moderno dio paso al auge mediático y, con esto, a una producción industrial impulsada por un sistema de consumo - desecho cada vez más grande. Como seres humanos nuestra experiencia en relación con la tecnología queda reducida a las funciones preestablecidas y “vida útil” de los aparatos; cuando se acaba su funcionalidad se reemplaza por otro que supla mis nuevas necesidades como consumidor, como usuario.

La obsolescencia programada es la problemática inmersa en las relaciones entre consumo y desecho, el pensamiento detrás de esto tiene que ver con el utilitarismo de la tecnología, con la inmediatez mediática, con la sensación del momento; esto se traduce a “si se daña, se bota”, “si pasa de moda, se cambia”, una constante necesidad de consumir para desechar casi que de inmediato. Esta dinámica no sólo obedece a los aparatos electrónicos *per se*, sino a la *técnica* entendida como medio que tiene un fin específico, es decir, a un hacer instrumental. Nos encontramos inmersos en una superproducción mediática y tecnológica, es la reproducción que sale de otra reproducción masiva y viral.

Es precisamente, en estas dinámicas de reproducción técnica masiva, donde entra una inquietud por lo sonoro. El sonido, así como la imagen, es un fenómeno que va ligado a dinámicas de producción y reproducción técnicas; ya que, estando de acuerdo con Sterne (2003), desde que se hizo posible su reproducción tecnológica cambiaron sus modos de escucha y de percepción, el sonido perdió su carácter efímero, pasando al mundo de lo técnico. Socialmente, la sonoridad media nuestras relaciones con otras personas y con nuestro entorno, en ese sentido, la sonosfera en la que estamos inmersos configura nuestra subjetividad e intersubjetividad de alguna manera. Es así como, las tecnologías de reproducción sonora cambiaron la manera en la que percibimos el espacio y las señales acústicas.

Para comprender esto, lo invito a hacer el siguiente ejercicio:

 [Reproducir audio](#)

Justo allí donde se encuentra va a cerrar los ojos, sus oídos se expandirán, empezará por escuchar su cuerpo, su respiración, esto lo traerá al momento presente y simplemente va a escuchar todo lo que hay a su alrededor, sólo escuche, escuche más allá de la reproducción de mi voz, lo que escucha ¿son carros a lo lejos, la música de fondo, voces

de personas, el celular con sus miles de notificaciones, incluso algún corto circuito dentro de sus audífonos? Puede abrir los ojos y contarme en un audio todo lo que escuchó, además de pensar cuántos de esos sonidos eran naturales y cuántos simplemente provenientes de algún aparato o máquina creado por el ser humano.

[\[clic para compartir su experiencia\]](#)

Si hizo el ejercicio se dará cuenta de que, muy difícilmente, podemos percibir un sonido que no nos remita a alguna tecnología, mi sola voz ya se encuentra mediada por la plataforma digital que elegí para

depositarlo; incluso usted podría pensar en que solo escuchó ruido, siendo esta una de las consecuencias de las mediaciones tecnológicas contemporáneas. En concordancia con esto, si nuestra percepción sonora de mundo, lo que escuchamos, es algo que también se configura a partir de los medios tecnológicos, vale la pena preguntarse por nuestra experiencia corporal sonora. Como bien diría McLuhan, los medios, sea cual sea su función, se presentan como extensiones que simulan al ser humano tecnológicamente, así mismo, están en una constante actualización, pues, el medio concibe otro medio. La invención del fonógrafo hace posible que el sonido pueda ser capturado. No obstante, inmediatamente transforma las maneras de percibirlo, de entender sus alcances en la vida cotidiana de las personas, apareciendo otras tecnologías sonoras como producto de cambios sociales y culturales que van conformando unos modos de escuchar y de concebir nuestro entorno audible a través de acontecimientos sonoros.

Ahora bien, la experiencia corpórea, sonora y tecnológica son tierras para explorar en el archipiélago. Planteo una primera inquietud respecto a la obsolescencia para preguntarme acerca de la tecnología, que entendida desde su instrumentalización actúa como limitadora de nuestra percepción, reemplazándonos como cuerpo sensible y crítico. Inconscientemente como grupo humano normalizamos el que siempre necesitemos algo nuevo, el BOOM del momento, productos tecnológicos novedosos que me lleven a consumir exageradamente todo lo que veo y escucho. Ante esto, el campo de la educación artística visual tiene mucho que hacer, pues, el problema de nuestra relación funcional con la tecnología tiene que ver igualmente con la cultura visual, la creación, la experiencia sensible, el cuerpo y por supuesto, las prácticas sonoras. Lo que me lleva a plantear una primera pregunta en esta navegación ¿cómo

se dan las relaciones entre cuerpo y tecnología desde una experiencia sonora de creación artística colectiva?

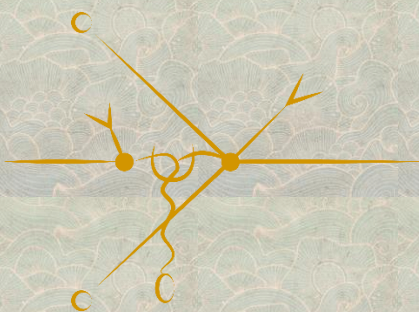
Además de esto, se desprende de allí otra preocupación que tiene que ver con los procesos de Investigación-Creación interdisciplinarios en diálogo con otras personas desde la pedagogía artística visual; pues el presente documento navegable surge también de pensar en lo sonoro como potencia que lleva a ampliar la visualidad hacia otros campos de percepción. Es por esto que, la misma navegación me fue orientando a plantear una segunda pregunta, a razón del acto de creación y el acto pedagógico artístico visual, que complementa la primera: ¿qué relaciones se pueden establecer interdisciplinariamente entre cuerpo, tecnología y sonido mediante un laboratorio de cocreación?

Pues bien, como futura licenciada en artes visuales considero necesario pensar en espacios de enseñanza y aprendizaje colectivos donde el problema de la experiencia sea pensado desde procesos de Investigación-Creación propios de las artes que trasciendan a posibilidades poéticas y de la *techné* como el cacharreo.

Las constelaciones que orientan la navegación

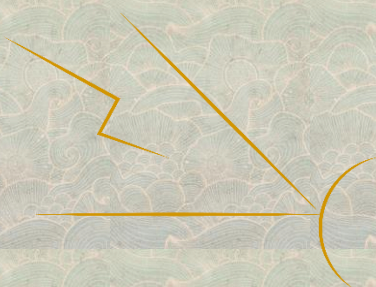
Todo navegante al mirar al cielo se da cuenta de que existen constelaciones que pueden ir guiando su camino. Este viaje no es la excepción, al ingresar al archipiélago y su mar caótico estas constelaciones vibran, son ondas sonoras que vamos escuchando atentamente para navegar y construir nuestro propio camino. Cada una

tiene un sonido particular, aquí va a descifrar los propósitos que orientan esta navegación.



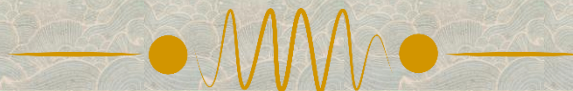
 [Reproducir sonido](#)

Comprender las relaciones entre cuerpo, tecnología y sonido dentro del acto de creación y el acto pedagógico desde un laboratorio de cocreación como metodología del mar caótico de la Investigación-Creación y la Pedagogía Artístico Interdisciplinar.



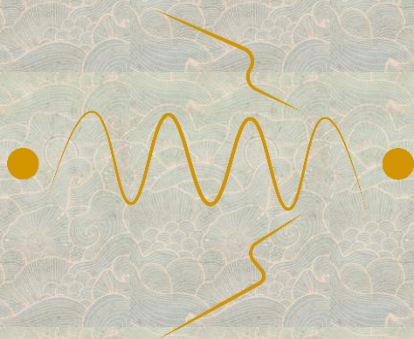
 [Reproducir sonido](#)

Comprender la experiencia de conocimiento sensible que genera el cacharreo sonoro como práctica artística dentro de un laboratorio de cocreación.



 [Reproducir sonido](#)

Generar un proceso de creación artística interdisciplinar con tecnologías de reproducción sonora desde el cacharreo como *techné* y *poiesis*.



Reproducir sonido

Indagar los procesos de cocreación y conocimiento que posibilita la experiencia del cacharreo en tecnologías de reproducción sonora.

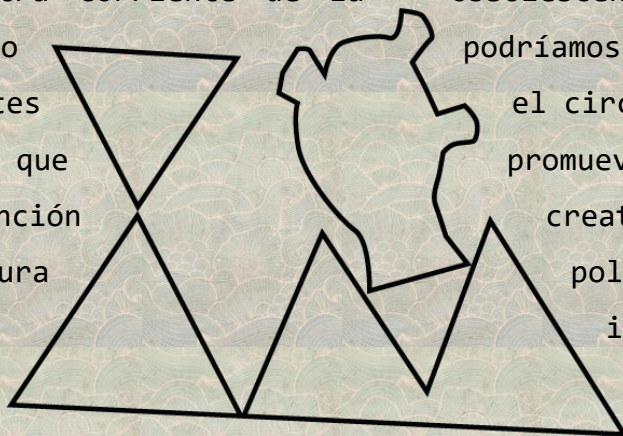


Reproducir sonido

Develar las formas de experimentación y creación a través de la performatividad entre cuerpo y tecnologías cotidianas sonoras.

Registros predecesores de navegantes piratas

Las tierras por las cuales navegamos en este archipiélago ya han sido exploradas por piratas predecesores a mí; ellos y ellas fueron dejando algunos indicios que me trazaron unas rutas al emprender el viaje. Inicialmente, podríamos entender que el cacharreo sonoro es una práctica que va en contra corriente de la obsolescencia mediática. En este sentido podríamos rastrear dentro de sus antecedentes el circuit bending y el **DIY** como prácticas que e intervención creativa de tecnologías como postura política ante la producción industrial y consumo capitalista.



A propósito de esto, investigaciones como *Do it yourself: cultura y tecnología* de Gallego, J. (2009) y *Rise of the expert amateur: DIY projects, communities and cultures* de Kuznetsov, S., & Paulos, E. (2010) nos dan una breve contextualización acerca de las condiciones sociales en las cuales surgen este tipo de prácticas. Durante la segunda mitad del siglo XX las generaciones jóvenes de la posguerra cuestionaron la vida idealizada que se imponía en USA y Europa. Con esto, se originan una serie de rupturas y cambios que dan paso a movimientos de contracultura dando cuenta de una serie de manifestaciones que expresan un inconformismo ante valores clásicos y el sistema de producción capitalista, a saber, la generación beat, el movimiento hippie, los orígenes del rock and roll, luego la escena underground y punk encuentran otras formas disruptivas de producción y circulación de sus expresiones en ese mismo cuestionamiento del *estatus quo*.

Precisamente, Do it yourself o hazlo tú mismo viene de la ideología punk. Con esto, se proponía trabajar desde lo mínimo utilizando los recursos que se tenían a la mano. La creación de fanzines desde una producción de bajo costo, además de la producción musical sin enmarcarse bajo grandes industrias sino desde estudios improvisados, marcan un movimiento contracultural que va fuera de lógicas de consumo impuestas por un sistema capitalista, promoviendo una autogestión. En este sentido y dadas las mutaciones que se han venido dando en torno al DIY, al convertirse en una práctica colaborativa, podemos encontrar enlaces con el cacharreo como práctica artística. En el sentido de que promueve una creación que va de la mano con la creación casera o con los medios que se tienen en el entorno inmediato. Aunque el DIY se origina y tiene sus raíces ligadas a la música y su producción, la transformación del término dentro del ámbito tecnológico se vincula con la ética hacker llevando este discurso político, industrial y estético del hazlo tú mismo a otros medios de creación.

La investigación *Apropiación de tecnologías en el circuit bending en Colombia* de Thaine Rojas, J. (2020) igualmente hace rastreos sobre la reutilización tecnológica diciéndonos que el término tinkering aparece junto con el DIY, el cual se vincula muy bien con lo que en el país se denomina como cacharreo (coloquialmente), es decir, reparar o mejorar algo con herramientas que se tienen a la mano sin necesidad de ser expertos. A partir de esto, profundiza en la práctica del circuit bending cuyos inicios se pueden remontar a la década de los 70s con Reed Ghazala como su mayor precursor. Básicamente, esta práctica consiste en modificar el funcionamiento de juguetes sonoros u otros aparatos electrónicos para generar otros sonidos en la exploración y cruce de cables, generando con esto una práctica experimental sonora.

Por consiguiente, el circuit bending es una práctica muy cercana al cacharreo sonoro, pues, “implica la modificación de aparatos electrónicos de segunda con el fin de distorsionar y ampliar sus posibilidades originales de producción de sonido, sin que para ellos los practicantes deban tener conocimientos expertos en electrónica” (Thaine, J., 2020, p. 3). El circuit bending se suele relacionar con una actitud hacker que se da en la interacción con el medio electrónico, sin embargo, van apareciendo diferencias importantes que es primordial tener en cuenta. Thaine nos explica que el bender (aquel que practica el circuit bending) abre el aparato sin saber absolutamente nada, el hacker tiene alguna noción o idea sobre los circuitos que dicha caja negra contiene.

En concordancia con esto, en *Circuit bending as an aesthetic phenomenon* de Skjulstad, J. (2016), el circuit bending es expuesto como una práctica estética relacional al generar procesos de creación colectiva donde se aprende con otros, intercambiando ideas y experiencias durante la exploración con otros. Además, de aportar que es una práctica

multidisciplinar que puede ser abordada desde el empirismo o la experimentación que se da en torno a aparatos sonoros.

Investigaciones como *Methodologies of Reuse in the Media Arts: Exploring Black Boxes, Tactics and Archaeologies* de Hertz, G. (2009) y *Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method* del mismo autor junto con Parikka, J. (2012) nos remiten a discusiones alrededor de la caja negra (blackboxing-blackboxed) y la obsolescencia de la tecnología desde la arqueología de medios. Nos dicen que la cajanegrización se refiere a unas lógicas de mercado ligadas con la planificación de la corta vida útil de los aparatos tecnológicos; estos aparatos se presentan como cajas negras prediseñadas para ser desechadas cuando su función termine. Entre mayor cerramiento de la caja negra, menor exploración y más desechos. Ambas investigaciones defienden la idea de que prácticas artísticas como el circuit bending generan otras relaciones un poco más conscientes con respecto a los medios tecnológicos.

Al iniciar la navegación no sólo me es preciso rastrear los registros que hay sobre prácticas predecesoras del cacharreo y la obsolescencia tecnológica ya que nos encontramos en un archipiélago cuyo proceso se da en un laboratorio de creación. Así que, vamos a tantear lo que se ha dicho al respecto vinculándolo con prácticas y procesos de creación colectivo que posibiliten experiencias de resignificación y experimentación con tecnologías.

En *Una aproximación a los laboratorios de experimentación desde el Laboratorio de gambiarras: el arte de reutilizar y reinterpretar las tecnologías* de Lorena Lozano (2018) se da un acercamiento a entender no sólo las metodologías que impulsan los laboratorios (en este caso denominado de experimentación) dentro de las artes y su diálogo con otras

disciplinas, sino que hay una comprensión muy cercana a lo que se denomina como cacharreo. En este trabajo se habla del concepto de gambiarra; una práctica popular brasileña que consiste en “la intervención que podemos hacer sobre una tecnología, con el objetivo de mejorarla y/o adaptarla a nuestras necesidades, haciendo uso para ello de elementos muy básicos” (p. 6).

Dichas comprensiones que se dan entorno a los laboratorios de experimentación y la idea de cacharreo se gestan dentro de una sistematización sobre la experiencia de la autora como participante del laboratorio de gambiarras llevado a cabo en el año 2017 en el exploratorio de Medellín, dictado por Fred Paulino quien trata de dar a entender el concepto de gambiarra desde los contextos propios de los participantes y donde la idea de resignificar las tecnologías y modificarlas, de acuerdo con intereses propios, es una propuesta tanto estética como política ya que funciona como dispositivo de empoderamiento de las comunidades.

Por otro lado, Platohedro es una organización sin ánimo de lucro cuyos medios de producción y de acción van desde el fanzine hasta las nuevas tecnologías en el arte, laboratorios de co-creación, prácticas comunitarias, colaborativas y residencias artísticas. En este espacio predomina la “filosofía” del Jacktívismo; esto significa “utilizar herramientas que tenemos a nuestra disposición y usarlas a favor nuestro y de la comunidad, al bien común. (...) modificar y transformar desde nuestros deseos y capacidades para un bien común” (platohedro.org).

Las chicas de Platohedro son predecesoras piratas importantes que caminan entre bordes ya que, este es un espacio híbrido. Por lo tanto, sus procesos no separan lo análogo de lo digital, lo nuevo de lo viejo. Por el contrario, ven en la tecnología una discusión que se abre a lo que

se quiere hacer más allá del recurso empleado, pues, el propio recurso es un problema que se presenta como potencia educativa y creativa, dando paso a un cruce de saberes y disciplinas. En este sentido el Jacktivism que se promueve en Plathedro tiene que ver con prácticas comunitarias donde el quehacer desde lo que hay en el contexto impulse proyectos de cocreación en pro de las necesidades de las mismas personas que asisten a estos espacios. Por supuesto, el cacharreo como una práctica que se enmarca en lógicas hacktivistas se hace presente en este tipo de experiencias.

Igualmente, el Laboratorio nómada medial No2somos+ expuesto en el trabajo de maestría de Araque Mendoza, A. (2020) es una experiencia de una serie de laboratorios colaborativos hechos con diferentes comunidades en el cual se impulsa una educación hacker; una educación que promueve la autogestión y la autonomía desde emblemas como DIY, DIWO y DIHYC, desde el reconocimiento de saberes diversos y el trabajo en comunidad. Este trabajo de maestría enuncia el laboratorio de creación como un pretexto más no como un fin; un espacio de formación que posibilita este diálogo transdisciplinar entre diferentes prácticas y áreas de conocimientos. El cacharreo es visto aquí como

(...) la actividad de hacer cosas con pedazos, con fragmentos de otros objetos, que al ser puestos en conjunto y en diversas combinaciones, pueden abrir alternativas de solución, o de acción en relación con un sistema de objetos más complejo. (...) también es poner en diálogo pedazos de objetos, partes que constituyen formas y figuras cambiantes y que pueden abrir paso a soluciones y acciones diversas” (Ayala, 2016, p. 41 citado en Araque, 2020, p. 22).

La educación hacker es vista con relación al edupunk desde una consciencia con el contexto inmediato; promoviendo otras formas de

aprendizaje donde se desdibujen los límites disciplinares y se piense de manera holística. Aportando estas herramientas hacia el beneficio común y entrando en diálogo con experiencias sensibles que posibiliten un conocimiento dentro de procesos de enseñanza-aprendizaje horizontal mediante el planteamiento de espacios pedagógicos de formación relacionados con lo mediático y la tecnología.

Por último, LaMe es un laboratorio medial en Chile que promueve un espacio de creación artística en torno a los medios y la cultura digital. Manuel Orellana y Nicolás Spencer, promotores del espacio, se refieren al laboratorio como la antítesis de los Medialabs, es decir, a diferencia de otros espacios mediales, a ellos no les interesa los usos comerciales de los medios sino sus fines artísticos. LaMe orienta el utilitarismo de la tecnología hacia transformaciones críticas de las operaciones preestablecidas de los medios, haciéndolo desde el arte, defendiendo la idea de que a partir de los medios tecnológicos se pueden encontrar otras vías de creación.

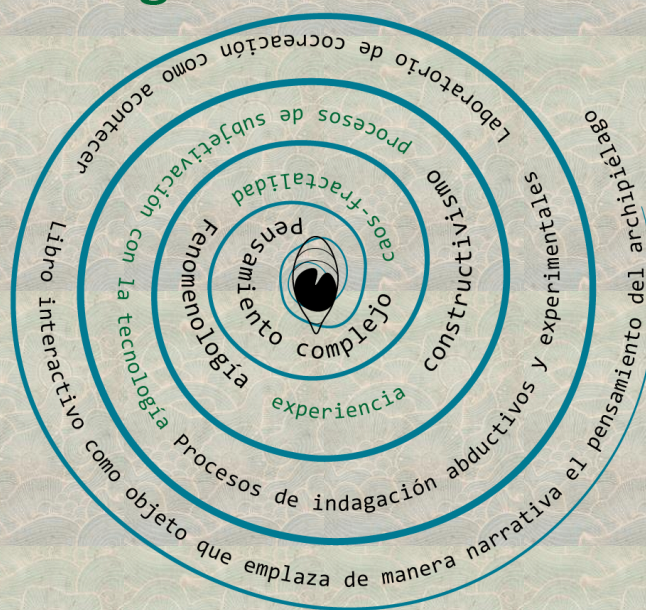
Estos navegantes piratas predecesores, me permiten ver desde la problemática tecnológica, prácticas que se acercan al cacharreo sonoro como proceder poético, intuitivo y empírico en contextos de cocreación. Donde se hace visible otro tipo de relacionamientos que trascienden el utilitarismo de la tecnología. Además de esto, la fractalidad de los laboratorios de cocreación se hace visible porque son espacios en constante mutación y conformación, concebidos como estrategia pedagógica y metodología de investigación.

¡A BORDO! HACIA EL MAR CAÓTICO DE LA INVESTIGACIÓN-CREACIÓN Y LA PEDAGOGÍA ARTÍSTICA [INTERDISCIPLINAR]

Tal vez parece que me pierdo en el camino
Pero me guía la intuición
Nada me importa más que hacer el recorrido
Más que saber a dónde voy
Gustavo Cerati, 2009

Este mar caótico tiene sus bases precisamente en los bordes indefinidos, pues, dentro de sus profundidades dialogan principalmente tres epistemes por las que transita este trabajo y de las cuales parto para construir mi ruta metodológica. A saber, la teoría de la complejidad, la fenomenología y el constructivismo, donde, tomo algunos elementos de cada una para navegar dentro del híbrido de la Investigación-Creación y la pedagogía artística [interdisciplinar].

Investigación-Creación I-C



Pedagogía Artístico Interdisciplinar P.A.I.

El ejercicio investigativo, docente y artístico-visual que se encuentra en este gran mapa-documento interactivo surge a partir de la experiencia de un proceso de laboratorio de cocreación. Un proceso, en donde tanto el acto de creación como el acto pedagógico artístico están en un gran caos, en el sentido que, siguiendo a Gutiérrez (2020), esto da paso a “coordenadas de nuevos sistemas de ubicación y de creación epistémica: posiciones azarosas de constitución de lo todavía no-imaginado, no-enunciado y no-conocido” (p. 119). Pues, esta creación que parte del laboratorio, nace de unas inquietudes poéticas donde la experiencia colectiva se da a través de una constante indagación y experimentación sugerida por la indefinición del cacharreo.

Ahora bien, si hablamos del caos dentro de este gran mar podemos acercarnos al pensamiento complejo en la medida que Edgar Morin (1990) propone la complejidad como el diálogo entre orden, desorden y organización; es “el tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones y azares, que constituyen nuestro mundo fenoménico” (p. 32). En este orden de ideas, el archipiélago fractal hace referencia al laboratorio de cocreación del cual se despliega el mapa para narrarlo reflexivamente, ya que, a partir del mismo identifico la *triada* de la cual despliego este proceso de escritura cacharreada. Dado esto, podemos ir hilando varios puntos aquí, ya que, si hablamos de fractalidad nos referimos también a su esencia caótica y compleja, puesto que contiene tanto “ruido como orden” ([Schmidt, 2012, 9:20](#)). Para complementar esta idea me remito a Careri (2002) el cual se refiere a la fractalidad líquida como aquella que se va conformando bajo sus mismas estructuras con bordes irregulares en los cuales “es posible encontrar cierto dinamismo y es allí donde podemos observar el devenir de un organismo vital” (p. 183).

Podría decir que el organismo vital es la experiencia de cocreación dentro del laboratorio y los sujetos que la posibilitaron. De allí que tome elementos de la fenomenología pues dentro del acto de creación, dado por medio del cacharreo, hay inmersa una intencionalidad que se vuelve corpórea y a la vez gesto, parafraseando a Ponty (1964) hay una constante inhalación y exhalación con el mundo, es decir, “el mundo no es lo que yo pienso, sino lo que yo vivo; estoy abierto al mundo, comunico indudablemente con él, pero no lo poseo; es inagotable” (p. 16). En ese sentido el cacharreo posibilita una experiencia con la tecnología de reproducción sonora más allá de sus funciones preestablecidas, hay un accionar que lo hace transitar bajo lógicas del fenómeno (tecnológico y sonoro) que se nos presenta a nosotros como sujetos que habitamos el mundo sensiblemente, siendo atravesados por dicha experiencia tanto sensible como perceptual con el objeto, en este caso técnico.

De allí que este mar caótico sea igualmente constructivista ya que se genera un conocimiento situado en relación con dicha experiencia, hay una relación entre sujeto y objeto que se evidencia dentro del laboratorio, en el ejercicio de experimentación y creación, como en el presente proceso creativo donde comprendo y reflexiono lo que sucedió. En esa medida para el constructivismo “el ser humano crea y construye activamente su realidad personal” (Araya, Alfaro y Andonegui, 2007, p. 84), incluso podríamos decir que es un constante proceso de creación tanto de la experiencia como del conocimiento que se deriva de esto.

Como bien diría la navegante cacharrera Andrea Paola “el proceso de creación nos va dirigiendo y vamos dejando en la creación esencia de quienes somos, que nos compone y, de alguna forma, nos va revelando y nos ayuda a afrontarnos a nosotros mismos” en la medida que el sujeto se construye a si mismo de acuerdo con el cómo va concibiendo su propia realidad.

Embarcarnos en esta aventura nos lleva a navegar con incertidumbre, construir nuestras rutas propias para comprender nuestro camino, el encuentro entre diferentes navegantes en esta experiencia cacharrera se convierte en un acontecimiento del cual empiezo a indagar aquello que sucedió y que da paso a la creación de este mapa que se sitúa en lo que denomino el mar caótico de la Investigación-Creación y la pedagogía artística [interdisciplinar]. Pero entonces ¿a qué se refiere esto?

Ante esto, la navegante cacharrera Luisa dice que anteriormente ella ya ha navegado en este mar vertiginoso de la Investigación-Creación, acota “siempre se ha necesitado validar las artes desde perspectivas muy alejadas para definir si tiene valor o no el arte, entonces estos procesos hacen ver que la creación tiene intrínsecamente la investigación, donde va acompañado de una colectividad; además al trabajar colaborativamente se devela la interdisciplinariedad”.

Efectivamente situarse metodológicamente en un proceso de Investigación-Creación supone un reto, juntarlo con la pedagogía artística [interdisciplinar] lo transforma en algo más complejo. En este sentido, querido navegante-escucha lo quiero conducir a *otra triada*: **el laboratorio es el acontecimiento**, el encuentro entre diferentes personas de diversos lugares y disciplinas de donde surge todo este proceso, este fue el primer paso que di cuando crucé el borde; luego sigue la manera de comprender el laboratorio, donde, abductivamente empiezo a **crear este gran mapa** que usted tiene en sus manos, es decir empiezo a sustantivar un objeto que permita develar aquello que sucedió en el laboratorio buscando mi manera narrativa de hacerlo como ArteEducativa que, por último, llega a un **proceso reflexivo** que me permite enunciar este gran mar caótico y su complejidad desde el cacharreo con el cuerpo, la tecnología y el sonido.



Entonces la navegación se da bajo procesos intuitivos desde la abducción que pueden ser explicados con la ayuda de Peirce (1988); cualquier acto creativo involucra una abducción y esto se debe a que si bien este es un método derivado de la ciencia que se basa en la acción de descartar hipótesis, en esta ocasión yo lo traslado al acto creador y pedagógico como una manera de mirar la experiencia, además, de ser un “acto de construcción de conocimiento” como bien lo diría el profesor Néstor Noreña (comunicación personal, 19 de noviembre 2021). En este sentido, es un método experimental que no tiene una fórmula a seguir para llevarse a cabo, sino que se va descubriendo la ruta a través del ejercicio cognitivo de descartar hipótesis, agrego que también se descubre dicho camino en el accionar intuitivo técnico y poético, por medio del cacharrero, que se va dando en el proceso de creación tanto dentro del

laboratorio (la experiencia) como en el presente ejercicio de construcción del mapa que lo condensa y la narrativa escritural inmersa aquí.

El laboratorio de cocreación hace parte fundamental de la metodología de todo el trabajo porque es donde se gesta la experiencia, un encuentro pedagógico, que luego pasa a ser enunciado en este gran archipiélago de donde salen las islas e islotes (categorías) que lo despliegan y expanden. La abducción dentro de este proceso puede ser vista dentro del laboratorio y en la creación de este documento interactivo. En el laboratorio ya que los navegantes cacharreros van descubriendo la ruta en la misma experiencia y proceso, la navegante cacharrera Alejandra manifiesta que la creación en el laboratorio empieza desde una curiosidad, es decir, un constante descubrimiento intuitivo que se va dando en la experimentación con la tecnología y sonido.

Esto es clave tenerlo en cuenta, pues, desde este punto de vista, la abducción va de la mano con aquello que se denomina *sistemas experimentales* en la investigación artística (Schwab, 2013) ya que es un método que no se basa en certezas sino en la manera de resolver un problema, tampoco busca analizar un objeto sino establecer rutas propias que permiten llegar a unos perceptos. Partiendo de esto despliego algunos elementos que me permiten ver la Investigación-Creación bajo perspectivas transdisciplinarias y comprender vínculos que se dan entre arte, ciencia y tecnología. Si bien, el arte no intenta comprobar nada con la experimentación, si intenta comprender algunos fenómenos a través de prácticas artísticas estableciendo sus propias maneras de hacerlo.

Siguiendo las ideas expuestas en la reseña que hace Alejandro Brianza sobre el libro *Experimental systems: Future knowledge in Artistic*

*Research*¹ (Schwab, 2013) se trata de establecer puentes entre ciencia, arte y tecnología desde el punto de vista metodológico de los sistemas experimentales. Se podría vislumbrar aquí que la experimentación artística es algo que surge de la necesidad de borrar límites disciplinares que expandan el arte hacia otros campos y en donde no sea solo un proceso individual sino también cooperativo. Recalco aquí que la palabra experimentación en este mar caótico no es sinónimo de encajar procesos artísticos bajo estructuras establecidas, más bien es la prueba de que “la naturaleza errática del conocimiento creativo posee siempre una justificación metodológica, pero que en el arte nunca es fácil de codificar” (Borgdorff, 2013 citado en Brianza, s.f.). Es por esta razón que la abducción me permite desplegar aquí una metodología del archipiélago fractal del cacharreo que se construye así misma en el tránsito de la experiencia del laboratorio, la construcción de este mapa y el proceso reflexivo, haciendo visible que “new insights cannot be produced by orientation towards a goal, but only in the recognition of possibilities ensuing from pre-existing processes”² (Stallschus, 2013, p. 18).

¹ Sistemas experimentales: Conocimiento futuro en la Investigación Artística.

² “Nuevos conocimientos no pueden ser producidos orientados hacia un objetivo, sino solo en el reconocimiento de posibilidades que se derivan de los procesos preexistentes” (Traducción propia)

LA TRIADA CUERPO, TECNOLOGÍA Y SONIDO

La navegación nos fue llevando a encontrarnos con tierras desconocidas, islas e islotes que nos iban develando posibles rutas de creación, donde, el cuerpo, la tecnología y el sonido aparecían como grandes vibraciones que nos llevaban a indagar y comprender esta triada interdisciplinar. En este sentido, el paso por estas islas nunca fue lineal; es por esto que, a continuación, encontrará que las islas e islotes se encuentra en tres categorías de creación y reflexión principales, a saber, CUERPO Y TECNOLOGÍA, SONIDO Y CUERPO, además de TECNOLOGÍA Y SONIDO. Encontrará islas que se repiten en cada una, no obstante, dependiendo la categoría se despliegan diferentes comprensiones que expanden la manera de comprender el archipiélago del laboratorio de acuerdo con los hallazgos colectivos e individuales evidenciados en la experiencia.



CUERPO Y TECNOLOGÍA

Islote tecnología como
extensión del cuerpo

Entonces llegamos a unas tierras extrañas, un lugar perdido en el tiempo, nuestras tecnologías de repente parecían obsoletas y nuestro calendario marcaba el año 3050, parecía de otro planeta. En efecto, había seres que no eran de este mundo. De repente quedamos sin la posibilidad de comunicarnos en nuestro lenguaje, había que buscar la manera de poder entablar relación con esos seres galácticos.

La isla emitía ondas sonoras que impactaban en los cuerpos y los objetos obsoletos tecnológicos, los cuales se desplegaron a gran escala a lo largo de este territorio. Fue allí donde se nos ocurrió la idea de crear artefactos que nos sirvieran para transmitir, a través del sonido, aquello que pensábamos y sentíamos. Se trataba de extender nuestro cuerpo técnicamente para comprender aquello que sucedía en dicha isla.

Fue en ese momento donde empezamos a explorar cacharros que pudieran servirnos. Al reunirnos cada uno tenía en sus manos objetos con funciones diferentes que serían útiles en la creación de dicho artefacto comunicativo.

>>

Yo: Cacharrereros ¿qué lograron encontrar?

Luisa: Yo he encontrado a Insectos, tiene aspecto de auriculares, los cables contienen información que se transmite al chocar cada uno de los cascos.

Alejandra: Tengo en mis manos a Cuerdas; es muy parecido a un ukulele y por medio de la música logra una comunicación en un lenguaje universal.

David: Yo tengo a Cachiflas, son fragmentos en forma de bolas que transmiten con sonidos las emociones al agitarlas, entre mayor volumen es mayor la intensidad de la emoción.

John: Yo he encontrado a Camuro tiene aspecto de cuchara y es un sistema de comunicación el cual funciona frotando diferentes partes del cuerpo, emitiendo un sonido. Por ejemplo, si me froto en el brazo lentamente emitirá un sonido que pueda ser un saludo; o si se frota por entre los dedos rápidamente, generará un sonido que podría significar ayuda, etc.

Laudy: Y yo tengo a pinzas un objeto que funciona cifrado en clave morse, cada sonido de choque tiene un significado.

Andrea Paola: En mis manos tengo a Transbordador, parecido a un micrófono tiene la función de convertir los sonidos en emociones que se quieren transmitir.

Yo: Yo he logrado encontrar a botones, este cacharro se parece a una grabadora de sonido y dentro contiene la tarjeta de identidad sonora, la cual convierte los pensamientos y personalidad del sujeto en sonidos. Por ejemplo, el nombre puede sonar al agua cayendo en las hojas de los árboles, los miedos a la explosión de una estrella, entre otras cosas.

<<

(Sevilla, bitácora 20 de marzo de 2021)

No obstante, encontrar los objetos no fue suficiente para comunicarnos con esos seres que habitaban la isla, estos se tenían que convertir en prótesis sonoras de nuestro cuerpo para que funcionaran ya que los objetos técnicos en sí mismos no servirían para el objetivo que teníamos. Necesitaban de un accionar, a partir de este momento el cacharreo y la creación, pues, cada navegante acopló estos objetos y los convirtió en una extensión de su propio cuerpo que ayudó a transitar en esta isla.

Fue así como cada uno ideó un prototipo que luego se pondría a prueba ante otros seres, en una acción que permitiera mostrar su función particular y extender el cuerpo no sólo técnicamente, sino sonoramente.

[continuar relato en [SONIDO Y CUERPO: Isla del cacharreo corpóreo](#)].

[\[clic para ir a la descripción de los ejercicios y resultados\]](#)

Islote de la tecnología como extensión del cuerpo

“Ya no tenemos raíces, tenemos antenas. Ya no tenemos origen, tenemos terminales” (Manifiesto hacker, 1986)

Al leer esta frase del Manifiesto hacker queda la duda sobre a qué se refieren exactamente cuando dicen que tenemos antenas y terminales ¿acaso aluden a que nos hemos convertido de alguna manera en cyborgs? Hablar de extensiones o prótesis del cuerpo pareciera sólo cosa de ciencia ficción, humanos con partes tecnológicas cuyo cuerpo mejorado técnicamente lucha cada vez más contra la obsolescencia de este.

¿Será que en algún momento nuestro cuerpo humano puede sentirse obsoleto como si fuera una máquina con funciones preestablecidas, como si fuera un instrumento? Precisamente parece ser que tratar la unión entre cuerpo humano y tecnología no es sólo una cuestión de la ciencia ficción, pues, si bien no todos tenemos literalmente en nuestro cuerpo alguna tecnología no quiere decir que no vivamos con extensiones o prótesis tecnológicas. Si hace el ejercicio de mirar a su alrededor se dará cuenta de que está rodeado de objetos tecnológicos y que, en su mayoría, estos objetos se convierten en extensiones de su cuerpo, porque en cierta medida son indispensables para usted, ejemplo de esto su celular.

Brakhage (2014) nos decía una vez que esta parece ser cada vez más una “era que busca proyectarse artificial y materialmente hacia el espacio abstracto y consumarse mecánicamente” (p. 52) en el sentido que la modernidad y la visión progresista de occidente nos ha llevado a cierta insensibilidad donde el cuerpo se fragmenta, se entiende como un medio de producción controlable y así mismo entendemos cualquier cosa que nos rodea desde su utilitarismo.

Ahora bien, a ¿qué me refiero exactamente cuando hablo de la tecnología como extensión del cuerpo? Según McLuhan (1996), las tecnologías modifican los índices sensoriales y la percepción, por lo tanto, los medios técnicos actúan como prótesis; prolongaciones que transforman y modifican nuestra relación con el mundo. Con la era eléctrica se generó una mayor aceleración productiva, pues, el medio tecnológico para McLuhan no se reduce a lo que este hace, sus funciones, sino que tiene implicaciones en la manera en cómo nos relacionamos socialmente los seres humanos.

Es por esto por lo que, desde la revolución industrial el incremento de novedades técnicas provocó que los medios tecnológicos llegaran a ser una amputación de los sentidos recién amplificadas. Es decir, los medios tecnológicos generan otros medios, “si funciona, está obsoleto” (McLuhan, 1996, p. 34), hay una constante necesidad por paralizarnos ante lo nuevo. McLuhan decía el “medio es el mensaje” y es porque precisamente aceleran los procesos existentes creando a la par más medios.

Muchos autores como Simondon (2008), Stiegler (1994) y McLuhan (1996) han manifestado que las tecnologías nos hacen actuar como “servomecanismos” puesto que modulan y controlan nuestra fuerza de trabajo e interacciones cotidianas. Para Simondon el individuo técnico

era aquel que manejaba la máquina y las herramientas, es decir, el ser humano. No obstante, cada vez es más común ver cierta “autonomía” en las máquinas lo que las convierte en propios individuos técnicos relegando al ser humano a ser un operador sin mayor reparo en la relación que tenemos con la tecnología.

Tal vez sonará exagerado decir que las tecnologías controlan nuestras interacciones en la vida cotidiana pero entonces habría que preguntarnos ¿Qué pasa con la experiencia del cuerpo en relación con los medios tecnológicos? Si la experiencia para Merleau-Ponty (1964) tiene que ver con las maneras corpo-perceptivas de estar u habitar sensiblemente el mundo ¿cómo lograríamos esto en relación con la tecnología?

Las extensiones del cuerpo tienen implicaciones sociales en cuanto tanto acción como reacción ocurren al mismo tiempo provocando nuevas configuraciones. Voy a poner un ejemplo de esto, digamos que usted compra el último Motorola, Samsung, iPhone que sale en el mercado entonces tienen el más maravilloso avance en cuanto sonido, imagen, procesamiento, etc., tan pronto usted está asimilando esa novedad la industria está sacando un nuevo celular en pocos meses, acción y reacción ocurrieron al tiempo. En ese orden de ideas, la tecnología al ser indispensable para nosotros crea nuevas demandas, nuestra ‘experiencia’ y nuestro cuerpo se traducen cada vez más en información y esto a su vez en una hiperproducción técnica industrial.

Actualmente, los nuevos medios tecnológicos digitales han demostrado que pueden reemplazar muchas actividades, el ciberespacio se presenta como lugar que se pliega así mismo infinitamente, transitamos entre códigos binarios, en mundos cibernéticos que simulan la realidad. La aceleración tecnológica en términos productivos que nos dejó la modernidad y que se

refleja contemporáneamente ha evidenciado que la industria, productora de objetos técnicos, va hacia una constante novedad

(...) acompañada inevitablemente por el lote de obsolescencias y de caducidades: obsolescencia de técnicas existentes superadas así; caducidad de situaciones sociales que éstas habían hecho posibles: hombres, regiones, profesiones, saberes, patrimonios de todo tipo tienen que adaptarse o desaparecer. (Stiegler, 1994, p. 32)

Las nuevas tecnologías están en el afán de totalizar la percepción, es ahí donde el cuerpo expectante [ir a Islote de la performatividad técnica] queda reducido a un simple esquema operacional que se pierde en la constante actualización tecnológica. Los medios tecnológicos nos facilitan la vida y es muy difícil renunciar a ellos, pero a la vez nos reducen a ser agentes operacionales, como bien diría McLuhan (1996) “(...) a medida que suban los niveles de información eléctrica, casi cualquier material servirá a todo tipo de necesidad o función, empujando cada vez más al intelectual hacia un papel de mando social y al servicio de la producción” (p. 56). Hoy en día, ya no es sólo información eléctrica sino también digital. El cuerpo se pierde en la hiperproducción tecnológica.

Pero entonces ¿a qué llamamos tecnología u objeto técnico? Fred Paulino (2017) nos da una comprensión muy simple, dice que la tecnología es “técnicas, conocimientos, métodos, materiales, herramientas y procesos utilizados para resolver problemas o al menos facilitar su solución”. Se suele pensar que la tecnología es sólo cosa de la actualidad, es decir, que está ligada a la era industrial, computacional y mediática. Si bien, los avances tecnológicos tuvieron una aceleración con la revolución industrial y más aún después de las dos guerras mundiales en el siglo XX, en realidad el ser humano utiliza tecnología desde hace muchos siglos

atrás, ejemplo de esto es la rueda, los diferentes avances en la agricultura, etc. En palabras de Kalatsu (1990) citado en Li-Hua (2009) “technology represents the combination of human understanding of natural laws and phenomena accumulated since ancient times to make things that fulfill our needs and desires or that perform certain functions”³ (p. 19).

En este sentido, la tecnología no se puede entender simplemente como un producto que acelera y contribuye a los fines mercantiles del progreso en el que vivimos actualmente, hay también una relación con respecto al ser humano. Al respecto, tanto Simondon como Stiegler nos llevan a entender la técnica o tecnología como un sistema de relaciones que son culturales y sociales. Comprender la manera en la que producimos tecnología nos lleva a concebirnos como colectivo humano precisamente porque, parafraseando a Stiegler (1994), es la invención del ser humano, este a su vez se inventa en esta, es decir, exteriorizándose en el objeto técnico que es una virtualización del cuerpo, un movimiento del interior al exterior donde se inventan el uno al otro al mismo tiempo.

Según estas perspectivas filosóficas la técnica se convierte en la continuación de la vida por otros medios, esto quiere decir que, el objeto técnico está cargado de realidad humana. Es el cuerpo humano como tecnología.

He ahí la dimensión cultural del objeto técnico, si bien, son medios o instrumentos que le permiten al ser humano hacer cosas que el cuerpo no puede realizar *per se*, es de resaltar que estas dos perspectivas nos expanden la mirada donde tecnología y ser humano no se contraponen, sino

³ “la tecnología representa la comprensión humana de las leyes y fenómenos naturales acumuladas desde la antigüedad para fabricar cosas que cumplan nuestras necesidades y deseos o realicen ciertas funciones” (Traducción propia).

que la máquina es una especie de cuerpo exteriorizado donde hay una constante relación. En este orden de ideas,

(...) es necesario que el hombre no se encuentre en una posición superior o inferior a las máquinas, sino que las envuelva y comprenda sus estructuras, ya que la realidad técnica no comprende jerarquías, sino que se dan fenómenos de transducción desde los elementos hacia los individuos y conjuntos. (Gavarini, 2015, p. 28)

Entonces se podría decir que todo objeto técnico está cargado de información que habla de nosotros, Stiegler (1994) acota que preguntarse por la técnica es dirigirnos hacia nosotros mismos en la medida que para comprender el cuerpo humano no lo puedo aislar del mundo técnico en el que vive y “sus prótesis no son simplemente prolongaciones, son constituciones de ese cuerpo en tanto que humano” (p. 229).

Ahora bien, Stiegler nos plantea algo clave y es entender los objetos técnicos más allá de su estado utilitario ya que esto reduce la comprensión que podemos tener sobre estos. Pues, las tecnologías son un sistema cada vez más complejo e independiente, dado que van más rápido que la misma cultura, es el ser humano quien se tiene que adaptar a la máquina y no al contrario. En este sentido produce discursos que “configuran y reconfiguran al cuerpo” (Motto, 2018, p. 53), comprenderlos como extensiones nos lleva a cuestionarnos sobre nuestro papel en el mundo técnico, superar el rol de operador de la máquina probablemente nos ponga en una posición más activa y crítica con las tecnologías que ya están incorporadas en nuestro diario vivir.

Para Simondon los objetos técnicos nos permiten comprender el mismo pensamiento humano ya que son una proyección de nuestra memoria colectiva, en este sentido se pueden dividir en cerrados y abiertos. Los

primeros se refieren a aquellos objetos novedosos que son aprovechables en un momento específico y después tienen cierto tipo de envejecimiento hasta el punto de dejar de utilizarse; los objetos abiertos son aquellos en los que el usuario u operador ejerce un gesto de reparación conociendo sus estructuras internas, lo que hace que no haya obsolescencia, en términos de que puede haber un mejoramiento de la máquina.

Si bien Simondon se refiere más a una cuestión filosófica de la existencia de los objetos técnicos y Stiegler se refiere a la esencia de la técnica; nos dan luces con respecto a comprender la tecnología como potencia, es decir, si actúa como prótesis quiere decir que nosotros desde una posición activa podemos transformar su uso, independientemente de su función original (objetos técnicos abiertos), una actitud que como intento resaltar en el presente trabajo va en contra de la obsolescencia desenfundada, pues, ambos autores nos plantean una relación diferente con la máquina que ya no es la del “siervo” sino que va encaminada hacia la noción de *techné* o *saber-hacer* con la tecnología y en este sentido *ser con la tecnología* todo esto dado a partir del cacharreo y la creación artística. [ir a [Islote de la *techné* y *poiesis*](#)].

Islote de la performatividad de la técnica

En 1972 Charlotte Moorman junto a Nam June Paik hacían el performance “TV Cello” en el Museo de Arte Everson. Aquello que Charlotte tenía en sus manos era un artefacto construido por Paik que tenía la forma de un violonchelo, pero en vez de un cuerpo de madera tenía tres pantallas de televisores con cuerdas que Charlotte iba tocando mientras era grabada por Paik, imagen que se iba reproduciendo en las mismas pantallas de los televisores, el sonido se produce por la fricción entre el arco y las cuerdas en los televisores, al igual que el mismo movimiento corporal de

Charlotte quien hace su acto performático de acuerdo a cómo va sintiendo la relación con ese objeto, a veces simplemente deja su arco al lado y golpea con sus dedos las cuerdas y los televisores, la sonoridad de la obra parece un gran eco de vibraciones indefinidas que se van mezclando una con la otra hasta hacerlo algo indescriptible.

Años atrás, en 1968 se realizaba la exposición internacional Cybernetic Serendipity en el Instituto de arte contemporáneo, Londres. Tenía como fin demostrar las relaciones entre arte y tecnología en piezas cuyo eje central fuera la relación entre humano-máquina, la cibernética y la robótica; la tecnología pensada desde sus posibilidades en la creación artística. John Cage era uno de los participantes de este evento, quien también utilizaba los códigos computacionales para componer sus piezas musicales que a su vez eran notaciones gráficas [ir a Islote de la performatividad del sonido]. Por otro lado, Nam June Paik jugaba a modificar las imágenes y el sonido de un televisor con imanes que iba pasando a su alrededor. En el 2010 Pauline Oliveros escribía en su artículo “Tripping on wires: the Wireless body ¿Who is improvising?” sobre la era transhumana, la actual hibridación entre computadores-humanos y la constante necesidad de mejorar física y mentalmente a través de medios tecnológicos, en relación con esto se preguntaba sobre la extensión del cuerpo en el acto creativo al encontrar en el micrófono y la grabadora una especie de transmutación con la tecnología [ir al Islote de la transmutación del cuerpo].

En todos estos actos y piezas artísticas vemos muchas cosas en común, lo primero es la relación estrecha y transdisciplinar entre arte, ciencia y tecnología. Ante una sociedad cada vez más industrializada y tecnificada el arte encuentra nuevas materialidades y cuestionamientos hacia lo mediático y las tecnologías dentro del proceso de creación, los artistas ven en las cajas negras una posibilidad de creación sin ser

expertos, sólo surge de la necesidad de abrir dicha caja y trabajar con lo que se encuentra allí para generar un conocimiento a partir de la creación con estos aparatos.

En este sentido, se podría decir que el artista ve el aparato con el que trabaja como algo completamente desconocido donde puede actuar como un funcionario, un operario o puede atreverse a abrirla-intervenirla para generar posibilidades artísticas desde allí. Igualmente vemos que hay una presencia del cuerpo que acciona los aparatos, quien a su vez transforma el sentido de estos objetos técnicos, una incorporación de la técnica para luego proyectarla creativamente en otras formas.

La performatividad de la técnica la podemos ver como aquellos gestos que transforman los usos de la tecnología, una experiencia que ya no se basa en su utilitarismo sino en la potencia creativa que se da entre la relación cuerpo-tecnología. El televisor es un artefacto que sirve como objeto de entretenimiento, sin embargo, vemos como Nam June Paik le cambia el sentido y lo transforma en una especie de violonchelo para ser interpretado por Charlotte como la intuición lo vaya dictando, John Cage utiliza códigos computacionales para crear piezas sonoras cuando un computador no sirve exactamente para eso y Pauline dice que el micrófono amplifica su propia escucha cuando lo que debería amplificarle es la voz.

No se trata de la funcionalidad preestablecida de la tecnología, los ejemplos anteriores son muestras del cacharreo vivo y performativo que se puede dar con objetos técnicos, el gesto se da en la intencionalidad de sacar los aparatos de su contexto original, en la acción de querer superar el “deber ser” de la máquina, un gesto “irruptor y penetrante” (Flusser, 1994, p. 31).

Para Hakim Bey (1999) “(...) en el futuro, la tecnología -liberada de todo control político- hará posible un mundo entero de *zonas autónomas*” (p. 1), zonas que aparecen y desaparecen en pequeños actos cotidianos. Esto no se refiere a ver en la tecnología una salvación o liberación, sino reconocer que trae consigo maneras de configurar la realidad. Implícitamente quienes controlan el gran aparato de la tecnología tienen el poder de determinar las relaciones y representaciones entre sujeto-máquina, en pocas palabras “los marcos de acción de una época son constitutivos y son constituidos por la tecnología” (Canepa y Ulfe, 2014, p. 67). Siguiendo el manifiesto Hacker (1986) “la clase dominante busca siempre controlar la innovación y encaminarla hacia sus propios fines, de manera que (...) niega al mundo en su totalidad el derecho a gestionar su propio desarrollo” (p. 18).

Pero ¿qué pasa cuando pasamos el límite del progreso tecnológico, salimos del rol de operadores y nos develamos como cuerpo expectante? Si bien, actualmente las tecnologías digitales han hecho aún más evidente que transitamos en el exceso representacional donde nos codificamos en códigos para transitar en la red, también ha dado paso hacia otras formas de relacionamientos que se dan al entender la tecnología ya no desde el control industrial y funcional de las dinámicas de consumo capitalista, sino desde su estado como posibilidad, “(...) la performatividad tecnológica opera así en la configuración de un orden emergente que no responde ya al paradigma representacional de la modernidad, sino a uno que define nuevos mandatos para estar en el mundo” (Canepa y Ulfe, 2014, p. 79).

Entonces el cuerpo expectante respecto a la tecnología lo podemos entender como aquel que se abre a la experiencia entendiendo que

Esta relación significativa con las cosas excluye lo determinado o preconcebido, ya que el cuerpo se siente entre las cosas y se hace parte de ellas. El cuerpo vidente que se encuentra en y con las cosas se hace también visible. El cuerpo siente que lo sensible se encarna en él y que a su vez lo sensible es a su mirada una prolongación de su ser. Con esta idea, el mundo se nos aparece y aparece el sentiente. En complemento a lo sostenido “vivir corpóreamente en este mundo significa estar comprometido con él en una experiencia corpóreo-perceptivo-práctica. Esa experiencia perceptiva asegura que el sujeto comprenda el sentido de la situación y ello no proviene de una especie de conciencia ideal que él posea de antemano. La comprensión surge de la propia actuación corpóreo-perceptiva de ese momento, en medio de la situación-que-está-percibiendo-desde-sí: el ser es sinónimo de estar situado. Y en este comportamiento situacional, el sentido es, pues, vivido” (Espinal 2011:193). (Ferrada, 2019, p. 165).

La performatividad de la técnica se basa en gran medida de las maneras de actuar respecto a la tecnología, la comprensión corpóreo-perceptiva que se puede dar en ese relacionamiento. Para el ser humano es casi que imposible desligarse de ella, de hecho, aquí no se propone una posición determinista contra la tecnología, por el contrario, se plantea un cuestionamiento con respecto a sus mecanismos de control y poder.

Transformar sus usos, así como lo hicieron los artistas mencionados al principio del apartado o incluso como sucedió en el ejercicio de esta parte de la isla son maneras de acercarse a poéticas tecnológicas que no solo se queden en la noción de experimentar con la tecnología *per se* sino problematizar sus usos sociales, sus implicaciones en la vida cotidiana y sus formas de configurarnos dentro de la tecnosfera, una postura crítica que nos acerca a ese cuerpo expectante que existe cuando se ve en la técnica una potencia de creación.

Isla del cacharreo expandido

A lo lejos logramos ver la inmensidad de la isla, era como estar en uno de esos relatos medievales donde el fin del mundo estaba custodiado por bestias maravillosas. Sólo que en vez de dragones había enormes máquinas que se desplegaban y en vez de lanzar fuego hacían mucho ruido.

Al desembarcar se encontraban allí una gran cantidad de objetos obsoletos. En la entrada de la isla había una pantalla gigante, allí apareció la imagen de alguien que ya había explorado esas tierras, dejando unos registros que nos darían pistas para recorrer la isla. Fred Paulino era quien aparecía en pantalla hablando de algo llamado gambiología o la reutilización de tecnologías, entonces mencionaba algo clave: “la gambiología propone que todas las tecnologías de todos los tiempos pueden trabajar juntas con otras funciones diferentes a las originales” (Paulino, 2017, citado en Sevilla, bitácora 22 de mayo de 2021).

Al parecer a la isla llegaban objetos de tierras con dinámicas de consumo masivo, no tan lejanas, como si fueran basura. En la isla estos objetos técnicos cobraban otro sentido, pero esto no sucedía por sí solo, los cuerpos y sujetos que han recorrido esta isla han hecho posible la misma construcción de estas tierras, con su actitud activa ante la tecnología.

En la navegación nosotros ya habíamos empezado a comprender estas dinámicas, sabíamos que nuestro cuerpo siempre iba a estar presente y que los objetos no sólo eran cosas *per se*, sino que traían consigo una infinidad de significados y mutaciones que los fueron trasladando a otros estadios más allá de la funcionalidad preestablecida. Para lograr pasar de la pantalla gigante nos pedían algo primordial, dejar atrás una actitud pasiva con la tecnología y arriesgarnos a experimentarla.

Al cruzar la entrada había alguien esperándonos, una maga que experimentaba con objetos perdidos en el tiempo y una práctica llamada low tech, hermana del cacharreo. A su alrededor tenía objetos levitando que iban cambiando de forma. Ella se llamaba Laura Mora y al encontrarnos con ella mágicamente apareció a nuestro lado aquel objeto que nos caracterizaba sonoramente, un objeto que estaría junto a nosotros durante todo el trayecto.

>>

Laura Mora: En esta isla ustedes van a ver cómo se devela ante ustedes otra triada, las mediaciones entre arte, ciencia y tecnología”. ¿Alguna vez se han puesto a buscar objetos que no sirven pensando que estos los pueden impactar de alguna manera y a partir de ahí pueden crear?

Yo: ¿Te refieres a las mediaciones metafóricas de los objetos? Es decir, el cómo le damos sentido a los mismos dependiendo nuestras inquietudes poéticas.

Luisa: Yo lo veo como la manera en la que reinterpretamos los objetos.

Alejandra: Yo considero que igualmente tiene que ver con el significado emocional que les damos y el cómo le cambiamos el sentido, la manera como pasan a ser algo muy personal y propio, por ejemplo, un juguete se convierte en algo especial que nos vincula con nuestra infancia.

Laura Mora: Están en lo correcto, ya entiendo por qué fueron guiados hasta acá. Las tierras de las que ustedes vienen, al igual que yo, nos han enseñado que el progreso va en vía de la funcionalidad preestablecida, actualización y novedad constante de objetos tecnológicos. Todo lo que ya no sirve o es atrasado viene a parar en islas como las nuestras, pero esto no lo vemos como una desventaja, más bien potencia otras lecturas sobre los objetos técnicos. Por ejemplo, si voltean a mirar el objeto que está levitando ahora mismo a su lado se darán cuenta que allí hay inmersa una historia muy subjetiva y personal de ustedes mismos.

Andrea Paola: Ahora comprendo por qué mi taza de café apareció, es un objeto sonoro que me identifica en mi día a día, hay algo de mi proyectado en eso.

Yo: Tiene sentido, hay mucho de nuestra subjetividad en estos objetos, como si el cuerpo se proyectara y dejara esencia en las cosas, como las cargas sentimentales. Hay un accionar que nos involucra en cuerpo, he allí la experiencia.

Laura Mora: Al continuar explorando la isla se darán cuenta que hay mucho más de ustedes en estos objetos técnicos y sonoros de lo que se pueden dar cuenta ahora mismo. Yo los puedo acompañar hasta aquí, son libres de utilizar todos estos artefactos dispuestos en la isla si así lo necesitan. Sigán por el sendero de los aparatos ruidosos, allí se encontrarán con más monstruos y bestias, pero no teman, estos no hacen daño, sólo un poco de ruido.

<<

(Sevilla, bitácora 17 de mayo de 2021)

Después de eso sentimos como si esos objetos nos hubieran atravesado de alguna manera, nuestra comprensión nunca volvería a ser la misma, al igual que nuestro cuerpo respecto a la tecnología. [continuar relato en [TECNOLOGÍA Y SONIDO: Isla del cacharreo expandido](#)]

[\[clic para ir a la descripción de los ejercicios y resultados\]](#)

Islote de La transmutación del cuerpo

En una clase Murray Schafer (1969) les cuenta a sus estudiantes la historia sobre el origen de Drácula, el reconocido vampiro. Un conde rumano que en uno de sus viajes a París se enamoró de una cantante de ópera; ella murió inesperadamente y el conde enloquecido por la pérdida volvió a su castillo, hizo esculpir una estatua a su honor y guardó con cariño algunos discos con la voz de su amor fallecida, los cuales escuchaba con un aparato no tan conocido, un tocadiscos muy antiguo. El conde tenía a su cargo varios campesinos que notaron que él lograba hacer revivir la voz de su amada y aterrizados creyeron que era obra de los mismos infiernos, a partir de ese entonces lo empezaron a llamar *Dracul* (demonio en rumano).

Esta como muchas otras historias develan algo primordial, y es la necesidad de inmortalizar el cuerpo humano por medio de alguna tecnología. Sterne (2003) nos contaba que desde tiempos muy antiguos el ser humano ha inventado artefactos que le permitan capturar el sonido de alguna manera, volverlo inmortal; con la era eléctrica la grabación y reproducción del sonido se convierte en realidad. Stiegler (1994) también nos plantea que la inteligencia artificial no es cuestión de la ciencia ficción, sino que su base está en lo que él denomina exosomatización, es decir, la técnica se convierte en la continuación de la vida por otros medios. Esto se refiere, en cierta medida, al cómo la tecnología ha permitido que el cuerpo humano transite más allá de su materia física. Solo basta con mencionar la telepresencia y en el caso del sonido la radio como medio que permitió la voz sin cuerpo y la conformación de imágenes sonoras sin necesidad de una referencia visual inmediata, el sonido como energía (ir al [Islote del Sonido=Energía](#)).

En esto no sólo está el avance técnico, sino que inmerso en esto el ser humano, su sensibilidad al *estar en el mundo*, le atribuye valores a los objetos que lo hacen proyectarse, transmutar su cuerpo hacia otras formas de relacionamiento con los objetos técnicos. Para Drácula, el tocadiscos no solo era el artefacto que le permitía reproducir la voz de su amada, era aquello que la contenía, lo que le quedaba de su misma esencia, la voz que lo hizo enamorar perdidamente. En un caso hipotético, si el conde hubiera perdido el tocadiscos, su dolor hubiera sido doble porque hubiera muerto aquello que lograba contener a la ya fallecida dama.

En la experimentación no sólo nos encontramos con la presencia del cuerpo para accionar en el cacharreo otras maneras de concebir la tecnología, sino que nos encontramos con nosotros mismos en el proceso. Objetos que de repente tenían un significado muy personal para cada uno de los navegantes cacharrereros. “Existe siempre un espíritu sonoro escondido en

los objetos que mágicamente nos revelan su voz golpeándolos; también en nuestro interior como nos dijo Antonin Artaud, nuestro pensamiento hace ruido” (Gómez, 2018, p. 3). En ese sentido, nuestra relación con la tecnología no se da bajo lógicas totalmente impersonales, como seres humanos le atribuimos significado a aquellos objetos. Laura Mora, la maga que nos encontramos en el camino, nos contaba la historia de una persona a la que querían regalarle un nuevo celular, la persona rechazó la idea porque ese objeto se lo había dado alguien muy querido para ella, además había sido uno de sus primeros celulares, lo que la llevaba a conservarlo con tanto cariño más allá de su funcionamiento y obsolescencia. Mis tías igualmente tienen con ellas el radio que mi abuelo construyó y mi mamá conserva la máquina de coser que mi abuelita solía utilizar precisamente porque no es el objeto en sí, sino lo que contienen en ellos, una esencia de la persona que se sale de lo técnico del aparato.

El cacharreo en la navegación nos devela las maneras cómo nosotros estamos inmersos en la misma creación, sensiblemente. Muchas de las situaciones lúdicas requerían que tuviéramos un objeto que de alguna manera nos extendiera, se refiriera a algún aspecto de nosotros, como el ejercicio de las prótesis o como veremos más adelante el de los monstruos sonoros ¿por qué? Se debe a que el mismo cacharrero como proceder poético nos llevaba a establecer con los objetos y tecnologías de reproducción sonoras “mediaciones metafóricas” (Bustos, 2018, p. 110) que nos llevaban a performar las maneras de relacionarnos con los mismos [ir al Islote de la performatividad de la técnica]. Los gestos de creación contenían mucho de nosotros, nuestro cuerpo, porque al salir de la concepción utilitaria de la tecnología se da paso a la creación de *mundo posibles*, “en el cruce de la performatividad del objeto y su estetización hay un territorio “hackeable” donde habilitar nuevas experiencias sensibles que resignifiquen los objetos y sus prácticas” (Bustos, 2018, p. 110).

Islote de la techné y poiésis

(...) toda techné tiene como carácter el hacer nacer una obra y busca los medios técnicos y teóricos para producir una cosa que pertenezca a la categoría de los posibles y cuyo principio reside en la persona que ejecuta y no en la obra ejecutada (Aristóteles citado en Stiegler, B. 2002, p. 24)

Retomando a Machado (2000) en Repensando a Flusser y las imágenes técnicas dice que el artista ve el aparato con el que trabaja como una **caja negra** que lo interpela y lo lleva a entenderla desde adentro, a modificarla para cambiarle su función en pro de generar con esto sus propias formas de conocer y hacer. Es decir, la caja negra, se presenta como un medio con el que se puede dialogar, pero esto sólo se puede dar si en efecto nos atrevemos a abrir dicha caja con todo lo que esto implica, pues, dentro nunca sabemos con qué nos vamos a topar, la incertidumbre es algo que está latente allí, al igual que lo inesperado. “Cuando los artistas utilizan con conocimiento y contenido la tecnología (...) no es tan solo un instrumento funcional, de comunicación, sino también un factor que facilita la expresión artística” (Gómez, 2018, p. 29). No se trata solo abrir las cajas negras, sino indagarlas y modificarlas en busca de una poética que difiera de prácticas meramente utilitaristas y consumistas de la tecnología.

Stiegler (1994) nos planteaba que para superar la dicotomía ser humano-máquina y el utilitarismo de la tecnología que nos reduce a ser operarios es necesario acercarse a la *techné*, el saber hacer con la tecnología.

La distinción entre cultura y técnica o entre naturaleza y sociedad tiene bases históricas que empiezan con la disociación de la *techné* griega en "arte" y "técnica". La *techné*, que conjugaba también lo artístico, designaba un conocimiento práctico, y desde este saber emergía una forma

de producción específica, cercana a la de la invención: la *poiesis*. (Coelho, 2016, p. 21).

Vemos como hablar de *techné* nos lleva directamente a tratar la *poiesis*, la capacidad de producción, transformación y creación. El saber hacer (la *techné*) tiene que ver con las maneras como producimos y creamos (*poiesis*). Entender el cacharreo como proceder poético tiene sus bases en esta relación porque es a partir de la capacidad de transformar los objetos técnicos que llegamos al saber hacer que a su vez hace posibles modos de subjetivación con la tecnología.

Es ese ámbito el que permite pasar de un modo a otro, de una discursividad a otra, ya que el arte es, para Simondon, una especie de recuerdo, parcial y fragmentado (pero no residual), del desmantelamiento del "mundo mágico" primordial, en el cual sujeto, objeto y mundo se encontraban en un *continuum*. El objeto artístico tiene la potencia de crear un mundo propio, al mismo tiempo autónomo y vinculado al mundo real; es simultáneamente subjetivo y objetivo. (Coelho, 2016, p. 25).

Encontrarnos con las mediaciones metafóricas de los objetos [ir al [Islote de la transmutación del cuerpo](#)] y su performatividad [ir al [Islote de la performatividad de la técnica](#)] una experiencia que evoca la creación, una *poiesis* que necesita entender lo técnico como un saber hacer que la complementa. Si bien la *poiesis* se refiere a la producción o fabricación de objetos, su sentido tiene que ver con la potencia de la materia, el como algo pasa a ser, se convierte en presencia. La *techné* y la *poiesis* fueron separadas por la dicotomía productiva de la modernidad. La técnica se empieza a entender solo desde su sentido funcional, económico e industrial a la que ya no le hace falta la *poiesis* ya que esta implica una sensibilidad que genera modos de subjetivación, es la misma potencia de las cosas, la técnica, para la modernidad, no necesita de la acción creativa sino de la acción funcional.

El cacharreo entonces se convierte, para nosotros, en esa unión entre *techné* y *poiesis* porque nos presenta los objetos técnicos como potencia para la creación, bajo prácticas poéticas que cambian nuestras maneras de relacionarnos con la tecnología.

(...) Permite el paso del no-ser a la presencia, admite el develamiento de un espacio de verdad (Agamben, 1970, p.114) y se la puede entender como un devenir que dilata lo que se encuentra en la posibilidad de lo que puede llegar a ser (Jagodzinski y Wallin, 2013, p.85). (Zambrano, 2019, p. 44).

SONIDO Y CUERPO

Isla del sonido virtual

Nuestro barco se acercaba cada vez más a una isla que, presentíamos, contenía mucho de nosotros. Las sirenas que la rodeaban tenían cabeza de pájaro, su cantar nos remitía al pasado, nuestros recuerdos se tornaron sonoros y nosotros nos proyectamos en sonido. Al desembarcar vimos que la isla contenía unos cubos, cada uno de ellos tenía un color y un audiograma marcado en su exterior, y una inscripción decía “Yo como caja sonora”. De repente todos los navegantes empezamos a sentirnos hipnotizados por dichas cajas, había un sonido que parecía pertenecer a cada uno.

Para nuestra sorpresa el sonido junto con la caja, efectivamente, nos pertenecía. Al abrir cada una de las cajas nos encontramos con una serie de preguntas e instrucciones y el paisaje sonoro empezó a cambiar ya que este dependía de la procedencia de cada navegante. Yo les pregunté “¿ustedes escuchan lo mismo que yo? ¿La lluvia, los perros corriendo y el tráfico afuera?” la navegante cacharrera Alejandra contestó “no, en

realidad yo no escucho el tráfico afuera, sólo distingo el sonido del tren que pasa cerca de mi casa, y a mi gato”.

Entonces en la confusión de lo que escuchábamos dicha caja se desplegó y lanzó una primera instrucción junto a una pregunta:

>> Dibujar un autorretrato ¿qué sonidos te caracterizan?

Nos preguntamos si era posible identificarnos de alguna manera con sonidos de nuestro entorno, pues, aunque estuviéramos en el mismo barco todos teníamos marcas sonoras propias que nos diferenciaban de los demás. Entonces, todos estuvimos de acuerdo en que la idea de una identidad sonora no era tan loca. En realidad, las sirenas que nos hipnotizaban nos llevaron a pensarnos a nosotros mismos como sonido, recaer en aquellas experiencias sonoras pasadas y presentes. Fue como si nuestro oído se intensificara, por un momento nos detuvimos en nuestro paisaje sonoro en un estado de escucha atenta, luego la caja lanzó otra instrucción:

>> Buscar un objeto en la isla cuyo sonido lo identifique, luego decir las siguientes palabras mágicas:

Yo como sonido sueno a (hacer sonar el objeto)

Yo como sonido sueno a (responder a la pregunta ¿qué sonidos te caracterizan?)

Yo como sonido sueno a (describir tu propio entorno sonoro)

Entonces nosotros entramos en el juego y mencionamos las palabras mágicas

>>

Luisa: Yo como sonido sueno [objetos de percusión chocando]

Yo como sonido sueno a si quieres que algo muera déjalo quieto

Yo como sonido sueno como una cantina, como botellas, como peleas callejeras, una cocina funcionando.

Laudy: Yo como sonido sueno a [tijeras]

Yo como sonido sueno a trik trik

Yo como sonido sueno a platos moviéndose, un viejito cocinando el caldo de cada sábado, una tarde fría que parece más domingo que sábado, una charla con amigas, niños jugando carros a lo lejos y pasos.

Andrea Paola: Yo como sonido sueno a [una taza de café]

Yo sonido sueno a en esta noche oscura (no te sientas solo), así como todas las estrellas (nosotros brillamos), no desaparezcas porque nuestra existencia es grande, brillemos

Yo como sonido sueno a pajaritos cantando, al aire acondicionado.

John: Yo como sonido sueno [silencio]

Yo como sonido sueno al teléfono al caer sobre el colchón

Yo como sonido sueno al tráfico en las calles, vehículos, pasos de las mascotas, ladridos en la calle.

David: Sueno como las hojas revoloteando con el viento, a la naturaleza, cuando hay que aprender a despedir a los glaciares, al calor familiar, donde hay charlas, a las risas, al olor de la cocina y a un computador que me hace arder los ojos.

Yo: Yo como sonido sueno a [melodía de una caja musical]

Yo como sonido sueno a las hojas cuando sopla el viento

Yo como sonido sueno a una tarde lluviosa, el viento soplando las tejas y música a todo volumen.

<<

(Sevilla, bitácora 13 de marzo de 2021)

Al decir las palabras mágicas otra parte de la caja se desbloqueó y seguimos avanzando en la isla. Entonces, llegamos a un gran pozo que decía “sonidos de mi infancia”; la caja lanzó otra instrucción, nos pedía quedarnos con uno de los sonidos del pozo, luego, escribirle una [carta](#) que posteriormente lanzaríamos nuevamente a aquel agujero y allí se quedaría una parte de nosotros.

Seguimos explorando la isla y la navegante cacharrera [Luisa](#) era quien nos conducía esta vez, llegamos a un portal que parecía un monstruo gelatinoso gigante de tres ojos. Dicho portal nos llevó inmediatamente a un espacio que para nosotros era muy conocido, nuestras casas. Quedamos desconcertados en ese momento, no obstante, la navegante cacharrera [Luisa](#) nos indicaba desde lejos que sólo debíamos seguir avanzando de la manera más lenta posible, pero que para volver a juntarnos necesitábamos hacer una caminata sonora con la escucha más atenta factible. Cada uno de los navegantes nos tardamos, pues, el espacio sonoro nos envolvió de tal manera que casi quedamos perdidos en un limbo. Faltaba una última prueba para volver, debíamos plasmar aquella caminata en una [cartografía sonora](#) que le daría múltiples formas a la isla.

Luego de esto fuimos envueltos por un gran agujero negro que nos llevó a la dimensión de las imágenes y los espacios sonoros. La navegante cacharrera [Andrea Paola](#) nos dice “para lograr cruzar esta dimensión debemos fijarnos en cada una de las imágenes y describirlas con un sonido de acuerdo con las sensaciones que nos produce el espacio allí plasmado”. Así que cada navegante se concentró en una sola y al decir la palabra que describía la [sensación sonora](#) aparecieron grandes puertas amarillas con árboles que nos llevaron de nuevo a la isla [continuar relato en [TECNOLOGÍA Y SONIDO: Isla del sonido virtual](#)].

[\[clic para ir a la descripción de los ejercicios y resultados\]](#)

Islote de Las marcas sonoras: nosotros como sonido

En el relato que acabo de narrar seguramente le quedaron sonando varios términos en su cabeza que a continuación, pasaré a desglosar para comprender aquello que sucedió en esta isla. Antes de esto me gustaría invitarlo a realizar el siguiente ejercicio:



Reproducir audio

Va a concentrarse nuevamente en su cuerpo, para esto va a tratar de encontrar un lugar y un momento adecuado para el ejercicio, cerrará los ojos y se enfocará primero en el sonido de su respiración.

Inhalar en 5, 4, 3, 2, 1 - exhalar
en 5, 4, 3, 2, 1 (X3)

Ahora, viajará a momentos muy gratos de su infancia y sólo va a escuchar ese recuerdo. ¿Qué sonidos caracterizan ese momento?

¿Acaso es la voz de su mamá cantándole alguna canción, el sonido del triciclo que solía conducir, sus hermanos corriendo por la casa, su mascota de la infancia o los pájaros cantando en la madrugada?

Se va a trasladar a ese momento y lo va a experimentar nuevamente, tratando de enfocarse en la sonoridad que lo caracterizaba específicamente, esos sonidos que dejaron alguna huella en usted y que, hoy en día al escucharlos lo remiten a esa magia de esa situación.

Lo que usted hizo fue un ejercicio de recordar aquel paisaje sonoro que dejó alguna memoria o huella en su ser, hizo fonomnesia. En mi caso prevalece la música con la que crecí, entre la salsa y el rock disfrutaba aquellos fines de semana donde con mi familia hacíamos el oficio de la casa, al igual que el sonido del sartén fritando las ¡arepitas! con jamón y queso que hacía mí mamá, a la vez recuerdo su canto con el que lograba arrullarme mientras yo tenía en mis brazos a peluchín. ¿Usted qué paisaje sonoro logró recordar? [\[clic para compartir su experiencia\]](#)

He hablado mucho de paisaje sonoro, por lo cual, a continuación, pasaré a puntualizar en esto para que me pueda responder la anterior pregunta. Paisaje sonoro es un término que se le reconoce al compositor canadiense Murray Schafer en la década de los 70 y “consiste en acontecimientos escuchados” (1993, p. 25). Pero entonces, si hablamos de acontecimientos escuchados nos referimos a que hay un entorno acústico, que es percibido auditivamente por el sujeto que habita dentro de él. El encuentro entre el sujeto y su entorno supone una multiplicidad de formas de entender al mundo y darle significado; reconocer y vivenciar el paisaje a través del sonido hace parte de esa constante interacción entre el humano con su contexto inmediato. Es así como la potencialidad del reencuentro sonoro se haya en la apropiación perceptual, territorial y experiencial.

Dado lo anterior, el término de paisaje sonoro no se define simplemente como aquellos sonidos que están en nuestro alrededor, yo diría que en parte se podría explicar de esta manera, no obstante, el término resulta ser más complejo que esto. Por un lado, hay que ver las implicaciones, sociales y culturales, que dichos paisajes sonoros tienen sobre el sujeto ya que el espacio acústico provoca experiencias en el ser humano que le dan cierta identidad sonora.

Por otra parte, es interesante ver el sentido que la experiencia perceptual puede generar a partir de aquel mundo sonoro o sonosfera ya que expande la audición hacia otras sensaciones que el cuerpo va experimentando en esa interacción. A saber,

(...) El tacto es el más personal de los sentidos. El oído y el tacto se encuentran allí donde las frecuencias más bajas del sonido audible dan paso a las vibraciones táctiles (aproximadamente a unos veinte hercios). El oído es una manera de tacto a distancia, y lo

íntimo deviene social cada vez que la gente se reúne para escuchar algo. (Schafer, 1993, p. 30).

En concordancia con esto, Murray Schafer en su planteamiento nos dice que el paisaje sonoro está dividido en tres zonas: *Keynote* o *tónica*, es el sonido que percibimos inconscientemente o sonido de fondo y actúa de manera omnipresente. “Sirve como referente y alrededor del cual los demás sonidos asumen su rol” (Cárdenas & Martínez, 2015, p. 134); le sigue el *foreground sound* o *señales sonoras*, se refiere a los sonidos que se presentan a modo de, señales y los captamos de manera consciente, es decir, son “como figuras por su preponderancia dentro del entorno sonoro, (...) se encuentran en un primer plano de la audición” (Cárdenas & Martínez, 2015, p. 134); finalmente está el *soundmark* o *marca sonora*, se refiere a la huella sonora y tiene un valor afectivo para el sujeto, es decir, los sonidos que nos remiten a algún suceso o simplemente esos sonidos característicos de determinado contexto. Claro está que, dentro de sus primeros postulados, este último también se refería a aquellos sonidos idiosincráticos de una comunidad.

En este orden de ideas, el paisaje sonoro de cada sujeto siempre está transitando por estas tres zonas y es sólo con una escucha atenta que podemos llegar a ser conscientes de estos elementos sonoros que nos configuran como sujetos dentro de contextos y lugares específicos. Pues, no es lo mismo crecer en el campo que en la ciudad, la percepción, en este caso auditiva, se modifica. Si bien, el paisaje sonoro incide en la vida de las personas, también los sujetos y las comunidades lo construyen; se inhala y se exhala sonido.

Estas tres zonas, de las que hablé anteriormente, se dividen en una multiplicidad de sonidos. Desde la ecología acústica, disciplina impulsada por nuestro ya muy mencionado compositor Schafer (1969), hay

igualmente tres distinciones de nuestro mundo sonoro. A saber, la biofonía, geofonía y antropofonía (Oro, 2017). La primera son aquellos sonidos generados por seres vivos como los animales. La segunda son los sonidos de la misma tierra como el viento, los volcanes, entre otros fenómenos. Por último, están los sonidos producidos por el ser humano, en esto entran los sonidos industriales, maquinas, herramientas, entre otras cosas. En este último, hay una construcción social y cultural del espacio sonoro que trasciende los sonidos naturales y es precisamente allí donde hay una relación estrecha entre los sujetos con su paisaje sonoro y su apertura a un estado de escucha atenta, la cual se refiere a prestar especial atención a los sonidos que nos rodean.

A través de esto, Schafer (1969) plantea una pedagogía del sonido que impulsa una consciencia sobre paisaje sonoro puesto que el sonido constituye en gran parte el espacio que cada uno habita. Estando de acuerdo con Ponty (1997) citado en Polti (2020) “los sentidos no sólo existen en tanto mecanismos fisiológicos generando sensaciones, sino que además poseen una cualidad cultural que es la que permite mediar entre la realidad y la experiencia”. Fue así como en el archipiélago la percepción del entorno acústico la comprendimos como una experiencia que va en concordancia con la subjetividad y formación sociocultural de cada navegante, es decir, una experiencia sonora en la que dentro de la misma navegación nos fuimos develando como caja sonora, he ahí la identidad sonora y la proyección de nosotros como sonido.

Usted podría pensar unos minutos en eso y además del recuerdo de su infancia, que ahora rememora sonoramente, puede hacer el ejercicio de definirse en un sonido, en mi caso, es el sonido del viento cuando roza las hojas de los árboles ¿por qué? Porque el viento se suele llevar muchas de esas hojas y dejarlas en algún lugar donde si, por casualidad yo paso y veo que llama mi atención, la recojo. Es un pasatiempo que me

caracteriza y que lo traduzco a un sonido. Igualmente, en este momento, podría darle mi percepción sonora de Bogotá, específicamente de donde vivo, un barrio del sur. Le diría que entre semana pasa un camión recogiendo el reciclaje, aun estando a unas cuadras de mi casa puedo escuchar su tan característica canción con un estilo un tanto punk, los sábados mi vecina pone su música a todo volumen que me irrita, pero hace parte de mi cotidianidad y cuando no estamos en época de vacaciones puedo identificar cuando son entre las 11 y las 12 de la mañana con sólo escuchar los motores de las rutas que trasladan a los niños y niñas del colegio que queda cerca, además del señor de los conos tocando la campana, señal con la que ya se sabe que es hora de helado. Estas son las *marcas sonoras* mencionadas que tienen un significado de acuerdo con mi subjetividad y su contexto.

Barrios & Ruíz (2014) acotan que “los sonidos evocan recuerdos, imágenes; producen sentimientos gratos o desagradables. Emociones que estremecen, que nos hacen sentir bien o nos dejan tensos y hasta de mal humor”. (p. 1). A partir de esto, podemos entender la identidad sonora a razón de una valoración subjetiva ya que los sonidos igualmente son susceptibles de adquirir un significado emocional, contextual y cultural. No obstante, para que esto suceda debe haber no sólo una escucha atenta con respecto al exterior sino al interior, volvemos a respirar y encontramos al sujeto sensible que se va constituyendo en su entorno sonoro y que está íntimamente relacionado con aquellas experiencias perceptivas que atraviesan su cuerpo y lo transforman.

Un cuerpo que escucha, en palabras de Jean-Luc Nancy (2002)

Cuando estamos a la escucha, estamos al acecho de un sujeto, aquello que se identifica al resonar de sí a sí, en sí y para sí, y por consiguiente

fuera de sí, a la vez igual a sí y distinto de sí, uno como eco de otro y ese eco como el sentido mismo de su sentido. (p. 25).

En este sentido, para hablar de tecnologías de reproducción sonora, y el cacharreo de las mismas, se hacía necesario comprender el espacio acústico y sus paisajes sonoros ya que allí hay una implicación en las maneras en las que el cuerpo percibe el sonido. Entonces, si la identidad sonora implica “una relación personal con el entorno” (Salazar, 2020, p. 20) y esto, a su vez, requiere, un reconocimiento subjetivo igualmente respecto al espacio sonoro en ese estado de escucha atenta; hay que acotar que estas relaciones están mediadas por tecnologías sonoras, pero para llegar a comprender esto fue necesario entender, por medio de la exploración, las maneras en las que percibimos el sonido en nuestra propia cotidianidad. En este orden de ideas, para comprender las extensiones sonoras del cuerpo y su proyección como sonido [ir al Islote de la escucha del cuerpo y su extensión sonora], la navegación nos pedía explorarnos a nosotros mismos sonoramente, ampliar la escucha y hacer presente al sujeto en esa misma construcción subjetiva del cuerpo sonoro y sus espacios.

Islote de las cartografías sonoras; cuerpo, sonido y espacio

La navegante cacharrera Luisa fue quien nos dirigió en esta nueva aventura que involucraba el cuerpo, el sonido y el espacio. Sin darnos cuenta de manera inmediata, estábamos haciendo una práctica de exploración sonora en los espacios específicos que cada uno habita, ya no desde la escucha atenta de los paisajes sonoros donde el cuerpo se queda quieto en lugares determinados, sino desde el recorrido. Haciendo de esto una práctica cartográfica sonora.

En concordancia con esto, vemos que en el anterior islote hablamos mucho de espacios, en este caso, sonoros o como también se denomina espacios acústicos. En este sentido, la exploración dentro del archipiélago no sólo se da en términos de identificación de paisajes sonoros y a partir de allí, de identidades sonoras propias del sujeto. También se da desde el cómo se habitan y se accionan dichos espacios. Por ende, la comprensión respecto a este término igualmente se amplió, pues el espacio se convirtió en otra caja sonora susceptible de exploración y experimentación ya que “implica/compone una forma de palpar, de ver y oír, de pensar o desplazarse. Un espacio es una forma de ser (en/con) ese espacio” (García, 2005, p. 14).

En este orden de ideas, podríamos hablar de una constante producción de sentido que se da con el espacio sonoro desde habitarlo y recorrerlo por medio de nuestra escucha, una escucha que se desplaza y se deja afectar por las diferentes sonoridades por las que transita. Entendiendo esto, podemos empezar a vislumbrar que la cartografía o mapa sonoro se refiere a la experiencia que podemos tener con el sonido desde nuestras cotidianidades en el sentido que “sugiere prestar atención a esa sonoridad cotidiana que nos envuelve puesto que nos permitirá comprender el fenómeno del espacio habitado desde otro lugar, el de la sonoridad” (Ipinza & Hidalgo, 2017, p. 2).

Ahora, para comprender esta práctica es necesario ver que surge del diálogo que se da entre el paisaje sonoro relacionado con disciplinas como la arquitectura, las artes visuales, el cine, entre otras. Donde el paisaje sonoro posibilita abrir discusiones sobre identidad cultural, reconocimiento del contexto y la expansión de prácticas artísticas. Es

en este diálogo de poder expandir las prácticas tanto visuales como sonoras que surge la cartografía sonora y que, en gran parte, tiene su origen en el querer captar una imagen sonora, práctica a la que se le da el nombre de fonografía, esto precisamente se refiere a la “toma de fragmentos sonoros del entorno” (Cartagena, 2012, p. 27).

Más allá de la fonografía, la cartografía sonora posibilita reconocer el sonido en relación con el espacio ya que partiendo de la experiencia sensible de escuchar “estimula la confrontación entre la vivencia del lugar y las referencias sonoras disponibles y alimentan un nuevo sentido de territorialidad” (Jaramillo, 2018, p. 179). En este sentido, esta práctica es entendida también como

(...) la construcción colectiva y colaborativa de distintos mapas, en los cuales los registros sonoros se organizan geográficamente caracterizando una zona o región determinada, con el objetivo de concientizar y promover desde la propia identidad sonora de ese espacio, pero también buscando resguardar para la posteridad el registro documental, como patrimonio inmaterial de sus creadores y habitantes. (Brianza, s.f., p. 3).

Si bien la cartografía sonora es una manera de presentar visualmente aquellos sonidos que se encuentran en nuestro espacio inmediato, igualmente sus bases se encuentran en el ejercicio didáctico que propone Murray Schafer (1969) denominado *soundwalk* ya que consiste en el acto de caminar sólo con el fin de agudizar nuestra escucha con respecto al espacio. En este orden de ideas, la cartografía sonora en la navegación se presentó como experiencia que posibilitó una escucha atenta en constante movimiento.

Fue exactamente ese ejercicio de *soundwalk* que nos pidió la navegante cacharrera Luisa, que, si bien no lo denominó así en ese momento, cobró aún más sentido al decirnos que tomáramos nuestro tiempo para hacerlo y fue allí donde se activó otra manera de comprender el espacio sonoramente, pues supone una apertura desde el mismo cuerpo reconociendo que, en palabras de Bachelard (1965) citado en García (2005) “yo soy el espacio donde estoy” (p. 14).

El hecho de recorrer un espacio ya conocido dejándose llevar por aquellos sonidos que lo identifican nos lleva a hablar de aquellas acciones performativas [ir al Islote de la performatividad del sonido] que nos permiten comprender la experiencia sensible, en este caso en relación con cuerpo, sonido y espacio. Pues, surgieron gestos dentro del mismo proceso de creación donde los navegantes reconocimos que el cacharreo se expande y se convierte en una práctica que formatea constantemente aquellos hábitos que parecen preestablecidos, no sólo en términos tecnológicos sino en nuestra constante relación con el mundo.

Entonces, cuando hay una apertura a la experiencia, el sentido cambia, la sensibilidad se hace presente y nos transforma subjetiva e intersubjetivamente. En ese sentido la escucha también se torna situada puesto que la cartografía se planteó como “una reflexión sobre el entorno” (Comelles, s.f., p. 31) y no como la mera representación del sonido en imagen.

En ese orden de ideas, las cartografías que surgieron de esa caminata sonora no sólo develaron los sonidos, sino que allí se condensó la manera

en la que se sentía cada navegante, entonces las emociones y las sensaciones se tradujeron a sonido y estas a su vez a imagen. No es la representación territorial de la casa, sino que es la presentación del cuerpo sonoro que va habitando los espacios, es la escucha situada en la que el ser se va constituyendo en esa experiencia.

Recuerdo que este fue un ejercicio en el que todos los navegantes nos demoramos haciendo el recorrido y en ese momento el navegante cacharrero David nos decía algo clave “tomarnos todo ese tiempo, surge de la necesidad de percibir atentamente el espacio, que, aunque no sean desconocidos, no hay un reparo en estos comúnmente y el ejercicio pedía eso, una atención pausada y escuchar detenidamente lo que está alrededor. (Sevilla, bitácora 24 de abril de 2021).

Isla del cacharreo corpóreo

Los objetos encontrados se convirtieron pronto en prótesis sonoras construidas por cada uno de los navegantes cacharreros, pues la misma isla nos iba pidiendo transformar nuestro cuerpo para recorrerla. Los seres galácticos que se encontraban allí ya podían entendernos, algunos interactuaban con nosotros pidiéndonos seguir una serie de instrucciones que facilitarían la comunicación. Fue como si nuestro cuerpo se extendiera y nos diera a conocer a los otros por medio del sonido.

El navegante cacharrero John, con su prótesis pudo entablar comunicación con una bestia peluda que parecía algo furiosa, sin embargo, junto con Camuro pudo generar vibraciones entre ambos cuerpos que hicieron posible la conexión con la bestia. Al escuchar la explosión de una estrella nos dimos cuenta de que la navegante cacharrera Luisa estaba generando su

acción para comunicarse a través de su **prótesis**; encontró una instrucción que decía “realizar movimientos aleatorios que produzcan sonidos con todos los elementos que componen la prótesis” (Sevilla, bitácora 27 de marzo de 2021), sus gestos accionaron cada parte de dicho artefacto, encontrando la manera de mostrarse sonoramente.

La navegante cacharrera **Laudy** prefirió que la **prótesis** actuara por sí sola, es decir, su cuerpo directamente no la activó, no obstante, estuvo presente en los gestos que la hicieron funcionar; en cambio, fue el otro cuerpo quien interactuó con la prótesis para generar la comunicación que sucedió con un extraterrestre saltarín de orejas largas.

La navegante cacharrera **Andrea Paola** encontró en un libro perdido llamado Pomelo de Yoko Ono (1964) unas instrucciones a seguir y le pareció divertido adaptar una de estas para poner a prueba su **prótesis** sonora:

Pieza de amanecer

Tomar el primer sonido que se cruce

Por la mente.

Repetirlo hasta el amanecer.

Y así duró hasta el amanecer tocando a cuerdas junto con el *Transbordador* e **Insectos** para emitir sus emociones a los seres de la isla.

Luego la navegante cacharrera **Alejandra** se encuentra con un extraterrestre muy parecido a los humanos, solo que su rostro era pálido con profundos ojos negros, además emitía luz por sí misma. Este ser reaccionaba a todos los sonidos que ella provocaba con la **prótesis**, si el sonido disgustaba de alguna manera a este otro ser se lo comunicaba a nuestra navegante cacharrera con los movimientos o con la mirada.

El navegante cacharrero **David** igualmente trató de saludar a un ser de 4 patas con cola larga y ojos que brillan en la oscuridad. Al principio,

la bestia se tardó en reconocer la prótesis con la que nuestro cacharrero se intentaba comunicar, sin embargo, al tocar a Camuro logró crear una conexión, luego pasó por Cachiflas y Cuerdas, entre los dos se creó una atmósfera fractal y musical donde nuestro navegante accionó constantemente la prótesis sin tenerla en su cuerpo, pero interactuando con los artefactos allí dispuestos para poder decir “Hola” por medio de los sonidos que emitía la prótesis a la bestia de cola larga.

En mi búsqueda por poner a prueba la prótesis me encontré con la siguiente instrucción: “Caminar media hora, grabar el sonido de mis emociones. Detenerme en algún lugar, buscar a un extraterrestre y dedicarle una pieza musical con los sonidos de mi cuerpo” (Sevilla, bitácora 27 de marzo de 2021). Así que me puse a caminar en círculos y a medida que iba grabando los sonidos de mi cuerpo buscaba a un extraterrestre en la luna para dedicarle una pieza musical con las emociones del momento.

Al seguir recorriendo la isla nos percatamos de que las ondas sonoras que impactaban los cuerpos y los objetos, en realidad provenían de partituras enormes que eran tanto visuales como sonoras. Así que los seres galácticos que estaban en la isla nos invitaron a interpretar cada una de esas partituras con nuestras prótesis. Siendo esta otra manera de establecer contacto con ellos, el sonido que emitíamos con nuestras extensiones se convirtió en una pieza caótica donde apareció el sonido como medio para la cocreación.

Es así como, llegamos a la isla indagando maneras de comunicarnos con otros seres acoplando objetos que encontramos en el camino para crear una prótesis sonora cuya activación corporal lograra el trato con seres galácticos. Y en esa creación fuimos conscientes de que somos un cuerpo que juega un papel activo ante objetos tecnológicos. Además, las prótesis sonoras no sólo develan una extensión técnica del cuerpo sino una experiencia sonora que se da al acoplarse a nuestras necesidades como

cacharrereros que navegan en el mar caótico y andan a la deriva entre la triada.

Islote de la escucha del cuerpo y su extensión sonora

Uno tiene también adentro muchos sonidos, los de los propios miedos y los del apetito, los de las inoportunas voces de la buena conciencia y los de las sonrientes voces del deseo.

(García, 2005, p. 15)

Después de realizar las acciones con nuestras prótesis sonoras, el navegante cacharrero David nos decía que le parecía curioso el cómo de querernos comunicar por medio de la prótesis pasamos a hablar de nuestras emociones, de hecho, muchas de estas fueron diseñadas para comunicar sensaciones y emociones que los navegantes estaban sintiendo en el momento. Entonces, en ese instante comprendí que no sólo había una extensión técnica del cuerpo sino también sonora. Claro, todos podemos afirmar que nuestro cuerpo suena, pero también podríamos pensar que no sólo nuestro cuerpo fisiológico sino nuestra propia subjetividad.

En anteriores islotes hemos acotado que hay una identidad sonora del sujeto que surge a partir de la sonosfera en la que está inmerso y que, igualmente, hay una memoria sonora característica de cada uno marcada por diferentes experiencias. Anteriormente, hemos mencionado que no sólo hay una escucha con el exterior sino también hacía el interior ya que, recordando lo que nos dice Jean-Luc Nancy (2002), “el sentido tiende a convertirse en sonido”, esto se debe a que el cuerpo está a la escucha, lo cual ya implica esa constante búsqueda de sentido, lo que hace posible que haya una proyección del cuerpo como sonido.

Para entender mejor esta idea, pondré un ejemplo, prácticas orientales como el yoga recalcan la idea de que el cuerpo es vibración, no es gratuito que cada uno de los chacras tengan un sonido determinado; inhalar, contener y luego exhalar el OMMMM es proyectar el cuerpo en la intención de la práctica, es la señal que lo lleva hacia sí mismo, pero también al exterior, es su propia escucha extendida y es allí donde podemos decir que “la escucha es el sonido encarnado” (Polti, 2020, 4m 01seg). Esto es equiparable a lo que Flusser (1994) nos dice acerca del gesto de oír música, en palabras textuales el ser humano “se encuentra a sí mismo sin perder el mundo, y encuentra al mundo sin perderse así mismo, por cuanto que se descubre a sí mismo como mundo y descubre el mundo como a sí mismo” (p. 155).

En la medida que se va dando esta relación, el sujeto se va descubriendo a sí mismo en el acto de creación. Ante esto, el navegante cacharrero David nos decía lo siguiente “este proceso de creación, le ayudó a aprender a conocerse a sí mismo desde el cacharreo del sonido, esto le develó otra parte de su subjetividad” (Sevilla, bitácora 19 de junio de 2021). La exploración sonora a través de diferentes ejercicios fue develando que el cuerpo tiene una sonoridad que para cada uno es única, en este caso en específico con las prótesis sonoras dieron paso a que las emociones tuvieran sonidos ya que el cuerpo cuando se deja afectar se convierte en un cuerpo atento y consciente del acontecimiento sonoro.

Siguiendo esta línea de ideas, el cuerpo se extiende en sonido y la emoción se presenta igualmente como “resonancia propia de un acontecimiento pasado, presente o futuro, real o imaginario, en la relación del individuo con el mundo”. Entonces, el cuerpo está sonando por sí mismo (Nancy, 2002) y el sonido, nuevamente, es el sentido en sí mismo.

En las acciones que los cacharrereros hicieron con sus prótesis sonoras no sólo develaban una *mediación metafórica* con los objetos tecnológicos [ir al Islote de la performatividad de La técnica] que utilizaron, sino que surgió la performatividad del cuerpo y el sonido, es decir, los navegantes comprendimos que en la propuesta del cacharreo no sólo íbamos a estar explorando y experimentando con objetos técnicos, igualmente se daría una exploración personal por medio del sonido que era importante tener en cuenta a la hora de hablar del accionar poético del cacharreo sonoro donde hay una apertura del sujeto y su sensibilidad. De igual forma se evidenció que,

(...) los límites entre el cuerpo y el sonido son muy a menudo confusos e indiscernibles puesto que todo sonido, al ser oído, parece que en el fondo también se emita dentro de uno mismo, y para cuando uno oyó algo, ese algo ya tomó asiento en los oídos y en todo el cuerpo. (García, 2005, p. 18).

Entonces volvemos nuevamente al constante ejercicio de inhalación y exhalación que nos plantea Ponty (1964) y el cuerpo se hace presente, incorpora sentido y se proyecta en sonido emocional, sensitivo y subjetivo, pues, “este ‘yo’ entremezclado no es una identidad sólida sino una subjetividad en constante paso y evolución, que oscila dentro y fuera de la certeza desde la duda y la experiencia que la conforman continuamente y contingentemente como un yo sonoro” (Voegelin, 2010 citado en Villegas, 2012, p. 163).

Ahora bien, si “el sentido se produce siempre en el encuentro entre los cuerpos en el sonido, en donde todo está en resonancia” (Villegas, 2012, p. 163). De igual manera, tendremos en cuenta que la proyección del sonido no sólo ocurre en términos de la apertura de la escucha del ser *per se*; como veremos más adelante hay una relación con las tecnologías

de reproducción sonora, que, como se ha mencionado, también afectan y modifican la percepción del sujeto y su identidad.

Desde la invención del fonógrafo cambió la manera de percibir el cuerpo sonoramente. En cierta medida, los avances científicos y tecnológicos respecto a la reproducción del sonido han permitido cierta inmortalidad, un claro ejemplo de esto es la grabación de la voz. Incluso, el teléfono permitió que el cuerpo pudiera viajar de un lado a otro a través de transmisiones y emisiones sonoras sincrónicas, lo cual provocó “un cambio de la percepción del cuerpo físico como la transmutación de la materia en una sustancia sonora significativa, etérea, reproducible y autónoma que superaba las restricciones espaciotemporales que limitan la condición humana” (Ariza, 2018, p. 67). [ir a [Islote del paisaje virtual y tecnologías de reproducción sonora](#)].

Pero entonces, para que esta proyección sonora sea posible volvemos a la misma premisa de la presencia del cuerpo, debe haber un cuerpo desde el cual se posibilita al igual que con la imagen, la reproducción técnica del sonido es susceptible de representación, mi voz en las grabaciones de este mapa es igualmente una representación sonora. No obstante, el cacharreo trasciende de esto ya que encuentra potencias de creación en los medios técnicos que permiten la proyección subjetiva e íntima en sonido; el *cuerpo/sujeto* sonoro se convierte en energía. [ir al [Islote Sonido=Energía](#)].

Islote de la performatividad del sonido

En la década de los 80 Eugenia Balcells, artista visual española, aceptaba el reto de crear una partitura visual o notación gráfica para su amigo violinista Malcolm Goldstein, inspirado por John Cage, estaba explorando nuevas formas de hacer música a partir de partituras hechas

con diferentes materialidades plásticas y visuales que se salían del formato tradicional del pentagrama y la notación clásica musical. Xerox Music fue interpretada en 1982 en Experimental Intermedia Foundation, Nueva York; constaba de 99 copias de un pentagrama dispuestas en el piso en forma de espiral, Malcolm empezaba en el centro con pequeñas vibraciones en el violín hasta que llegaba al final donde la interpretación se convertía en un verdadero caos precisamente porque cada copia traía consigo unos nuevos signos que no eran los mismos que la copia original del pentagrama sino una amalgama de líneas que daban paso a una nueva imagen.

Esta partitura no solo fue interpretada por dicho violinista sino por muchos más músicos y el resultado nunca era igual, la indefinición de la partitura gráfica generaba una correspondencia con su interpretación musical, lo que dio paso a ver en el sonido cierta performatividad en el sentido que “sugiere en la propia composición situaciones y organizaciones sonoras novedosas” (Reih, 1993, p. 87 citado en Buj Corral, 2018, p. 49).

Estas notaciones gráficas, producto del arte contemporáneo en los años 60, llevan a muchos músicos y compositores a trabajar con artistas visuales en busca de nuevas maneras de interpretar musicalmente aquellos gestos visuales que daban paso a otras maneras de lectura de lo sonoro. Pues,

(...) la aparición de la música electrónica y la cinta magnética en la década de los cincuenta exigieron nuevas técnicas de notación. ¿Cómo registrar los ruidos de la fábrica, o los barridos y garabatos de los tonos sinusoidales? En la mayoría de las ocasiones, los compositores optaron por una traducción visual directa del material sonoro. (Cox, 2004, p. 188 citado en Buj Corral, 2018, p. 48).

Dentro del laboratorio el cacharreo sonoro se expandió y dio paso a comprender que, así como la técnica se puede performar [ir al [Islote de la performatividad de la técnica](#)] el sonido también y tiene una relación directa con la imagen [ir al [Islote del Sonido=Energía](#)]. Las prótesis sonoras se convirtieron en parte de una [composición sonora](#) conjunta generada a partir de partituras gráficas donde fuimos nosotros quienes le dimos sentido y vimos “la importancia del sonido en términos de potencia; de performatividad” (Polti, 2020, 13 min 32 seg). Para John Cage la performatividad del sonido tiene que ver con “hacer cosas con los sonidos, enunciar descripciones sonoras en circunstancias precisas” (Duarte, 2019).

Las [partituras gráficas o expandidas](#) elaboradas por nosotros hicieron parte de una situación lúdica que nos llevó a explorar las maneras de creación sonora a partir de nuestra prótesis cacharreada; si lo performativo se refiere a enunciar “una modalidad de acción que inscribe sobre la realidad, sobre el tiempo mismo que se encuentra desarrollando” (Duarte, 2019), las partituras gráficas aparecen como una manera de experimentación sonora donde se devela “la capacidad que tiene el sonido de transformar la existencia de los sujetos” (Polti, 2020, 13 min 32 seg) porque precisamente se producen gestos que se salen del deber ser de lo que es la producción sonora, “el sonido se emancipa del sentido, de la necesidad de una referencia exterior, el valor del sonido se encuentra en su materialidad, en su concreción, en su singularidad” (Duarte, 2019).

Si el sonido es performativo tiene relación directa con aquello que Victoria Polti (2021) denomina como escucha performativa, algo clave durante toda la navegación, pues, como ya he mencionado las tecnologías de reproducción sonoras dan paso a formas de representación y mecanismos

de poder que configuran la escucha de los sujetos, es decir, “cuando escuchamos también estamos reafirmando una determinada forma de hacerlo” (Politi, 2021, p. 64). En ese sentido la escucha performativa se refiere a una forma “corpo-sintiente en la que vinculamos un espacio a una subjetividad, configuramos, damos sentido y disputamos regímenes aurales a partir de la escucha” (Politi, 2021, p. 65).

Las experimentaciones que se dieron respecto al sonido y su potencia en la creación dentro del laboratorio tuvieron que ver igualmente con las acciones sonoras y de escucha que llevamos a cabo. El cacharreo de las tecnologías de reproducción sonoras empieza con la exploración de nuestro cuerpo y entorno sonoro. Las partituras expandidas no surgen de la necesidad de darle un significado visual al sonido, sino de crear acciones que nos extiendan y proyecten como sonido [ir al Islote de la escucha del cuerpo y su extensión sonora], entendiendo que hay un cacharreo sonoro que se da desde lo corpóreo.

La situación lúdica de las partituras surge a partir de la creación de las prótesis, la manera como dicho objeto técnico podía ser parte de un ejercicio colectivo de “composición” sonora como otro accionar que se daba dicha extensión. A partir de la exploración tecnológica John Cage llega a la composición que se vale del mismo sonido, su emplazamiento en el espacio; es allí donde parte de la creación de notaciones gráficas diferentes a las de la música tradicional porque encuentra una exploración sonora que le interesa en términos de acontecimiento “amar los sonidos tal como son” (Cage, 1991), o en palabras de Celedón (2016) *dejar-ser el sonido así mismo dejar ser la experiencia del cuerpo con relación a esto.*

Uno de los detonantes para la partitura era partir de una palabra aleatoria y asignarle una imagen que no se relacionara con su

significado. A partir de eso juntar todos estos nuevos signos e improvisarla con nuestra prótesis, la indeterminación y el azar estuvieron presentes. En la socialización del ejercicio era curioso que los navegantes cacharreros Luisa y John, estudiantes de música, comentaran que ellos pensaban que la partitura era para explicar cómo sería su representación musicalmente pero cuando todos estuvimos improvisando cada una de las partituras se dieron cuenta de que en realidad no era necesaria la explicación sino dejarse llevar por los sonidos que el resto de nosotros estábamos produciendo en ese momento y que eran potenciados por la misma prótesis.

La navegante cacharrera Alejandra decía que al principio todo estaba un poco caótico pero que luego nuestra escucha hizo que nos sincronizáramos sin establecerlo, simplemente dejándonos llevar de lo que habíamos creado (Sevilla, bitácora 27 de marzo de 2021), “el sonido acontece, y el de nuestro propio cuerpo sensorial” (Villaseñor, 2017, p. 7). Si bien en este islote predominan las partituras expandidas y su interpretación improvisada, la performatividad del sonido es algo presente durante toda la navegación, pues, precisamente se refiere al acontecer del sonido y su cacharreo en la creación.

TECNOLOGÍA Y SONIDO

Isla del cacharreo expandido

Efectivamente a medida que íbamos avanzando el ruido era mayor, había insectos gigantes junto a monstruos con varias piezas tecnológicas como radios, micrófonos, juguetes y grabadoras, los Frankenstein de la tecnología.

Luego llegamos a un gran interruptor, al activarlo, otro portal se abrió, en su interior había muchos cables cruzados y tarjetas gigantes con unos puntos grises, entre estos cables había sensores de luz y más interruptores. Al entrar más a este túnel extraño caímos en un gran agujero lleno de más cables, que nos agarran por todo nuestro cuerpo hasta quedar inmovilizados.

No sabíamos bien que hacer, al intentar desatarnos solo nos apretaban aún más, entonces Andrea Paola recuerda, la luz y la sombra, en toda situación oscura siempre sale la luz. En ese momento, los sensores se iluminaron desde algún lugar y nos encontramos envueltos en solo ruido, pero esto hizo que se revelara un mensaje oculto entre los cables; nos ponían un nuevo reto “crear un monstruo sonoro que contenga el objeto que levita junto a ustedes, para esto deben partir de alguna situación incómoda a la que quieran hacerle ruido, pensando en esto podrán soltarse de los cables para crear su monstruo”.

Eso fue exactamente lo que hicimos, cada uno de los navegantes pensó en dicha situación, entonces nos hundimos entre los cables y caímos sobre unas teclas de computador viejas. Nuestra tarea ahora era recolectar más objetos para la creación de ese monstruo, sólo así lograríamos seguir avanzando en nuestra navegación.

En esta búsqueda nos encontramos con alguien que también estaba recolectando objetos y que además tenía artefactos maravillosos modificados que lograban emitir diversos ruidos. “¿Cómo lograste hacer eso?” Le pregunté yo con enorme curiosidad, seguido de “nosotros somos navegantes cacharrereros explorando estas tierras de las tecnologías sonoras, somos nuevos en esto, pero nos gusta experimentar”.

>>

Con gran cordialidad él nos saluda y dice: ¿Cacharrereros? O sea que experimentan con la tecnología y otros objetos eléctricos ¿verdad?

Yo: Exactamente, aunque también podemos ser llamados como piratas de la tecnología, hackers o benders, simplemente nos gusta resignificar objetos que son considerados obsoletos.

Él: ¡Yo también me considero cacharrero! Un gusto conocerlos, mi nombre es Carlos Bonil y transito estas tierras desde hace muchos años. También experimento con tecnologías y sonido con una práctica que se llama el circuit bending.

Luisa: ¿Cómo es esa práctica? ¿Nos puedes enseñar un poco más?

Carlos: Claro que sí. Déjenme y los conduzco a mi taller.

Cuando llegamos a su taller había varias herramientas y más objetos obsoletos con los cuales trabajar.

>>

Carlos: Verán, el circuit bending es una práctica que modifica objetos de uso cotidiano como parlantes con elementos muy sencillos de conseguir. Esta isla tiene la ventaja de que podemos conseguir de todo. Además, se puede trabajar con juguetes sonoros, grabadoras, radios, entre otras cosas. Les voy a hacer una pequeña demostración con algunos parlantes que logré rescatar de una máquina muy antigua.

Lo primero es explorar el artefacto para identificar aquello que contiene, acá empieza la magia y la experimentación, además de un toque de intuición junto con la apertura al error, de ahí pueden salir cosas muy interesantes. Seguramente al entrar a esta zona de la isla se habrán dado cuenta de que hay muchos sensores de luz junto con interruptores, yo los he venido recolectando porque son muy útiles a la hora de hacer circuit bending. Si queremos que nuestra máquina haga ruido tenemos que darle algunas señales e ir probando con diferentes puntos de contacto que encontremos dentro de nuestro aparato. ¡Algo muy importante para tener en cuenta es que esto es de prueba y error! Nunca lo olviden, así como puede funcionar al primer intento también se pueden tardar días en resolver la manera para que funcione.

Cruzan cables, van probando en diferentes puntos de contacto, o como a mí me gusta llamarle “puntos interesantes”, hasta que ¡Voilà! Tienen su aparato ruidoso.

Estoy seguro de que ustedes me entienden cuando digo que esto es de un constante cacharreo, es bonito pensar que le damos una nueva oportunidad a objetos que ha sido olvidados.

<<

(Sevilla, bitácora 29 de mayo)

Mientras Carlos nos explicaba nosotros íbamos experimentando a la par con objetos que habíamos recolectado anteriormente. Efectivamente el cacharreo para nosotros cobraba más sentido y nos dimos cuenta de que en realidad no éramos los únicos, había muchos más como nosotros. Con gran gratitud nos despedimos de Carlos y continuamos con nuestro nuevo reto, la creación del monstruo sonoro.

Después de días de prueba y error finalmente cada navegante tenía listo su monstruo, un cacharreo expandido y vivo que develó aquello que habíamos explorado, experimentado, creado y aprendido mutuamente en este viaje maravilloso.

>>

Andrea Paola: Estar atrapada en los cables me hizo sentir llena de incertidumbre, la misma con la que inicié este viaje donde todo ha sido inesperado. Esa sensación al principio me hizo sentir agobiada. Pero entonces como navegante cacharrera me enfrenté a eso y quise crear con mi monstruo los contrastes en los que me encuentro cotidianamente, la oscuridad tiene, igualmente, la luz. Simplemente seguí mi intuición, mi monstruo y yo interactuamos constantemente. El objeto que levitó conmigo desde que llegamos a la isla, siempre me ha acompañado, el sonido que emite es lo que soy, la taza de café “tintintintin”. Había voces que me susurraban constantemente, yo

sólo preguntaba ¿qué hago? No lo sé. Así que rompí la taza en pedazos, estos pedazos que chocan entre sí causan en mí esa tranquilidad que busco, esa luz; mi monstruo sonoro entonces adquiere forma de esqueleto con tallos de árboles, su cabeza es igual a la de un micrófono del que cuelgan cuerdas largas con los pedazos de mi taza y alrededor de él hay luces que apagan y prenden según yo interactúe con el monstruo. A la vez, yo hago parte de este, quien me envuelve en un vestido negro y blanco dependiendo el nivel de incertidumbre o luz en el que me encuentre.

Luisa: Hace mucho tiempo unos duendes me robaron algo muy preciado para mí, la tranquilidad que sentía cuando salía a caminar. Así que mi **monstruo** sonoro no busca intervenir el exterior sino mi interior. He buscado la manera de encontrar nuevamente esa tranquilidad, entonces he creado un monstruo que genere sonidos suaves al chocar mi objeto, el cual también está hecho pedazos. Al igual que la cacharrera Andrea Paola, el objeto que levitaba junto a mí era mi taza de café, solo que cada uno de esos pedazos está sujetado con hermosos tejidos que han salido de mis manos, mientras chocan los unos a los otros en el movimiento mecánico que hace mi monstruo, el cual contiene un sistema mágico escondido en una olla que encontré. Además, mientras creaba mi monstruo apareció alguien, que, aunque fue efímero fue muy importante. Mi papá estaba ahí para guiarme con sus saberes que nutrieron mi experimentación.

David: Yo estoy en constante caos. Junto a mí levitan muchos objetos, espejos, palabras, piedras, un huevo maraca, pero lo que más predomina es una tabla con un ojo en la mitad, ese es el caos dentro de mí cuyo sonido es esa maraca sonando constantemente sin cesar. Entonces yo soy el **monstruo** sonoro, quien interactúa con muchos objetos intentando buscar un equilibrio entre el caos y la calma. Durante el viaje me he dado cuenta de que el caos no es negativo, al contrario, es la manera como nuestro pensamiento funciona para luego poder organizar las ideas; después del caos se liberan de una malla negra palabras como paz y armonía. Mi monstruo sonoro soy yo jugando, destruyendo y reorganizando los diferentes objetos que levitan a mi lado.

Alejandra: Desde que llegamos a la isla he sentido muchos ruidos que me hicieron volver a recordar aquellas alteraciones que mi cuerpo sufre cuando

escucha a los autos, las sirenas de ambulancias o los camiones de policías. Entonces, mi monstruo es uno callejero poque recoge esa misma experiencia del caos ruidoso en las calles. De hecho, se llama “La calle” y parece un robot hecho con una caja, parlantes viejos, antenas y partes de celular. Efectivamente, hace mucho ruido y se mueve como loco estrellándose en todos lados, además, a veces pareciera que me siguiera como esos ruidos que me alteran. Para su creación experimente mucho, mucho, hasta el punto de perder la esperanza en que funcionara como yo quería. Sin embargo, recordé lo que el cacharrero Carlos Bonil nos dijo sobre la prueba y el error, busqué los puntos interesantes y mi monstruo cobró vida.

Yo: Sucede que cuando salgo a caminar siento que hay cuervos acechando, en su mayoría parecen muy ancianos, otros no tanto. Además, tienen la capacidad de transformarse, pues a simple vista no los distingo sino al pasar junto a ellos, los cuales no dudan en lanzar cosas asquerosas y dejarme con una sensación de asco por un buen rato. El objeto que levitó junto a mí fue una caja musical con un sonido suave que me hace recordar aquellos días en los que soñaba con bailar ballet. Esta caja solo me sirvió de inspiración, pues para la creación del monstruo yo quería hacer mucho ruido hacía esos cuervos cuando lanzaban ese tipo de cosas feas. Así que el sonido de la caja no me servía, pero su forma me ayudó a dibujar miles de ideas hasta que por fin descubrí la manera de crear mi monstruo. Siguiendo los pasos del cacharrero Carlos Bonil logré hacer que una radio hiciera ruido como yo quería, que, junto con una trompa gigante amplificaría su sonido. A su vez, esta solo funcionaba con audiogramas y luces que se proyectaban en una pantalla vieja de computador mientras reproducía un audio de otras mujeres que se habían cruzado con cuervos al igual que yo. Entonces, el monstruo reaccionaba ante las acciones de los cuervos con ruido como una forma de rechazo. La pantalla también tenía unas extensiones enormes como si fueran cuernos que amplificaban lo que cada una de nosotras decía; había una relación entre los audios, los audiogramas y la radio con trompa gigante que hacía ruido ante estos estímulos luminosos en la pantalla.

<<

(Sevilla, bitácora 19 de junio de 2021)

Los monstruos cobraron vida en la isla, nosotros nos sentíamos como verdaderos creadores, pues habíamos hecho de esos objetos técnicos, olvidados o personales algo completamente nuevo, y nosotros nos vimos involucrados de una manera que al principio de la navegación no pensábamos iba a suceder. Pronto dichos monstruos pasaron a formar parte del paisaje de la isla. Y nosotros volvimos al barco con una gran satisfacción y con ganas de seguir experimentando.

[\[clic para ir a la descripción de los ejercicios y resultados\]](#)

Islote del cacharreo sonoro vivo: intervención creativa y resignificación de objetos técnicos

[...] La pregunta artística ya no es: "¿qué es lo nuevo que se puede hacer?", sino más bien: "¿qué se puede hacer con?". Vale decir: ¿cómo producir la singularidad? ¿cómo elaborar el sentido a partir de esa masa caótica de objetos, nombres propios y referencias que constituye nuestro ámbito cotidiano? De modo que los artistas actuales programan formas antes que componerlas; más que transfigurar un elemento en bruto (la tela blanca, la arcilla, etc.), utilizan lo dado. (Bourriaud, 2002, p. 13. Citado en Coelho, 2016, p. 54).

Hace unos años junto con el semillero Medio sin Mensaje hicimos nuestras aproximaciones respecto a entender el cacharreo como un proceder poético ante medios tecnológicos. Nos sumergimos en un hacer experimental tanto con sonido como con imagen y el cacharreo se convirtió en nuestra bandera pirata. Sin embargo, el suceso que más me marcaría fue ver que desde un piano de juguete se podían transmitir señales a un televisor viejo para crear, a partir del sonido, imágenes; intentamos hacer un osciloscopio,

aunque nunca salió como lo esperábamos ese hecho me trajo hasta este preciso momento donde intento poner en palabras aquello que es el cacharreo sonoro.

Desde hace tiempo me he sentido atraída por el mundo sonoro, la música (sólo para contemplarla) y aparatos obsoletos. Mirando en retrospectiva no es gratuito que mi trabajo de grado sea en torno a este tema, desde muy pequeña pude desarrollar cierta pasión por aquello que ya no pertenece a mi época, incluso en la era del CD en mi familia todavía escuchábamos música colocando los casetes en la grabadora y yo veía a mis hermanos grabar las canciones de Led Zeppelin, Scorpions entre muchas otras bandas en aquellos dispositivos. Mi mamá siempre ha tenido guardados discos de vinilo y cuando le pregunto ¿qué pasó con la tornamesa que ella tenía antes de mi nacimiento? Ella solo dice “si yo hubiera sabido que tendría una hija como usted, jamás la hubiera regalado” y después me cuenta acerca de mi abuelito, un verdadero artesano de la tecnología, todo un cacharrero, quien con su ingenio construía para su familia televisores, radios y diferentes máquinas sin tener un conocimiento específico en eso, mi mamá me dice “él nunca necesitó estudiar para hacer esas cosas, solo le gustaba cacharrear, reparar cosas, nosotros nunca tuvimos que comprar porque mi papá podía hacerlo”. Y así mismo mi mamá nos enseñó a nosotros, si algo se daña, no se bota, se arregla porque todo puede perdurar en el tiempo al igual que tiene una carga personal significativa como los discos de vinilo que aún tiene ella o la grabadora pequeña con la que escuchábamos música, incluso la radio que hizo mi abuelito y aún mis tías guardan con cariño [ir a [Islote de la transmutación del cuerpo](#)].

Todo esto, hace parte de las comprensiones que he logrado al respecto del cacharreo. Volviendo a las experimentaciones hechas dentro del semillero Medio sin Mensaje, fuimos arrojando algunas nociones de lo que

significaba esa palabra para nosotros, me interesa rescatar un escrito producido hace mucho tiempo

(...) la palabra cacharrear aparece como una acción que ya no sólo se vale del manual sino del ingenio, la creatividad y curiosidad (...) para buscar las soluciones a un problema y, tal vez si se es más osado, observar la problemática que el aparato presenta como un espacio que puede tomar otras formas y funciones no solo en áreas de electrónica o ingeniería sino en planos artísticos. (Zuluaga, Rosas, Mora, Moreno & Sevilla, 2018).

Entonces el cacharreo sonoro se trata de un lenguaje artístico propio que problematiza los usos de las tecnologías de reproducción sonora, un accionar que es cercano a aquello que se denomina como tecnopoéticas no sólo porque tenga como centro la técnica sino porque plantea una postura frente al utilitarismo y consumo de objetos técnicos. Para mí la tecnología siempre ha sido una caja negra que no comprendo bien, algo mágico y misterioso, el querer develarla me convierte en cacharrera, porque, precisamente el cacharreo no da por sentado los objetos, sino que impulsa una actitud de exploración y modificación, juega con formas de abstracción que lo convierten en una zona temporalmente autónoma frente a la tecnología. Como bien dirían los hackers

(...) hackear, es diferir (...) Abstraer es construir un plano en el que materias en principio diferentes y no relacionadas entre sí pueden unirse mediante muchas relaciones posibles. Abstraer es expresar la virtualidad de la naturaleza, dar a conocer algún ejemplo de sus posibilidades, hacer realidad una relación de entre la relacionalidad infinita, manifestar la multiplicidad. (Wark, 1986, p. 17).

Cacharrear también es una forma de diferir, de cuestionar, una postura política frente al progreso desenfrenado y la tecnocracia, cuando usted decide reparar su computador de mesa en vez de comprar uno nuevo está

planteando un discurso que va contra dinámicas de consumo masivo, todos podemos ser creadores e inventores solo que la contemporaneidad nos ha ofrecido tal comodidad que se nos ha olvidado preguntarnos si en realidad es necesaria tanta innovación tecnológica cuando nuestro planeta arde cada vez más y nuestras relaciones se fracturan.

Tal como decía la navegante cacharrera [Alejandra](#), “cacharrear es una práctica muy latinoamericana porque muchos de nosotros tienen en su casa algún objeto obsoleto que ha sido reparado o reutilizado para otros fines diferentes a los que fue creado”, esta actitud más que ser de acumulación es una manera cultural de ser. Burbano (2006) decía que nosotros los países “tercermundistas” no somos grandes productores de tecnología, a nosotros nos llega la versión atrasada de cualquier artefacto, pero esto no es una desventaja, más bien es una ventana abierta de posibilidades que nos ha enseñado a trabajar con lo que tenemos a la mano, nos ha llevado a performar las maneras de entender la técnica [ir al [Islote de la performatividad de la técnica](#)].

En México es el “negocealo”, en Brasil el “gambiarra”, acá es el *cacharreo*, prácticas parecidas al hacking, al bending o al DIY, sólo que es de nuestro contexto, rescata los saberes cotidianos en la acción de reutilizar y modificar tecnologías.

La técnica resurge, así, como un saber articulado que posibilita la emergencia de una póiesis, inserta en una relación creativa entre partes que rompe con la concepción moderna, antropocéntrica y utilitarista de los objetos, permitiendo vislumbrar los patrones distópicos y un imaginario cibertecnológico que contradicen los valores de una sublimación tecnocientífica. (Coelho, 2016, p. 6).

El cacharreo sonoro dentro del laboratorio no fue simplemente una experimentación de la tecnología *per se*, sino que buscaba problematizar la manera como comprendemos los objetos técnicos sonoros con relación a la experiencia sensible, una constante indagación de nosotros con las tecnologías cotidianas que nos rodean. Además, de plantear el cacharreo como un proceder poético que se convierte en una resistencia cotidiana frente al estilo de vida consumista en el que estamos sumergidos. Bien decía Fred Paulino (2017) la gambiología es también la comprensión y búsqueda de una estética local donde se mezcla el *high-tech* con el *low-tech* un entendimiento cultural que no tiene que ver necesariamente con el desarrollo e innovación tecnológica.

Como práctica cercana, el cacharreo guarda similitudes con aquella estética local que plantea Fred, estas prácticas tienen estrecha relación ya que hacen parte de una identidad latinoamericana llena de contrastes, mixturas y formas de comprensión frente a objetos técnicos de todas las épocas. Mientras en Estado Unidos la cultura maker le sigue apuntando a la producción de objetos con alta tecnología, acá el cacharrero improvisa su espacio de creación e invención en la casa con lo que tiene al alcance, reutiliza cosas que tiene guardadas y va a los mercados de pulgas, o de cacharros, a conseguir aparatos obsoletos a los que le pueda dar otra oportunidad de uso.

El cacharreo sonoro en el laboratorio se presentó de muchas formas, en aparatos, objetos reutilizables, archivos de internet, digital, el mismo espacio de trabajo conjunto e individual fue un constante cacharreo de las herramientas que teníamos a la mano, he ahí su indefinición, fractalidad líquida y su zona temporalmente autónoma.

Islote del ruido y tecnología

Los ruidos son solo sonidos que hemos aprendido a ignorar.

(Schafer, 1993, p. 20)

Los monstruos creados en la isla surgen a partir de plantearnos hacerle ruido a una situación incómoda, algo personal a lo cual quisiéramos hacerle un gesto que lo problematizara. “El ruido es condición de posibilidad del sonido” (Villegas, 2012, p. 166), fue una potencia que nos llevó a crear aquellos monstruos que develaron nuestras subjetividades, grandes miedos y maneras de transformar creativamente todas estas circunstancias.

El ruido suele ser visto en términos negativos dentro de nuestra escucha cotidiana, cuando escuchamos sonidos distorsionados que nuestro oído no puede identificar bien, lo interpretamos como señales ruidosas que causan malestar en nosotros, probablemente andar en el centro de la ciudad sea una experiencia altamente ruidosa precisamente porque todo está entremezclado e indefinido.

No obstante, el ruido ha sido utilizado durante décadas para generar no sólo gestos artísticos dentro del arte sonoro sino a nivel musical. El ruido, tal como lo conocemos, es un elemento que hace parte de nuestra sonosfera desde la revolución industrial y la era de las máquinas. A principio del siglo XX el mundo había cambiado completamente y esto hace que muchos artistas se empiecen a cuestionar sobre las maneras de concebir la misma experiencia artística. Luigi Russolo se podría considerar como el padre del *noise* o *ruidismo*, una manera de producción dentro de la música experimental y el arte sonoro (Coelho, 2016), que utilizaba sonidos producidos por máquinas para crear composiciones que se salían de los cánones tradicionales de la música occidental. Para Russolo, el ruido nace con la máquina en el seno de las ciudades

industriales cada vez más impregnadas de tecnologías modernas que dan paso a una nueva composición de sonidos, por lo tanto, el arte debía responder a estos tiempos.

En el manifiesto futurista, Russolo habla del arte de los ruidos, elogia la era de la máquina, los ruidos y critica fuertemente las antiguas concepciones de la música, crea sus propios artefactos sonoros que solo producen ruido y, aunque fue criticado por los intelectuales de la época, revolucionaría las maneras de entenderlo. Más adelante en los años 60 John Cage y Pierre Schaeffer incluyeron dentro de su discurso algunos postulados del arte de los ruidos, Schaeffer con su música concreta, compuesta electrónicamente con sonidos industriales y Cage con sus cuestionamientos sobre lo que es el silencio, el sonido y el ruido.

Así como la tecnología, el ruido es constitutivo de nuestro diario vivir, puede ser tanto un mecanismo de control como acto de resistencia. Muchos grupos musicales de contracultura después de la mitad del siglo XX vieron en este una salida creativa que les permitía expresar el contexto en el que vivían, su descontento ante las grandes industrias y formas hegemónicas musicales; el rock y el punk en sus inicios fueron considerados como sólo ruido, algo incómodo y de eso se trataba precisamente, de incomodar para lograr una sacudida en lo ya establecido, grupos como la Velvet Underground, Sonic Youth, Rolling Stones, incluso Lou Reed con su álbum Metal Machine Music (music radar clan, 2020) demostrarían que el ruido no sólo era un elemento a experimentar en la composición musical sino un producto del desarrollo tecnológico y cultural de la época.

El juego con máquinas diferentes a los instrumentos musicales clásicos, sintetizadores e incluso sonidos cotidianos de la ciudad hicieron del ruido parte fundamental de la experiencia artística y musical que se

trasladaría a ámbitos de la cultura pop. Esto no sólo sucedió en países europeos y anglosajones, también ocurrió en Latinoamérica, tanto así que los Prisioneros lanzaron en 1987 la, no tan conocida, canción Somos sólo ruido que fue una forma de sátira hacia las críticas que se generaban alrededor de su música. El ruido abriría la puerta al mismo cacharreo de las tecnologías de reproducción sonora, incluso de instrumentos musicales como la guitarra eléctrica, artistas como Eddie Van Halen construyeron sus propias guitarras en esa búsqueda de un sonido característico que explotara sus posibilidades creativas y de composición, ejemplo de esto la Frankenstrat, además de, Thurston Moore de Sonic Youth quien hizo sus propias guitarras solo para producir ruido. El ya mencionado Reed Ghazala, padre del circuit bending, introdujo dentro de la experimentación musical la modificación de aparatos y juguetes electrónicos para lograr hacer composiciones con ruido.

El ruido no podría ser definido concretamente, de hecho, su concepción es altamente subjetiva, si yo le pregunto ¿qué es el ruido? Obtendría una respuesta diferente de cada navegante-escucha de este documento. En este proceso entendimos que el ruido tiene una relación extremadamente estrecha con la tecnología y por esta razón también logramos ver una potencia creativa al explorar con esta forma de sonido desde el circuit bending, si bien no todos los monstruos sonoros fueron declarados máquinas ruidosas si lograron incorporar dentro de si gestos de resistencia hacia las situaciones que nos habíamos planteado, en mi caso yo hice un artefacto con un radio con el objetivo de hacer ruido hacía historias de acoso en las calles mientras en un computador obsoleto se iban proyectando audiogramas con relatos de chicas que habían sufrido este tipo de violencias. En este caso el ruido funcionaba tanto como gesto de rechazo como un mecanismo para visibilizarlas o mejor, escucharlas.

El ruido, el error y el azar serían claves aquí ya que es

(...) incorporado a la poética de la experimentación y estéticamente reafirmado como un acto liberador de los designios de orden y control, uso y sumisión; provocando disturbios en los estándares de subjetivación guiados por los parámetros de la racionalidad tecnocrática y de la sublimación utópica tecnocientífica todavía vigentes. (Coelho, 2016, p. 120).

La sordera social no se relaciona con el ruido *per se* sino con nuestra incapacidad de abrirnos hacia una escucha atenta y emancipada [ir al Islote de la performatividad del sonido], nuestra escucha puede ser altamente moldeada, pero qué pasa cuando hacemos de una experiencia cotidiana tan simple como el ruido nuestro propio acto de resistencia e incluso re-existencia, pequeñas zonas autónomas dentro del sistema que nos llevan a una constante creación de nuestro ser sensible y perceptivo dentro del mundo. Todos los monstruos sonoros nos llevaron a comprender problemáticas y sentires que hacen que el cacharreo se expanda más allá de las máquinas y se convierte en un formateo constante de la misma experiencia subjetiva e intersubjetiva.

Isla del sonido virtual

Al reunirnos nuevamente en la isla había otros seres que nos envolvían en un mundo fantástico lleno de sueños, pesadillas, sonidos lejanos que solemos ignorar y microrrelatos sonoros provenientes de diferentes lugares. Estos seres no tenían volumen, ni curvas, eran de un solo ojo y su hocico era enorme. Su rugido era tan enérgico que inmediatamente causaron curiosidad en nosotros y nos sumergimos en la fantasía que proyectaban.

Al encontrarnos con ellos el navegante cacharrero John era el único que podía entender lo que decían. Para continuar, nuestro navegante nos comunicó que al entrar en esa zona íbamos a agudizar aún más nuestro oído para acercarnos a aquello que solíamos ignorar. De repente todos nos preguntamos ¿qué quieres decir con aquello que solemos ignorar? Así que él contestó: “hay sonidos que pasan desapercibidos durante este viaje, así que si prestan atención empezarán a ver que cada uno de esos sonidos ‘insignificantes’ tienen una imagen”.

Al escuchar esto nos dimos a la tarea de prestar atención a nuestro alrededor con los ojos cerrados, cada uno de nosotros se concentró en un sonido específicamente. Al abrir los ojos, mágicamente, aparecieron imágenes de aquellos sonidos en los que nos enfocamos. Entonces, las criaturas seguían hablando con el cacharrero John, quien pasó a dirigirnos en ese trayecto.

John: Muy bien, ahora lo que quieren que hagamos es que cada uno de nosotros se va a quedar con alguna de esas imágenes, de acuerdo con cómo la logren percibir le van a asignar un sonido. Pues, cada una de estas los pueden remitir a sentir la imagen-sonido en concordancia con su propia percepción.

Luego de esto cada uno grabó el sonido que le suscitaba la imagen. Estas grabaciones se convirtieron en alimento para las criaturas, quienes nos hicieron continuar con otra especie de juegos.

Fue allí donde entramos a una zona que decía ¿Cómo suenan los sueños? Mientras se reproducía una pieza de radio arte donde mencionaban que “los sueños son respuestas a las preguntas que no sabemos formular” (Gómez, s.f., 5m 52s). Sin embargo, allí no sólo había sueños placenteros ya que nuestros miedos y sombras nos empezaron a seguir disfrazados de pesadillas. En ese momento las criaturas que nos sumergieron en esa fantasía nos comunicaron que la única manera de poder pasar esta zona de

la isla era creando una pieza sonora que develara sueños o pesadillas recientes que hayamos tenido. Por días deambulamos grabando y recolectando sonidos que nos sirvieran para dicha creación, comenzamos identificando palabras que nos remitieran al sueño y a partir de allí fuimos construyendo nuestra pieza. Mientras el guía de las señales sonoras digitales llamado John Rojas nos enseñaba a transitar entre softwares y la edición de audio.

Finalmente, las piezas quedaron listas, lo cual hizo que las criaturas de la isla se alimentaran de aquellas sensaciones y emociones que cada una de las creaciones transmitía. El ambiente se tornó onírico y aún más fantástico, pues, estas creaciones sonoras contenían desde piratas con garfios hasta una lluvia de historias que sólo son posibles en este mundo.

Intuitivamente seguimos avanzando en la isla misteriosa del sonido virtual donde las exploraciones no terminaban aún. Entusiasmados con la aventura avanzamos a lo que parecía ser el final de la isla. En ese momento, la caja que nos había acompañado desde el principio nos dio a cada uno un relato corto, el cual tenía un número, junto a una tabla pequeña que decía “Microrrelato cacharreado”; esta nos daba algunas instrucciones para la grabación de sonidos. Además, de indicarnos que debíamos crear una última pieza sonora que reinterpretara aquel relato a partir de nuestra propia cotidianidad y con los sonidos recolectados.

Entonces, la experiencia sonora se tornaba cada vez más íntima, cotidiana y consciente. Para nuestro navegante cacharrero David esta última prueba le parecía algo caótica, la asimilaba con su propia personalidad y creó una pieza que transmitiera ese caos dentro de él. Por otro lado, nuestra navegante cacharrera Andrea Paola se vio encerrada entre contrastes y tensiones, la luz y la sombra que están constantemente en su cotidianidad. La navegante cacharrera Luisa nos habla de duendes que

celebran a medianoche y dejan ciegos a los humanos que pasan cerca de ellos. La navegante cacharrera Laudy nos reproduce una pieza que surge de la esperanza y la empatía en momentos difíciles de estallido social; y yo, hablo de fantasmas abrumados por el tiempo.

La caja finalmente nos pide guardarla como si fuera un tesoro y llevarla con nosotros hacia otras islas. Volvimos al barco en busca de más tierras desconocidas y nuevas aventuras.

[\[clic para ir a la descripción de los ejercicios y resultados\]](#)

Islote del paisaje sonoro virtual y tecnologías de reproducción sonoras

Si yo le pregunto en este momento ¿cómo suenan sus sueños o cómo suenan aquellos pequeños relatos que surgen en su cotidianidad? Y, además, le pido que me conteste sólo con sonidos ¿cómo lo resolvería? Tal vez lo segundo es más “fácil” que lo primero y a lo largo de este recorrido puede que pase por su cabeza grabar el paisaje sonoro de algún momento característico que usted quiera relatar. Pero ¿qué pasa si de repente también decide que no le interesa todo el paisaje sonoro que grabó, sólo algunos fragmentos de ese registro completo?

Entonces, estaría haciendo un ejercicio de composición basándose en el registro, le da otro sentido que se convierte en un ejercicio de escucha, pero de su propio proceso de creación, de lo que le interesa mostrar. A esta modificación se le llama como paisaje sonoro virtual. Esto se puede comprender como una “práctica compositiva que habilita al autor para utilizar técnicas electroacústicas con el fin de ampliar las posibilidades de sus producciones basadas en grabaciones de campo, en

lugar de pretender una representación literal” (Truax, 2012 citado en Brianza, s.f., p. 4).

Esto quiere decir que, a partir de las grabaciones de campo, que pueden ser pequeños fragmentos de lo que escuchamos en nuestro entorno, se da un ejercicio creativo que expande sus posibilidades, pues en el paisaje sonoro virtual pueden utilizarse otros recursos, como la voz, material de archivo, etc. No obstante, la base está en los registros y en donde decidimos enfocar nuestra escucha.

Podríamos decir que las piezas sonoras tanto de los sueños como de los microrrelatos son, en parte, paisajes sonoros virtuales ya que a partir de algunos registros de sonido ambiente los navegantes jugamos con las posibilidades de las mismas grabaciones, mezclándolas con otros recursos en ese cacharreo tanto del sonido como de las mismas herramientas, en este caso particular, de softwares al alcance. Prácticas como el paisaje sonoro virtual guardan una estrecha relación con aquellas exploraciones técnicas que surgen a partir de la reproductibilidad del sonido, un ejemplo de esto es Pierre Schaeffer con su música concreta, la cual componía a partir de sonidos industriales.

El paisaje sonoro (una de las exploraciones fuertes en esta navegación como una manera de cacharreo sonoro) característico de cada contexto también está constituido por las tecnologías y contextos mediáticos. Dentro de todo esto está el sujeto y el cuerpo como agentes que se permean de todas estas mediaciones y construcciones (Sevilla, bitácora 27 de marzo 2021), pues, las ciudades industriales y posindustriales no

solo generaron un cambio en el paisaje visual sino también en el paisaje sonoro.

A partir de esto, la exploración sonora se da a partir de una práctica tecnológica que trae consigo cambios sociales y culturales que hacen del sonido una potencia dentro de la creación artística. No es coincidencia que esta exploración se dé, en la mayoría de los casos, utilizando recursos tecnológicos, explorando la misma técnica [ir al [Islote de la techné y poiesis](#)]. Ahora bien, anteriormente dije que las piezas sonoras de los sueños y de los microrrelatos son **en parte** una especie de paisajes sonoros virtuales, pero allí se dio algo más complejo que eso, pues no sólo se utilizaron sonidos de ambiente. En algunas piezas ni siquiera se utilizaron grabaciones de campo propias, por el contrario, se emplearon sonidos bajados de plataformas de libre uso, fragmentos de canciones, incluso composiciones musicales propias procesadas digitalmente; material que fue modificado intencionalmente de acuerdo con los intereses propios de los navegantes.

En ese orden de ideas, ya no sólo se podría hablar de una práctica respecto al paisaje sonoro virtual, sino que la exploración del sonido y su cacharreo como hemos visto se expande y se vincula con diferentes manifestaciones dentro del [arte sonoro](#), a saber, el [radioarte](#) y el [remix](#). Fue así como entre sueños y microhistorias cotidianas encontramos un mundo de posibilidades dentro de las tecnologías de reproducción sonora como un medio cacharrearable porque también se presenta como parte de la reproductibilidad técnica, valga la redundancia.

Para desglosar este término comenzaré diciendo que solemos pensar, debido al oculoctrismo de occidente, que nuestra relación con la tecnología solo está en la mirada. Como no pensarlo si el exceso de representaciones mediáticas va directamente al ojo, nuestra mirada se construye y configura dentro de todas estas relaciones. No obstante, cuando hablamos de tecnologías hay otros campos de percepción que se modifican y configuran constantemente. Como ya he insistido el sonido hace parte de una de esas esferas de percepción.

El sonido, así como la imagen es un fenómeno que va ligado a dinámicas de producción y reproducción técnicas, socialmente el sonido media nuestras relaciones con otras personas y con nuestro entorno, así mismo como nuestra escucha; el fenómeno sonoro es también susceptible de representación. Por lo tanto, las tecnologías de reproducción sonora las podemos entender como aquellos aparatos o máquinas técnicas que posibilitan la traducción de señales sonoras, lo que hace posible su transmisión y reproducción (Sterne, 2003).

La era eléctrica da paso a invenciones como el fonógrafo, “el medio es el mensaje” (McLuhan, 1996), frase que se cumple ya que, a partir de esto, se dio paso a medios tecnológicos mejorados que permitieron esta traducción del sonido, no sólo su grabación sino su transmisión sincrónica a larga distancia como ocurría con el teléfono, o los celulares en la actualidad.

Muchos autores como Sterne (2003), Gómez (2018), Schafer (1969), entre otros, hacen referencia a la necesidad del ser humano, casi que, desde sus inicios por capturar y preservar el sonido de alguna manera, incluso ampliarlo por medio de instrumentos como cuernos de animales, la literatura contiene ejemplos que aparatos que servían para este fin como libros parlantes y otros objetos que pudieran condensar el sonido, pues,

como hemos recalcado el sonido y la audición forman parte esencial de la percepción humana. Ahora bien, las tecnologías de reproducción sonora han hecho posible que podamos captar el sonido, se podría intuir que han ampliado también nuestro campo de audición, sin embargo, nuestras sociedades actuales parecen cada vez ensordecidas, pero como dice Sterne (2003), las tecnologías de reproducción sonora no han producido esto *per se*, sino que esto han ido acompañado de hechos sociales y culturales en las mismas mediaciones que generan.

Es así como las tecnologías de reproducción sonora al permear la cotidianidad de los sujetos y convertirse en parte de las dinámicas de reproducción masiva, pasan a entenderse igualmente como un medio. A saber,

En tanto los grandes campos de las relaciones económicas y culturales alrededor de una tecnología o técnica se expanden, repiten y mutan, llegan a ser reconocibles para los usuarios como un medio. (...) Medio como la base social que permite a un conjunto de tecnologías sobresalir como algo unificado, con funciones claramente definidas. (Sterne, 2003 citado en Ruíz, 2009, p. 6).

Entonces vemos que las tecnologías de reproducción sonora, en este sentido, son también una especie de caja negra que se puede intervenir y apropiarse para cambiarle el sentido, en este caso sucedió con un proceso de creación, entendiendo que dentro de esto cabe el audio digital que circula en internet como potencia para la creación en esa reapropiación y modificación de acuerdo con los intereses creativos propios.

He ahí la dimensión política del cacharreo sonoro que, al transitar por estos otros espacios da paso a entender las tecnologías de reproducción sonora fuera del ámbito ensordecedor que causan los medios, más bien,

visto desde una cultura sonora se convierte en elemento clave para la comprensión social y cultural de los sujetos; lo sonoro y lo audible van de la mano, así como, hemos visto cómo diferentes prácticas que se dan desde el arte sonoro, la interdisciplinariedad y la visualidad dando paso a gestos de creación que se alejan de la dicotomía del visión-audición, arte-ciencia, arte-tecnología, y todo opera como un conjunto que, si lo enfocamos al sujeto y su experiencia, posibilita que surja un espectador-escucha, agregado, navegante del mundo emancipado, sensible y activo.

Islote del Sonido=Energía

En las tradiciones antiguas orientales se sabía desde hace miles de años que todo es vibración, Nadabrahma, el universo es sonido, la palabra “Nada” significa sonido o vibración y “Brahma” es el nombre de Dios. (Schmidt, 2012, 12m 35seg)

En el 2019 junto con el Semillero Medio sin Mensaje llevamos a cabo un proyecto de investigación llamado *Gusano Visual: una investigación háptica acerca de dispositivos tecnológicos y estéticos para la conformación de un imaginario sobre desplazamientos en Bogotá* parte de la convocatoria del CIUP 2018. Como era habitual en nosotros incursionamos en la tecnología, centrándonos sobre todo en una cartografía audiovisual llegamos a la “formula” I=E, imagen=energía, pues el proyecto consistía en desplazar la imagen a través de varios puntos por medio del zoom in y zoom out de la cámara. En nuestras reflexiones sobre este proceso de Investigación-Creación nos dimos cuenta que esa acción con las cámaras era una especie de respiración que nos permitía viajar de un lado a otro solo con la imagen, nuestra mirada

se extendía, la percepción háptica consistía en una experiencia más personal y subjetiva con el territorio, nuestra mirada sobre él y las configuraciones de la mirada que se desplazaba. El sonido, así como la imagen también tiene cualidades hápticas en la medida que nos extiende en las maneras como habitamos y percibimos nuestra sonosfera.

Así como llegamos a I=E, dentro del laboratorio llegamos al Sonido=Energía no sólo por sus características hápticas, sino porque el sonido sin necesidad de referencias visuales es capaz de producir en nosotros imágenes que no siempre lo cosifican, sino que lo convierten en un acontecimiento que nos permite explorar las formas de cacharreo que se puede dar en el acto de creación. Repetidas veces en este documento he hecho referencia a contener el mundo, una constante inhalación y exhalación que constituye el mundo fenoménico que habitamos. El sonido se convirtió en inhalación y exhalación pura, una poiesis que devela sus posibilidades en la acción creativa [ir al **Islote de la *techné* y *poiesis***]. “El sonido sería pues la imagen de una energía que parece acarrear sus posibilidades, la imagen de esta energía sin tener sus propiedades físicas” (Chion, 1999, p. 142).

Una vez preguntábamos en el laboratorio ¿Qué pasa con los sonidos que ignoramos pero que están presentes? (Sevilla, bitácora 10 de abril de 2021) y esto nos llevó a explorar el cacharreo del sonido no solo desde su relación con las tecnologías de reproducción sonoras sino en nosotros mismos, el paisaje sonoro y las imágenes que formamos a partir de nuestra experiencia sonora con el mundo, la manera como performamos el sonido [ir al **Islote de la performatividad del sonido**]. La relación con el sonido trascendió más allá de la dualidad entre imagen-sonido que varias ramas deterministas de los estudios sonoros promueven. Si bien el sonido

no necesita de una referencia visual o significado que lo cosifique, para nosotros caminar entre bordes se convirtió en dejar de lado los determinismos y explorar diferentes maneras del acontecer sonoro y su materialidad. Sonido=Energía es la experiencia de cacharreo sonoro y sus potencias, si para Gusano Visual la formula I=E sale de la exploración de la imagen que sale de la videocámara, para nosotros sale de la imagen del sonido como potencia creadora, nosotros como sonido somos esa energía que fue conformando la triada y el archipiélago. La exploración y experimentación de tecnologías de reproducción sonora fueron un constante inhalar-exhalar performativo, allí fue donde encontramos en el cacharreo un propio proceder poético. “(...) El ser vivo es el transductor de la energía que se encuentra en un estado de potencia a la energía puesta en acción”. (Gavarini, 2015, p. 14). El Sonido=Energía es la misma imagen del mapa del archipiélago que usted en estos momentos está experimentando, es mi voz en los audios depositados aquí, es la presencia de los navegantes cacharrereros que usted puede escuchar y sentir en todo su cuerpo a través de cada una de sus producciones.

LA CONFORMACIÓN DEL ARCHIPIÉLAGO LABORATORIO DE COCREACIÓN E INTERDISCIPLINARIEDAD

Una vez finalizado nuestro recorrido por cada una de las islas nos encontramos nuevamente en el barco. Los navegantes cacharrereros y yo, transformados por la experiencia, estábamos simplemente atónitos por haber recorrido aquellas maravillosas islas llenas de seres y aventuras fantásticas. Vibrábamos en sonido y nuestra comprensión respecto a la tecnología había cambiado, nos posicionábamos más como cacharrereros y navegantes activos de este mundo.

Entonces, se nos ocurrió la idea de crear nuestra propia cartografía del archipiélago, nuestro territorio común. Reunimos las cajas que ya teníamos, junto con las bitácoras y reflexiones que cada cacharrerero había logrado realizar durante el viaje y en un gran pergamino digital que teníamos en el barco empezamos con dicha tarea.

Fue allí donde, la cartografía desplegó el propio pensamiento del laboratorio como bien dijo la navegante Alejandra. En esta gran cartografía no sólo quedaron plasmados aquellos gestos de creación que realizamos en cada isla, además, quedamos nosotros allí, nuestros pensamientos, emociones y sentires, nuestra experiencia plasmada en el centro de la triada cuerpo, tecnología y sonido.

[\[clic para ver la cartografía colaborativa del laboratorio\]](#)

Hacer un laboratorio de cocreación en tiempos de pandemia suponía un reto grandísimo, pues llevábamos relativamente pocos meses comprendiendo la situación, asimilando que todo se había tornado de repente a las mediaciones por TIC, y la virtualidad empezó a ser el término más utilizado.

Como ya había puntualizado al principio de este documento, el *Laboratorio Cacharrero: exploración y experimentación en medios sonoros* se realizó de marzo a junio del 2021, en modalidad TIC. En un principio estaba pensado para hacerse de manera presencial, yo pensaba, “si vamos a cacharrear debemos estar presentes, físicamente, interactuando con los aparatos y objetos tecnológicos”.

Sin embargo, hacerlo presencial fue imposible por las razones que ya todos sabemos. Así que había que pensarlo virtual, en el sentido estricto de la palabra. Al lanzar la convocatoria, para mi grata sorpresa se inscribió gente de otros lugares del mundo, principalmente México, Venezuela y otras ciudades de Colombia como Bucaramanga; entonces, llegó el otro gran reto, lograr que los participantes cacharrereros perduraran en el laboratorio ¿cómo lograrlo? Comprendí que sólo alcanzaría esto, haciendo del espacio un verdadero encuentro de creación constante, no sólo en términos de un producto artístico, me refiero más a la creación de vínculos y afectos, una constante creación que también se traslada al ámbito pedagógico. En palabras cortas pero contundentes de la cacharrera Luisa “en este proceso también pudimos crecer como personas y como colectivo ya que pudimos crear lazos”.

En concordancia con esto, el laboratorio fue un espacio donde nosotros como cacharrereros nos estuvimos creando y comprendiendo constantemente desde el compartir saberes y conocimientos, el cruce de disciplinas y sobre todo las relaciones horizontales donde todos construimos este archipiélago que hoy usted está escuchando, leyendo y comprendiendo. Y fue allí donde igualmente me posicioné como ArteEducativa y docente creadora.

Fue, en esa constante creación, donde empecé a entender el laboratorio como una especie de no-lugar propio de nosotros, los navegantes. Cuyo

“territorio habita en el pensamiento de cada uno de nosotros” (Pardo, 2021, conversación personal) sin necesidad de estar ubicados todos en un mismo lugar-tiempo determinado. Allí encontré la potencia virtual y expandida.

Me gustaría desplegar más esta idea ya que la virtualidad desde el enfoque filosófico que nos plantea Levy (1999) nos devela que, en realidad, no existe división entre lo real y lo virtual, es decir, existen diferentes modalidades de la virtualización que se van constituyendo como una entidad, una potencia que si bien no “está ahí” existe como un elemento desterritorializado.

Ahora, hablar de virtualidad implicaría verlo desde el punto de vista de “salirse de” o “estar fuera de ahí”. Hago especial énfasis en esto porque me recuerda algo que hablaba Hakim Bey (2011) cuando se refiere a la zona temporalmente autónoma (TAZ) como una experiencia límite que se auto disuelve para reconstruirse en cualquier otro lugar y tiempo; no se define porque precisamente es un modo de ser. El término se expande y es parte de la existencia propia del ser. En este punto podría decir que el laboratorio en estos momentos está virtualizado en este gran mapa del archipiélago fractal porque además de condensar la experiencia, la despliega hacia otros navegantes. A lo largo del documento, usted tuvo también una experiencia que por una parte lo llevaron a escuchar lo que sucedió dentro del archipiélago y, otro lado, pudo interactuar con situaciones lúdicas que yo le proponía para que tuviera su propia aventura sonora y tecnológica.

En ese orden de ideas, el laboratorio fue ese no-lugar en potencia virtual donde tanto el acto de creación como el acto pedagógico estuvieron de la mano y efectivamente hubo una cocreación, como se habrá dado cuenta en los relatos de algunas islas yo no era la única que

dirigía la aventura, allí los otros participantes se empoderaron del proceso y fueron capaces de construir conmigo y proponer cada una de las situaciones lúdicas del espacio, allí fuimos una comunidad. Era curioso escuchar por parte de las cacharrereras Luisa, Alejandra y Andrea Paola en nuestro conversatorio final cosas como que el laboratorio estuvo “bien estructurado”, por supuesto había una ruta de navegación trazada, no obstante, fue el mismo trabajo colaborativo que contribuyó a que este trabajo mutara y llegara a ser lo en estos momentos tiene ante usted, este trabajo no sería lo mismo si no se hubiera dado ese sentido de colectividad y apropiación.

Fueron esas las características que dieron paso a nuestra propia manera de ver el laboratorio, que en este caso lo llamo de cocreación, es decir, una creación conjunta que se da en dinámicas horizontales, la creación no sólo se dio en los gestos que cada navegante cacharrero logró hacer sino en la misma experiencia del laboratorio, las situaciones lúdicas que todos proponíamos y el constante diálogo donde transitamos por las islas de creación conjuntamente para comprender el cacharreo sonoro. En las narraciones fantásticas de cada una de las islas no siempre dirigía la ruta yo, sino que esta se iba construyendo entre todos, por eso notará tanto en el documento como en la página web que varios navegantes propusieron sus propias maneras de exploración tecnológica y sonora mediante situaciones lúdicas que enriquecían la cocreación.

Los laboratorios de creación en artes se conciben como espacios horizontales, interdisciplinarios con metodologías flexibles donde un grupo de personas se reúne en torno a un tema en común y entre todos empiezan a dialogar, un encuentro pedagógico que es igualmente un continuo acto de creación. Parafraseando los Lineamientos de los laboratorios de investigación-creación (2010), estos posibilitan ante todo la comprensión del arte como lugar propicio para generar

conocimiento desde sus formas particulares de hacer donde la experiencia y el acontecimiento sean relevantes, teniendo en cuenta la cultura visual y construcción sociocultural de cada individuo a la hora de llevar a cabo estos procesos. Por lo tanto, el objetivo de los laboratorios no radica en la producción de un objeto final *per se*, más bien en el proceso bajo una lógica donde “la creación es conocimiento y el conocimiento es creación” (Lineamientos de los laboratorios de investigación-creación, 2010, p. 1), tanto el devenir creativo como la investigación son relevantes en la construcción de sentido situado en contextos. De ahí que el encuentro pedagógico que se dio en el laboratorio sea un acto de creación constante ya que allí hay una “experiencia formativa creadora” (PEP Licenciatura en Artes Visuales, 2019, p. 7) desde mi rol como ArteEducativa y los navegantes cacharrereros que hicieron parte fundamental de este proceso de cocreación de conocimiento. En ese sentido, la Investigación-Creación y lo pedagógico artístico [interdisciplinar] se centra en la misma experiencia sensible que se construye a través de los navegantes que participaron y los cacharrereros a los que se puede expandir ya que usted al estar escuchando-leyendo esto, ya es parte de esa experiencia.

Así mismo, el archipiélago al condensar el laboratorio logra unas compresiones respecto a la *triada cuerpo, tecnología y sonido* bajo procesos de experimentación y creación. Resalto la idea de lo interdisciplinar y del cruce de saberes que brindan estos espacios ya que “(...) se presenta como un lugar donde se rompen las fronteras entre las disciplinas, inserta en una realidad con una dinámica empujada por la complejidad de la cultura actual sustentadora de variados puntos de vista” (Villar Alé, 2015, p. 393). En el sentido que nosotros, los navegantes cacharrereros, no sólo pertenecíamos a lugares geográficos diferentes, también a diversas disciplinas, tampoco estábamos en el mismo rango de edad, los intereses con respecto a la experimentación

tecnológica y sonora hicieron del laboratorio un acontecimiento que nos hizo comprender, mediante la constante indagación abductiva, maneras de cacharrear las tecnologías de reproducción sonora y a nosotros como cacharreros con particularidades contextuales específicas y sensibilidades construidas desde el cómo experimentamos el mundo. Si bien, “el laboratorio llegó a productos específicos también tenía la intención de construir redes en el trabajo horizontal y colaborativo que se fue dando, donde los saberes cotidianos fueron relevantes durante el proceso” (Sevilla, bitácora 9 de julio de 2021).

En este orden de ideas, igualmente dentro del laboratorio se dio un proceso de Investigación-Creación, como nos decía la navegante cacharrera Luisa, “la creación ya lleva implícita una constante indagación” (Sevilla, bitácora 9 de julio 2021), fue por este motivo que este espacio tomó más sesiones de las previstas para realizarse ya que cada proceso merecía el tiempo para llegar a unos gestos de creación basados en sus propias maneras de proceder poéticamente, pues, como nos mencionaba la navegante cacharrera Andrea Paola “tuvo que investigar también sobre las maneras de hacer para poder concretar sus ideas; le pareció muy interesante el cómo pudo representarse a sí misma a través del sonido, así como recuerdos, imágenes, etc.” (Sevilla, bitácora 9 de julio de 2021).

El proceso se tornó personal, pues el centro de esto radica en los sujetos que llegan a la experiencia dentro del archipiélago y fue allí donde la cocreación cacharrera se concibió como “una investigación que se basa en lo subjetivo en las interpretaciones que tenemos nosotros mismos de las situaciones” (Luisa en Sevilla, bitácora 9 de julio de 2021) así como el conocimiento que se construye y crea de manera intersubjetiva y colectiva.

MANIFIESTO CACHARRERO FINAL

EL CACHARREO COMO ACCIONAR Y COMO PENSAMIENTO

En una de nuestras reflexiones finales dentro del laboratorio hablábamos que la acción de cacharrear puede ser algo muy latinoamericano. Anteriormente me he referido a esto explicando que es algo que surge en nuestro propio contexto; al ser países que no producen tecnología, sino que la consumen se presenta ante nosotros otras maneras de relacionamiento con lo técnico. Probablemente usted en algún momento ha cacharreado, si el celular le está fallando y no tiene dinero para comprar otro, la acción va a ser arreglarlo de acuerdo con los conocimientos básicos que tiene al respecto en un proceder empírico. Una acción sencilla y cotidiana que implícitamente está significando que usted puede tener un papel activo hacia la tecnología. Entonces este proceso me hizo llegar a que el cacharreo puede ser una manera de pensamiento latinoamericano, que más que la acumulación tecnológica o de objetos hay una constante resignificación que nos caracteriza, producto de la mixtura de culturas y formas de pensar que nos configuran.

Caminar entre bordes implica la constante conformación de un nomadismo psíquico, un no establecimiento determinista como defiende Hakim Bey, como hemos visto la tecnología opera con formas de poder que nos van constituyendo como sujetos, no obstante, dentro de este establecimiento de las cosas podemos encontrar zonas temporalmente autónomas que nos lleven a otras posibilidades sensibles de relacionamiento con el mundo.

Con la tecnología se exagera el control y la vigilancia; pero si la tecnología de control facilita la consolidación del poder dominante, también permite a todo individuo –y a todo grupo– inventar lugares

secretos –y nuevos– donde transgredir, momentáneamente ajenos al alcance del poder. (Berenguer, 2005, p. 9)

El cacharreo precisamente surge de una postura política y social ante la obsolescencia de la caja negra, esto quiere decir que es una actitud que se puede derivar de propuestas hacker. Aquí me permito acotar que el hacker es aquel que busca crear formas de conocimiento libres desde los acontecimientos de la vida cotidiana; parafraseando el manifiesto hacker estaría de acuerdo en decir que hackear es expresar conocimiento en cualquiera de sus formas, un conocimiento capaz de “generar una nueva poesía popular alrededor de los usos alternativos de la ingenuidad humana” (Ross. A. 1991, citado en Wark, M., p. 48).

El cacharreo puede ser visto como una respuesta empírica ante el problema de la obsolescencia de los medios, surge de la limitación que nos lleva a entender el aparato y la técnica de otra manera desde cierta ignorancia ‘profesional’, esto es fundamental entenderlo; así mismo se convierte en vía de creación donde la experiencia del cacharrear presenta problemas propios que dan paso a otras posibilidades estéticas y poéticas dentro del ámbito artístico. Pues bien, el cacharreo en primera instancia se presenta como una alternativa poética de creación la cual se activa desde el uso crítico de aparatos y artefactos tecnológicos obsoletos o disfuncionales. Al enmarcarse bajo un contexto específico es ya una experiencia sensible de la creación artística que toma como objeto de reflexión el utilitarismo y disfuncionalidad de artefactos y aparatos tecnológicos para crear formas de conocimiento a partir de ese entorno cotidiano saturado de tecnologías.

El laboratorio de cocreación como encuentro pedagógico nos llevó a indagar las formas de cacharreo que se podían dar a partir de tecnologías de reproducción sonoras. Indagar en estos objetos técnicos nos llevó

inevitablemente a ver que la tecnología no se puede concebir separando al ser humano de ella, hace parte de nuestro paisaje cotidiano y así mismo potenció unas maneras de crearnos constantemente con la tecnología, alejándonos de la visión apocalíptica de que la técnica nos controla, sino propiciando un pensamiento crítico y creativo que reflexione las maneras como producimos sentido dentro de la tecnosfera.

Además, la interdisciplinariedad estuvo presente en el proceso, no solo por la diversidad de personas que habitaron el laboratorio y que ampliaron la visión respecto al cacharreo del cuerpo, la tecnología y el sonido sino porque la propia experiencia en sí no tiene límites. Este proceso devela que la experiencia creadora de conocimiento es también un constante acto pedagógico que se construye subjetiva e intersubjetivamente, un aprendizaje continuo que se da con otros en ese caminar entre bordes. La triada cuerpo, tecnología y sonido juega con la interdisciplinariedad porque tuvo sus bases en una experiencia sensible situada que no se define, sino que tiene multiplicidad de relaciones que se fueron desplegando en el gran archipiélago.

El cacharreo se convirtió para mí en un acto pedagógico y creador, es un proceder que se puede entender en muchos ámbitos; desde hace un tiempo he pensado que así como la tecnología, la pedagogía se nos presenta como una caja negra que también se puede entrar a incursionar y modificar precisamente porque en la experiencia formativa creadora no existen presupuestos sino que siempre las situaciones se nos presentan de manera inesperada que se convierten en potencia dentro del acto creador y pedagógico. Una zona temporalmente autónoma que muta continuamente.

El habernos relacionado diferentes personas de diferentes disciplinas y geografías develó unos saberes propios dentro de la *techné* y *poiesis* del cacharreo sonoro que nutrieron el proceso y me hicieron comprender que

en realidad el laboratorio se presenta como lugar desterritorializado que habita en el pensamiento de cada uno de nosotros, un encuentro pedagógico que se crea constantemente donde el archipiélago y la triada se despliegan como una “experiencia formativa creadora” (PEP, 2019, LAV), que aporta a constituirme como una ArteEducativa que camina entre bordes, que existe, crea, hace y cacharrea con otros.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y WEBGRAFÍA

Araque Mendoza, A. (2020). Laboratorio nómada medial No2somos+, un lugar pretexto para el aprendizaje significativo y el diálogo transdisciplinar. [trabajo de maestría]. Maestría en comunicación y medios. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/78369>

Araya, V., Alfaro, M., Andonegui, M. (2007, mayo-agosto). CONSTRUCTIVISMO: ORIGENES Y PERSPECTIVAS. *Laurus*, vol. 13 (núm. 24). P.p. 76-92. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Caracas, Venezuela. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111485004>

Ariza, J. (2018). Transmutaciones del cuerpo como sonido proyectado. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas* 13 (2). P.p. 65-86. <http://doi.org/10.11144/javeriana.mavae13-2.tdcc>

Art Galletry of NSW. (2011, 4 de mayo). Charlotte Moorman performs with Paik's 'TV cello'. [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=-91nbIGHzUM>

Ballabio, A. (2016). Experiencia y creatividad en C.S Peirce y M. Merleau-Ponty. Editorial Aula de Humanidades. S.A.S. Bogotá, Colombia.

Barrios, G. & Ruíz, C. (2014). El paisaje sonoro y sus elementos. *Quehacer Científico en Chiapas* 9 (2). P.p. 52-61.

Berenguer, J. (2005). Ruidos y sonidos: mundos y gentes. En Orquesta del caos. (Ed.). Espacios sonoros, tecnopolítica y vida cotidiana. Editorial orquesta del caos. Barcelona, España. P.p. 8-11.

<https://www.antropologia.cat/antiga/quaderns-e/05/EspaciosSonorosTecnopoliticaVidaCotidiana.pdf>

Bey, H. (1999). Zona temporalmente autónoma. *Nómadas (Col)*, núm. 10. Universidad Central, Bogotá Colombia. pp. 10-23.

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105114274002>

Brakhage, S. (2014). Por un arte de la visión. Escritos esenciales. Buenos Aires, Argentina. EDUNTREF.

Brianza, A. (s.f). Reseña sobre Sistemas experimentales: Conocimiento Futuro en la investigación artística de Michael Schwab (Editor). En Mombrú, A. (editor). *Perspectivas metodológicas N°15*. Remedios de Escalada. Ediciones de la UNLA.

<https://alejandrobrianza.files.wordpress.com/2015/02/alejandrobrianza-resec3b1a.pdf>

_____. (s.f). Paisaje sonoro: contexto y comienzo de un proyecto subterráneo. ARTILUGIO N°3. Córdoba: Editorial CEPIA (UNC).

<https://alejandrobrianza.files.wordpress.com/2015/02/paisaje-sonoro-contexto-y-comienzo-de-un-proyecto-subterraneo.pdf>

Buj Corral, M. (2018). Sinestrasias en la notación gráfica: lenguajes visuales para la representación del sonido. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas* 14 (1). P.p. 45-64.

<http://doi.org/10.11144/javeriana.mavae14-1.seln>

Burbano, A. (Ed). (2006). Siegfried Zielinski: genealogías, visión, escucha y comunicación. Ediciones Uniandes. Bogotá, Colombia.

Bustos, J, (2018). “Reflexiones sobre una ‘poética de la mediación’ en la construcción de dispositivos sonoros e instrumentos musicales experimentales”. En Resúmenes de ponencias: mundos sonoros, cruces circulaciones y experiencias. Simposio Internacional de Arte sonoro. Buenos Aires, Argentina. P.p. 110-112.

Canepa, G. & Ulfe, M. (2014). Performatividades contemporáneas y el imperativo de la participación en las tecnologías digitales. *ANTHROPOLOGICA XXXII*, N.º 33. P.p. 67-87.

Cartagena, J. (2012). El sonido en el arte: una aproximación al arte sonoro. [trabajo de maestría]. Maestría en estética. Universidad Nacional de Colombia. Medellín, Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/11027>

Careri, F. (2002). El andar como práctica estética. Editorial Gustavo Gili, SA, Barcelona, España.

Cárdenas, R. & Martínez, D. (2015). EL Paisaje sonoro, una aproximación teórica desde la semiótica. *Revista de investigación, desarrollo e innovación*, 5(2). P.p. 129-140.

Celedón, G. (2016). Sonido y acontecimiento. Metales pesados, Santiago, Chile.

Cerati, G. (2010). Magia [canción]. *Fuerza Natural*. Sonic Music Argentina. <https://www.youtube.com/watch?v=-SR9iRGkmVY>

Chion, Michel. (1999). El sonido: cine, música, literatura. Editorial Paidós, Barcelona, España.

CIENTOMASUNA. (2020, 12 de diciembre). Eugenia Balcells: Xerox Music (1981). [video]. https://www.youtube.com/watch?v=ph8_IQn5iuw&list=PLMRim3U4bE26UHII7OR22p-Kq9tTBD_8n&index=3&t=370s

Coelho, J. (2016). El artista como inventor: mutaciones tecnopoéticas. [tesis de doctorado]. Facultad de filosofía y letras. Universidad de Buenos Aires.

Comelles, E. (s.f). Emplazar la Escucha / Emplazar Sonido: Un acercamiento a las prácticas de difusión y exposición de paisaje sonoro. [tesis de doctorado]. Universidad de Barcelona.

Duarte, D. (2 de julio de 2019). *Esculpir el sonido - A propósito de la obra de John Cage*. El gran otro. <http://elgranotro.com/john-cage/>

Fernández-Pacheco, B. (2007). In-Sonoridades. La práctica sonora en el ámbito artístico. [trabajo de maestría]. Maestría en producción artística. Arte y Tecnología. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, España. <https://riunet.upv.es/handle/10251/12633>

Ferrada-Sullivan, J. (2019). Sobre la noción de cuerpo en Merleau-Ponty. *Cinta moebio* 65. Pp. 159-166. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-554X2019000200159#:~:text=Para%20explicar%20esto%2C%20Merleau%2DPonty,el%20lugar%20de%20la%20carne.&text=Pr%3%A1cticamente%20en%20toda%20la%20literatura,un%20cuerpo%20en%20lo%20contempor%C3%A1neo

Flusser, V. (1994). Los gestos: fenomenología y comunicación. Editorial Herder. Barcelona, España.

Gallego, J. (2009). «Do it yourself: cultura y tecnología». Revista Ícono 14, N° (13), 278-291.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5298424>

García, N. (2005). Alarmas y sirenas: sonotopías de la conmoción cotidiana. En Orquesta del caos. (Ed.). *Espacios sonoros, tecnopolítica y vida cotidiana*. Editorial orquesta del caos. Barcelona, España.
<https://www.antropologia.cat/antiga/quaderns-e/05/EspaciosSonorosTecnopoliticaVidaCotidiana.pdf>

Gavarini, A. (2015). El pensamiento sobre la técnica de Gilbert Simondon. *Tecnología & Sociedad*;4. P.p. 11-36.
<http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/revistas/pensamiento-tecnica-gilbert-simondon.pdf>

Gómez, J. (2018). La liberación del sonido. Las artes sonoras y su campo expandido. Ars Sonorous Ediciones. Caracas, Venezuela.

_____. [anfitrión]. (17 de agosto de 2020). Borges y los sueños. [episodio de podcats]. En Oír es ver por ars sonorus. IV00X.
https://www.ivoox.com/oir-es-ver-borges-suenos-audios-mp3_rf_55286438_1.html

Gutiérrez, M. (2020). De Nomadismos a la oficina de Verificación de objetos Memorables: Disertaciones sobre los procesos de investigación-creación en dos proyectos que indagan en dimensión mnemónica de Bogotá. En *Verificación de La memorabilidad desde La investigación-creación en La Casa Museo Jorge Eliécer Gaitán* (115-152). Fondo editorial CUN.

Hertz, G. (2009). Methodologies of Reuse in the Media Arts: Exploring Black Boxes, Tactics and Archaeologies. UC Irvine Plenaries: After Media – Embodiment and Context. University of California. Irvine, USA. <https://escholarship.org/uc/item/5r8842r6>

Hertz, G., Parikka, J. (2012). Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method. LEONARDO. Vol25. (5). Pp. 424-430. https://www.researchgate.net/publication/239857223_Zombie_Media_Circuit_Bending_Media_Archaeology_into_an_Art_Method

<https://platohedro.org/>

Internacional Situacionista. (1999). Vol. 1. La realización del arte. Internationale Situationniste #1-6 más Informe sobre la construcción de situaciones en Internacional situacionista. Textos íntegros en castellano (1958-1968). Editorial Literatura Gris. Madrid, España.

Ipinza, C. & Hidalgo, A. (2017). Cartografías sonoras: Instrumento disciplinar para pensar-experimentar el espacio. [artículo en línea]. <https://www.researchgate.net/publication/317592854>

Jaramillo, J. (2018). Cartografías de la sorpresa: prácticas artísticas y paisajes sonoros urbanos en Colombia. *Cuadernos de música, Artes Visuales y Artes Escénicas. Volumen 13. Número 1.* P.p. 173-191. Bogotá, Colombia.

Johnwilliamturneriii. [canal de Youtube] (s.f). Cybernetic Serendipity (ICA) - Late Night Lineup (1968). [video]. https://www.youtube.com/watch?v=n8TJx8n9UsA&list=PLMRim3U4bE26UHII7OR22p-Kq9tTBD_8n&index=27

Kuznetsov, S., & Paulos, E. (2010). Rise of the expert amateur: DIY projects, communities, and cultures. In NordiCHI 2010: Extending Boundaries - Proceedings of the 6th Nordic Conference on Human-Computer Interaction (pp. 295-304). <https://asu.pure.elsevier.com/en/publications/rise-of-the-expert-amateur-diy-projects-communities-and-cultures>

La Cueva Boreal. (s.f). John Cage (subtítulos en español). [video]. https://www.youtube.com/watch?v=Hj7rq-gEzgo&list=PLMRim3U4bE26UHII7OR22p-Kq9tTBD_8n&index=5&t=263s

Lévy, P. (1999). ¿Qué es lo virtual? Buenos aires, Argentina. Ediciones Paidós.

Li-Hua, R. (2009). Definitions of technology. En Olsen, J., Pedersen, S & Hendricks, V. (Editores). *A Companion to the Philosophy of Technology* (18-22). Blackwell Publishing Ltd.

Los prisioneros. (1987). Somos solo ruido. [canción]. *La cultura de la basura*. EMI Odeón Chilena.

Lou Reed. (1975). Metal Machine Music [Studio Álbum] LCA Records. <https://www.youtube.com/watch?v=PB1cEyy0fKs>

Lozano, L. (2018). Una aproximación a los laboratorios de experimentación desde el laboratorio de gambiarras: el arte de reutilizar y reinterpretar las tecnologías. [trabajo de pregrado]. Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/9613>

Machado, A. (2000). Repensando a Flusser y las imágenes técnicas. En: El paisaje mediático: sobre el desafío de las poéticas tecnológicas. Edit. Libros del rojas-Universidad de Buenos Aires. Argentina. P.p. 18-28.

Martoni, A & Ulm, H. (2016). Rituales de la percepción: Vilém Flusser, por una filosofía de los gestos. *Cuadernos del Sur - Filosofía* 45. P.p. 59-78.

McLuhan, M. (1996). Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano. Editorial Paidós, Buenos Aires. Argentina.

Merleau-Ponty, M. (1964). El ojo y el espíritu. Ediciones Paidós. Barcelona. España.

_____. (1970). Lo visible y lo invisible. Barcelona, España. Seix Barral.

Ministerio de Cultura de Colombia. (2010). Laboratorios de Investigación-Creación. Lineamientos. Artes Visuales - Dirección de Artes.

<https://www.mincultura.gov.co/SiteAssets/Artes/Lineamientos%20de%20los%20Laboratorios.pdf>

Morin, E. (1990). Introducción al pensamiento complejo. Editorial Gedisa. España.

Motto, C. (2018). Apariciones tecnológicas sobre el cuerpo cotidiano. *Alzaprima N°11*. P.p. 47-59.

Music Radar Clan. (2020, 13 de diciembre). NOISE: CUANDO LA MÚSICA SE VUELVE RUIDO... O AL REVÉS. [video].
<https://www.youtube.com/watch?v=NKDRLcArQkE&list=LL&index=5&t=761s>

Nancy, J.L. (2002). A la escucha. Ediciones Galilée. París, Francia.

BURNOUT. (2019, 27 de febrero). Pierre Schaeffer - Concrete Music. [video].
https://www.youtube.com/watch?v=q2o9VyuJSD4&list=PLY5BIVw57Ny_fVYsowQrN0tza65Aebe0E

Oliveros, P., & Forero, A. (2018). Tropezar con cables: el cuerpo inalámbrico; ¿quién improvisa? *Cuadernos De Música, Artes Visuales Y Artes Escénicas*, 14(1). P.p. 145-153.
<https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cma/article/view/24569>

Orellana, M. & Spencer, N. (2010). LaMe. [tesis de maestría]. Facultad de artes. Universidad de Chile.
<https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/101296>

Oro, M. (2017). Ecología acústica. [trabajo de grado]. Universidad Politécnica de Madrid.

Orquesta del caos. (Ed.). (2005). Espacios sonoros, tecnopolítica y vida cotidiana. Editorial orquesta del caos. Barcelona, España.
<https://www.antropologia.cat/antiga/quaderns-e/05/EspaciosSonorosTecnopoliticaVidaCotidiana.pdf>

Paiva, A. (7 de octubre de 2020). Frankenstrat: historia de la guitarra que definió el sonido de Van Halen.

<https://www.latercera.com/culto/2020/10/07/frankenstrat-historia-de-la-guitarra-que-definio-el-sonido-de-van-halen/>

Parque Explora. (2017, 29 de junio). Gambiología: el arte de reusar tecnologías, Ciencia En Bicicleta, Parque Explora. [video]. https://www.youtube.com/watch?v=Ii1rgVcnBjk&list=PLMRim3U4bE26UHII7OR22p-Kq9tTBD_8n&index=16&t=2070s

Peirce, C. (1988). El hombre, un signo: El pragmatismo de Peirce. Crítica editorial. Barcelona, España.

Polti, V. (2021). Escucha performativa y activismo (trans) feminista: Lastesis y sus resonancias sono-corpo-políticas. *Revista estudios curatoriales 8 número 13*. P.p. 61-72.

_____. (2020, abril). Subjetividad, identidad y memoria a través del sonido. *Revista on-line de música y arte sonoro Sulpontichello*. No. 70. <https://sulponticello.com/iii-epoca/subjetividad-identidad-y-memoria-a-traves-del-sonido/>

Licenciatura en Artes Visuales. (2019). Proyecto educativo del programa (PEP). Facultad Bellas Artes. Universidad Pedagógica Nacional.

Ruíz, J. (2008-2009). Reseña de The audible past: Cultural origins of sound reproduction de Sterne, J. (2003). Comunicación y crítica de la cultura.

Russolo, L. (1913). El arte de los ruidos: Manifiesto futurista. Revista sin título. Facultad Bellas Artes. UCLM. P.p. 8-15. [https://cc-catalogo.org/site/pdf/Russolo Luigi El arte de los ruidos Manifiesto Futurista.pdf](https://cc-catalogo.org/site/pdf/Russolo%20Luigi%20El%20arte%20de%20los%20ruidos%20Manifiesto%20Futurista.pdf)

Salazar, H. (2020). Paisajes sonoros e identidad sonora. Una aproximación a la creación de postales sonoras. [trabajo de grado]. Facultad de comunicaciones. Universidad de Antioquia.

Simondon, G. (2008): El Modo de Existencia de los Objetos Técnicos. Prometeo. Buenos Aires, Argentina.

Schafer, M. (1969). El nuevo paisaje sonoro: un manual para el maestro de música moderno. Ricordi Americana S.A. E.C. USA.

_____. (1993). El paisaje sonoro y la afinación del mundo. Prodimag, S.L. Barcelona, España.

Schmidt, D. [13 MONOS]. (2012, 16 de noviembre). Mundos internos, mundos externos: Documental energía, fractales, espiritualidad. [video]. https://www.youtube.com/watch?v=9zqLeuQ_2CM&list=PLMRim3U4bE24Aj99godYL8nF0ffJoScy&index=20&t=814s

Schwab, M. (Ed). (2013). Experimental systems. Future knowledge in artistic research. Leuven University Press. Leuven, Belgica.

Skjulstad, J. (2016). Circuit bending as an aesthetic phenomenon. [Master's thesis]. Department of literature, area studies and European Languages. University of Oslo. Oslo, Norway. <https://www.duo.uio.no/handle/10852/53734>

Stallschus, S. (2013). A theory of experimentation in art? Reading Kubler's history of art after Rheinberger's Experimental Systems. En Schwab, M. (Ed). *Experimental systems. Future knowledge in artistic research*. Leuven University Press. Leuven, Belgica.

Sterne, J. (2003). *The audible past. Cultural origins of sound reproduction*. Duke University Press. USA.

Stiegler, B. (1994). *La técnica y el tiempo: El pecado de Epimeteo*. Ediciones Galilée. Ministerio Frances de cultura. Centre National du Luvre.

Thaine Rojas, J. (2020). *Apropiación de tecnologías en el circuit bending en Colombia*. [trabajo de maestría]. Maestría en estudios culturales. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/78141>

Uribe, A. (2020). *Cultura digital emergente y prácticas educativas expandidas: reflexiones desde Platohedro*. *Folios*, 51, 117-127. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-48702020000100117&lang=es

Villar Alé, R. (2015). *Procesos artísticos en laboratorios: ¿los medialabs un nuevo espacio para la educación artística?* [tesis doctoral]. Facultad de educación y trabajo social. Universidad de Valladolid.

Villaseñor, F. (2017). *Experimentar la escucha: el espacio en el cuerpo del sonido*. *Heptagrama: revista de estudiantes del posgrado de música UNAM* (4). P.p. 1-25.

Villegas, D. (2012). *La política de la escucha. Formalismo y cuerpos sonoros*. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, 7 (1), p. 147-171.

Wark, M. (1986). Manifiesto hacker. Alpha Decay.

Zambrano, H. (2019). Las nociones de poiesis, praxis y techné en la producción artística. [artículo en línea]. DOI:10.26807/cav.v0i07.221

Zuluaga, S., Rosas, L., Moreno, A., Mora, L. & Sevilla, L. (2018). Medio-hecho-medio-camino. 3er encuentro de semilleros de investigación en artes: desdibujando los límites de la educación artística. Universidad Católica Lumen Gentium. Cali, Colombia.

ANEXOS

Consentimientos informados de cada uno de los navegantes cacharreros

Bitácoras del Lab