



Revista No. 1  
Guayaquil, Ecuador  
abril - septiembre 2020  
ISSN: 2697-3596

# **Performance digital audiovisual. El lado tecnológico de la sinestesia**

## **Digital audiovisual performance: the technological side of synestehsia**

**Marcelino García\***

---

\* PhD en Historia del Arte. Profesor en la Universidad San Francisco de Quito. Sus intereses académicos van relacionados con la influencia de la tecnología en las artes y la sociedad. Desde 2012 codirige "Hausmann. Encuentro multidisciplinar de creación new media" desde el Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la Universidad San Francisco de Quito. E-mail: mgarcias@usfq.edu.ec

## RESUMEN

Dentro de las recientes manifestaciones artísticas de procedencia tecnocientífica destaca la performance audiovisual digital. Por su naturaleza, esta disciplina posee unas características concretas que la definen y posicionan dentro de las más populares y espectaculares muestras artísticas de la actualidad. A partir de entenderlas y definir las, podemos llegar a comprender el funcionamiento discursivo de los también llamados directos audiovisuales y analizar su inserción dentro del ámbito artístico ecuatoriano actual. Su relación con la academia y eventos como “Hausmann, Encuentro Interdisciplinar de Creación New Media”, así como la recepción del público local y la escena creativa, pueden ser tomados como ejemplos para definir los problemas y desafíos del arte latinoamericano en relación a la utilización de las nuevas tecnologías.

**PALABRAS CLAVE:** Live Cinema, arte y tecnología, VJing, performance, Ecuador.

## ABSTRACT

Among the recent artistic manifestations of technoscientific origin, digital audiovisual performance stands out. This discipline, by its nature, has specific characteristics that define and position it within the most popular and spectacular artistic shows of today. From understanding and defining these we can come to understand the discursive functioning of the so-called audiovisual directives and analyze their insertion into the current Ecuadorian artistic field. Its relationship with the academy and events such as “Hausmann, Encuentro Interdisciplinar de Creación New Media” as well as the reception of the local public and the creative scene, can be taken as examples to define the problems and challenges of Latin American art in relation to the use of new technologies.

**KEYWORDS:** Live Cinema, art and technology, Vjing, performance, Ecuador.

## **La performance digital audiovisual. Introducción a la disciplina**

La performance audiovisual digital o, lo que es lo mismo, la sincronización en tiempo real de música e imagen, es una disciplina o formato artístico más o menos reciente que hunde sus raíces en la historia del arte y de la cultura. Dentro del ámbito contemporáneo de las artes y sobre todo en relación con las artes digitales y el mal definido conjunto de los nuevos medios, encontramos cada vez mayor presencia de este tipo de manifestaciones. Es habitual hallar, a lo largo de todo el mundo, festivales y eventos que incluyen los directos audiovisuales dentro de sus programaciones e incluso se especializan en ellos. Espectáculos complejos basados en esa sincronización en tiempo real entre estímulos visuales y auditivos, que han ido consolidando un lenguaje característico y propio, a mitad de camino entre la cultura artística y un ámbito más hedonista cercano a la música electrónica y la cultura club en su faceta más experimental. El objetivo de esta reflexión es definir y contextualizar este tipo de manifestación artística mediante ejemplos actuales, relacionarla con el ámbito local e identificar sus fortalezas y debilidades dentro del marco cultural contemporáneo ecuatoriano, espacio donde cada vez está más presente y desde donde analizamos el caso de “Hausmann, Encuentro Multidisciplinar de Creación New Media”, evento presente en la región desde 2012 y que destaca por albergar diferentes muestras de esta disciplina en todas sus ediciones.

En primera instancia, hay que definir qué se entiende por performance audiovisual. Debemos contemplar, de forma general, unas acciones performativas que reciben diferentes nombres como Live Cinema, Directo AV, performance

audiovisual, Vjing y otros, cuya nomenclatura y diferencias entre sí no están exentas de matices. Precisamente, la definición de este tipo de arte es compleja ya que no hablamos de un escenario homogéneo sino de múltiples variantes que desembocan en diversas tipologías artísticas. Queriendo simplificar y encontrar rasgos comunes, por performance digital audiovisual entendemos cualquier intento de unir música e imagen de forma sincrónica, buscando una experiencia con fines estéticos y un discurso expandido, total y basado en la búsqueda más o menos exitosa de la sinestesia mediante herramientas digitales. El concepto actual y moderno de los también llamados directos audiovisuales surge del auge de la tecnociencia y el desarrollo de tecnologías informáticas para la creatividad, así como de la importancia del movimiento cultural de la música electrónica y la escena de club.<sup>1</sup> Es en esta particularidad que la disciplina adquiere una interesante presencia ya que concilia un ámbito popular —como la subcultura de la música electrónica— con la cultura artística, presuntamente más elevada. Esta experiencia reúne y concilia al ser humano y la tecnología, donde colisionan la biología y la cibernética en una hibridación de medios sin precedentes.<sup>2</sup>

De la misma forma, estamos ante el desarrollo de una narrativa no lineal que se basa en la utilización de elementos visuales de diverso origen. Por un lado, y lo que está más presente actualmente, contenidos visuales de origen generativo que muestran la reacción a algún tipo de *input*, preferiblemente el audio que conforma la pieza musical, aunque puede ser cualquier tipo de información con mayor o menor contextualización al

---

1 Chris Salter, *Entangled: Technology and the Transformation of Performance* (Cambridge: MIT Press, 2010), 172.

2 Andrew Bucksbarg, "VJing and Live A/V Practices", *amínima22\_LiveCinema* (2003): 146.

servicio del discurso. Y por el otro, imágenes figurativas que pueden ser, en muchos casos, apropiaciones de otras fuentes en un acto de recontextualización, digno heredero de la cultura y las prácticas artísticas de la posmodernidad. La narrativa se enfatiza y desarrolla mediante la forma en la que se organiza el contenido a partir de *softwares* de edición en tiempo real que explotan las posibilidades del *clip*, del *loop* y del *sample*, términos que provienen de lo musical, en concreto de la música electrónica.<sup>3</sup> A estos aspectos se suman la improvisación y el ritmo, presentes y determinantes en muchas piezas de este estilo que subrayan que la experiencia y percepción de la obra son más importantes que la narrativa implícita.

## **Antecedentes inmediatos de los directos audiovisuales**

Los antecedentes de los actuales directos audiovisuales pueden rastrearse desde tiempos inmemoriales, ya que el deseo de visualizar el sonido ha sido una constante desde la época en la que Newton se planteaba la correspondencia entre los siete colores del arcoíris y las siete notas, las teorías sinestésicas que preocupaban a Kandinsky sobre su teoría estética o el invento de instrumentos que generaban sonido y luz como el *clavilux*, los *colour organ* y el *lumígrafo*, populares en el siglo XIX. Obras sinfónicas como *Prometeo. El poema del fuego* de Scriabin, el género de la ópera y piezas clásicas como la *Música para los reales fuegos artificiales* de Händel, así como el cine primitivo que se proyectaba en barracas de feria mientras un intérprete, generalmente al piano, ponía música a las imáge-

---

3 *Ibid.*, 146.

nes, guardan un gran parecido con los actuales directos audiovisuales. Cualquier espectáculo de origen más o menos popular que mezcle imagen y sonido en directo puede ser considerado antecedente de la performance audiovisual digital. El cine experimental, especialmente el de vanguardia, puede ser reconocido también como un predecesor importante por la capacidad de experimentar con la imagen desde una perspectiva narrativa diferente, abstracta en ocasiones y no lineal.<sup>4</sup>

Dentro de la necesidad de acotar las influencias y la historia reciente de los directos audiovisuales, debemos resaltar la necesidad que tuvo en su momento la escena electrónica de ser animada con contenido visual. Esta necesidad surge debido a que las largas sesiones de música *house* de los ochenta —se presume que el primer VJ se vio en el mítico club Peppermint Lounge— adolecían de la espectacularidad que tenía un concierto de rock, por lo que a la solitaria y poco llamativa presencia del DJ en cabina se le sumaba la proyección de imágenes, luces y demás parafernalia visual. Recurso este parecido al que ya se había utilizado en los Light Visual Show de los años 60 aunque de forma más primitiva, con base en retroproyecciones, aceite y acetatos con dibujos. La tecnología del video y sobre todo las mesas de edición que se usaban en la realización televisiva permitían editar imágenes en tiempo real. Nace así el *videojockey* o VJ, figura que históricamente fue denostada por académicos y críticos en contraposición a otras disciplinas por pertenecer a la cultura de club y no a la del arte contemporáneo, por encargarse simplemente de sincronizar imagen y sonido, rellenar espacios vacíos en discotecas en detrimento del Live

---

4 Asli Serbest, y Mona Mahall, "Doctor illuiminatus or Ancestors of Generative Art", *amínima22\_LiveCinema*, (2003): 128.

Cinema sobre el que residía, al menos, una intencionalidad más artística según algunas posturas académicas.<sup>5</sup> Desde mi punto de vista, fue precisamente esa escena de club, junto con la modernización de las herramientas de edición en tiempo real, las que supusieron un campo de cultivo fundamental para entender las obras que actualmente pueden verse en festivales especializados en la materia como el MUTTEK, LEV Festival, Resonator, etc. La escena de club permitió a muchos experimentar con las capacidades de la sinestesia ya que, la música repetitiva, casi ritual y el consumo generalizado de drogas como el éxtasis o el LSD facilitaron la presencia de un público completamente receptivo a este tipo de estímulos audiovisuales que fueron poco a poco refinándose hasta llegar a lo que son actualmente. La sincronía, entendida desde la perspectiva de Michel Chion como la tensión entre lo que se escucha y la percepción visual o lo que hay en la mente del espectador, se basa en la coincidencia esporádica y periódica entre contenido visual y sonoro.<sup>6</sup> Esto es lo más cercano al concepto de sinestesia, algo cuestionado también, ya que para algunos autores como Paul Hertz, solo algunas personas pueden ser sinestésicas, no el arte.<sup>7</sup> La búsqueda de la sinestesia, así sea como excusa, se facilitaba dentro de estos complejos rituales de la modernidad. De igual forma, el público fue habituándose a los sonidos más experimentales por lo que se puede decir que hubo un enriquecimiento cultural en este sentido sonoro-musical. Con ello están listos los dos ingredientes fundamentales, los pilares de la experimenta-

---

5 Mia Makela, "Live Cinema: language and elements", (tesis MA, Media Lab, Helsinki University of Art and Design, Helsinki, 2006).

6 Michel Chion, *La audiovisión*, (Barcelona: Editorial Paidós, 1993), 26.

7 Paul Hertz, "Synesthetic Art - An Imaginary Number?", *Leonardo* Vol 32, nº 5, (1999): 400.

ción sonora y la visual en un ambiente de libertad fuera del circuito artístico tradicional socialmente establecido.

Como sea, la jerarquización del Live Cinema con respecto al Vjing sería negar la importancia cultural de la música electrónica y la cultura de club. De hecho, son reseñables los proyectos que fungen como puentes entre la escena del arte y la de club, como es el ejemplo de *Light & Dark av set* (2011) de Oscar Mulero, reconocido Dj y productor de techno quien, con este proyecto, comienza una serie de incursiones en los directos audiovisuales que pronto abandonan los clubes para tener lugar en festivales y emplazamientos con un carácter más artístico. Esta obra, que puede ser considerada la primera de este tipo en su carrera, fue diseñada para sonar en un festival, algo bastante más cercano a la cultura de ocio, pero que en este caso presentó esta obra con fuerte cohesión conceptual trabajada a medias con FIUM, autores de los visuales que fueron mezclados en directo con la música de Oscar Mulero.<sup>8</sup> Con ellos llevaría a cabo también *BioLive* en 2013 y actualmente ha presentado *Monochrome* en diversos ámbitos como Sónar o LEV Festival. Este ejemplo corrobora una adaptación o refinamiento del discurso electrónico, si se puede denominar así, que lejos de arrojar dudas, afianza la teoría de la gran importancia de la música electrónica de club como antecedente de las actuales performances audiovisuales digitales, así como la relación no tan lejana de ambos espacios.

En el aspecto musical, recalcar que, aunque no es norma, sí hay una gran presencia de música electrónica experimental, música concreta y exploraciones basadas en su mayor parte en las posibilidades del *software* musical como creador de nuevos

---

8 "Oscar Mulero biography", Oscar Mulero [acceso el 14 de octubre de 2019]. Disponible en: <http://www.oscarmulero.com/about.html>



discursos contemporáneos. *Software* y herramientas que en muchas ocasiones son de uso libre, diseñado en comunidades y relacionados directamente con la cultura hacktivista, así como con la figura del artista autónomo que desarrolla sus propias herramientas dentro de un panorama cultural y político complejo en relación al uso y distribución de los recursos digitales.

Si bien para algunos autores la división se mantiene, hay que decir que la misma, lejos de dar información sobre la esencia de la disciplina, ayuda a diferenciar ciertos aspectos, sobre todo la concepción y la utilización del espacio. Se podría simplificar que, en el Vjing ejecutado en discotecas, naves industriales o lugares afines, el espacio no está jerarquizado ya que el público puede deambular por él de forma libre y conectar esporádicamente con los visuales, mientras en el Live Cinema se recupera el espacio tradicional del teatro o concierto, donde una audiencia dirige su vista hacia la obra, generalmente sentados a un frente donde se encuentra el *performer* y las imágenes. También el Live Cinema se concibe en casi todas las ocasiones bajo una unidad narrativa o estética, ya que no solo se cuenta una historia, sino que se desarrolla de forma unitaria como proyecto específico, teniendo además una menor duración que el VJ que puede estar toda una noche.

## **Panorama actual, algunas obras significativas**

La siguiente selección de obras responde a dos criterios fundamentales: su contemporaneidad —algo importante en una escena donde los discursos se renuevan con gran rapidez— y su originalidad, no respondiendo a los cánones más tradicionales de esta disciplina. *Synspecies Live A/V* (2019), de Elías Merino y Tadej Droljč, es un proyecto audiovisual que explora las

posibilidades de la autonomía de objetos audiovisuales que se interrelacionan entre sí adaptándose, luchando por su espacio y mutando en sincronía perfecta con la música. Una música de origen algorítmico, aspereza abstracta y una apariencia de caos organizado.<sup>9</sup> La totalidad del espectáculo coproducido con el Festival LEV<sup>10</sup> genera una especie de ecología virtual que tiene su mecánica y razón de ser en el concepto de *morphopoiesis* de Panayiotis Kokoras. Este término designa la transformación que sufre un objeto musical al ser modificado en el espacio, acción que puede aplicarse a los objetos visuales y a la interacción entre estos y los sonoros, razón de ser de la reactividad de muchos espectáculos audiovisuales de naturaleza más o menos sincrónica. Esta característica permite a los artistas total libertad a la hora de deconstruir los discursos y las narrativas más convencionales.<sup>11</sup>

Comparten, los directos audiovisuales con la música y otros géneros derivados de esta, la relación entre el *performer* y la audiencia en un mismo contexto de espacio y tiempo como ocurriría en cualquier concierto tradicional, el sustento estético de un lenguaje basado en el ritmo, el movimiento y la improvisación. Por último, comparten también una estructura argumental basada y sometida casi por completo a la banda sonora, aunque esta pueda ser de origen generativo

---

9 "About synspecies", Elias Merino [acceso el 23 septiembre de 2019]. Disponible en: <http://www.eliasmerino.com/synspecies-av-live.html>

10 LEV Festival, cuyas siglas significan Laboratorio de Electrónica Visual, es un festival de arte tecnológico especializado en música experimental y directos audiovisuales en marcha en la ciudad española de Gijón desde el año 2007. Actualmente tiene otra edición en Madrid y forma parte de la red ENCAC, European Network for contemporary AV Creation. Esta red engloba festivales y artistas audiovisuales de todo el mundo.

11 Panayiotis A. Kokoras, "Morphopoiesis: A general procedure for structuring form", *Electronic Musicological Review*, Volume IX, octubre 2005.

donde la parte visual y sonora se retroalimentan. Esta relación simbiótica tiene una importancia determinante a la hora de clasificar a las actuales performances audiovisuales consideradas desde dos puntos de vista: en primer lugar, las que las imágenes tienen un origen generativo; es decir, se programan y originan con base en un *input* digital que puede ser generado al leer diversas fuentes sonoras o ambientales y aquellas cuyas imágenes son reactivas y responden exclusivamente al sonido. El proyecto de Guillaume Côte y Alexis Langevin-Tétrault, *Falaises* (2017), une su trabajo compositivo sonoro a un diseño visual llevado a cabo por Dave Gagnon que combina pantallas y luces con una distribución en el escenario similar a una videoinstalación. El resultado, áspero a mitad de camino entre el ruido y la tonalidad, divaga incómodo entre la luz, la sombra y el sonido.<sup>12</sup> De nuevo, esa tendencia a estímulos sonoros que habitan y empujan las fronteras de lo musical, terrenos indefinidos y experimentales.

La dinámica de esta obra reactiva, dinámica, interactiva e interdisciplinar ha propiciado que muchos de estos ejemplos tomen la forma de instalación, aunque *Scanaudience* (2019) del dúo Schnitt, Marco Monfardini y Amelie Duchow, se sitúa entre el directo, el *site-specific* y la video performance escaneando al público, cuyo resultado se traduce en imágenes y sonido. Según la intención inicial, mediante un emulador de red neuronal y visión artificial se producen esos resultados audiovisuales sincronizados que enfrentan al espectador con su imagen distorsionada, según los autores, «una metáfora de nuestro tiempo».<sup>13</sup>

---

12 "Info Falaises", *Falaises* [acceso el 12 de octubre de 2019]. Disponible en: <https://www.falaises.net/>

13 "Scanaudience | audio/video performance", Schnitt [acceso el 5 de noviembre de

Martin Messier incorpora el cuerpo en una especie de danza performática en la que genera sonido sirviéndose de los campos electromagnéticos del entorno. En una coreografía que utiliza un movimiento basado en enchufar y desenchufar cables sobre unas placas metálicas, se generan luces y sonido que de otra forma serían inapreciables, invirtiendo la jerarquía entre música y coreografía.<sup>14</sup> El resultado limpio y espectacular no puede ser concebido sin la presencia humana sobre el escenario. Messier es un artista que, interesado por la sincronización entre sonido e imagen, construye sus propias herramientas, diseña sus propias máquinas para solventar los requerimientos técnicos y expresivos de cada proyecto.

Continuando los ejemplos que salen del ámbito tradicional del directo audiovisual como las salas de conciertos o los escenarios, debemos resaltar el trabajo reciente de Refik Anadol, *Melting Memories* (2018).<sup>15</sup> La instalación, de apariencia realmente espectacular, pretende representar el material del recuerdo, o lo que es lo mismo, visibilizar la actividad cerebral a partir de los recuerdos mediante esculturas de datos aumentados. La tecnología permite leer la actividad cerebral, pero es el arte el que permite visualizarla y estetizarla, de tal forma que pueda entenderse. Las herramientas tecnológicas fueron desarrolladas por el Neuroscape Laboratory en la Universidad de California. Para obtener la información solo hace falta un electroencefalograma que mide los cambios a nivel cerebral y esos datos generan una respuesta visual cambiante, ondulante y de una poderosa

---

2019]. Disponible en: <http://www.schnitt.it/schnitt%20works%20performance%20scan audience.htm>

14 "Field, Performance", Martín Messier [acceso el 14 de noviembre de 2019]. Disponible en: <http://www.mmessier.com/field.html>

15 "Melting Memories", Refik Anadol [acceso el 14 de noviembre de 2019]. Disponible en: <http://refikanadol.com/works/melting-memories/>

abstracción móvil que se concreta proyectándose sobre una especie de escultura ubicada en lugares específicos.

Estos son algunos de los ejemplos más significativos de la actualidad y que han sido mostrados sobre todo con el ánimo de señalar una evolución en el tipo de directo audiovisual, performance o como se pueda denominar, ya que en algunos casos el cambio ontológico ha sido significativo. De todas formas, esto no hace más que enfatizar las influencias de distintas disciplinas y el carácter transdisciplinar y de metadiseño presente en estas obras.

Con la popularización de este tipo de arte ha habido un aumento de lugares donde se exhibe de forma específica e incluso se incentiva la producción y difusión. Tenemos ejemplos a lo largo del mundo como LEV Festival en Gijón y Madrid, Resonate en Belgrado, CTM Festival en Berlín, Mutek en ciudades como Montreal, Barcelona y Ciudad de México, Mapping Festival en Génova y Elektra en Montreal, por mencionar a algunos de los más famosos a nivel internacional. Eventos que pueden reunir en una noche a más de 4000 personas en torno a los sonidos e imágenes más experimentales demuestran que se ha trabajado una sensibilidad estética que puede llegar a funcionar de forma masiva. Las hipótesis para esto son variadas, la tremenda espectacularidad de algunos proyectos, la tendencia a valorar lo sinestésico y a disfrutarlo o, por otro lado, la progresiva evolución de cierto público de la música electrónica que proviene de un ambiente de ocio donde los sonidos eran y son especialmente áridos o complejos. Creo firmemente en la importancia de este aspecto, ya que la mayor proliferación de este tipo de eventos se produce en regiones con una arraigada tradición de música electrónica. Esto no quita que en otros lugares comience a verse ya como algo habitual.

## **La situación actual de la performance audiovisual digital en Ecuador**

En el caso de Ecuador, debemos señalar la importancia de “Hausmann, Encuentro Multidisciplinar de Creación New Media”, evento que se organiza desde el año 2012 en el marco del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la Universidad San Francisco de Quito. La idea fue dar visibilidad a proyectos desarrollados en espacios académicos y que facilitaban la confluencia entre arte, ciencia y tecnología, dando un pequeño lugar a artistas externos a la universidad que tuviesen ese mismo tipo de interés. Hausmann ha servido, ante todo, como un termómetro para observar la salud de la escena de arte tecnocientífica en el país, la posición de la academia ante la misma y, por supuesto, la respuesta del público.

En cuanto a la primera, sí se ha observado la consolidación de una escena que, aunque sigue siendo muy pequeña, entronca con los discursos internacionales y aporta en cierto sentido una visión local. Lo más común es que, cuando hay un artista local que destaca en este tipo de discurso, pronto desarrolla su carrera fuera, dedicándose en algunos casos a la enseñanza universitaria y manteniendo así un flujo interesante de intercambio de ideas y conocimiento.

La academia mantiene aún una postura conservadora en términos generales; es común que en la necesaria confluencia entre artistas y científicos todavía no haya demasiado entendimiento. El carácter especulativo del arte no encaja a veces con el pragmatismo de lo tecnológico, pero es precisamente en ese interés de puesta en común que surgen las cosas interesantes. En el caso concreto de Hausmann, se ha intentado crear ese espacio de confluencia con mayor o menor éxito. Los talleres

desarrollados a tal fin juntaban personas de diferentes formaciones pero intereses comunes, áreas de la universidad como el Colegio Politécnico, el Colegio de Música, personas del ámbito académico del arte, programadores y gente de la escena artística local. Todos preparando proyectos y obras para ser mostrados el día del evento, evento que en un principio era semestral y que en la actualidad es anual. A lo largo de las ediciones se han mantenido colaboraciones con la Pontificia Universidad Católica del Ecuador y recientemente con la Universidad de las Artes, lo que también refuerza no solo las relaciones interacadémicas sino también la construcción de una escena local, nacional, así como el intercambio. Hoy en día, todos ven atractiva y necesaria esta confluencia de arte, ciencia y tecnología, por lo que estamos en un momento dulce que puede generar cosas muy interesantes.

Por lado del público, cada vez más numeroso e interesado, no hay mucho que decir. La novedad o las facilidades de un arte participativo que se encarga de utilizar la tecnología siempre presente en la sociedad, ayudan a tener un público variado y pendiente de este tipo de arte, donde siempre han destacado los directos audiovisuales. La presencia en cada edición puede ser utilizada para ver cómo ha evolucionado esta disciplina en el país. En primer lugar, se mostraron y se intentó dar formación sobre las herramientas necesarias para ejecutar proyectos. Se ha trabajado con VDMX, Resolume, Max Jitter y Modul 8, Processing o TouchDesigner, se han ofrecido talleres con artistas reconocidos y desarrolladores de *software* como FIUM y Markus Heckmann y artistas como Román Torre o teóricos como Alex Scholz, editor de la revista HOLO. La estrategia de invitar gente implicada en esta modalidad de arte del exterior sirve y pretende afianzar lazos de la escena local con

otros lugares donde este tipo de escena es mucho más sólida. Esto revierte la influencia sobre discursos, técnicas y también la exportación de ejemplos de la escena local.

Los proyectos han evolucionado en este tiempo desde el *foundfotage* —utilizando clips obtenidos de otras fuentes como películas y demás— a discursos generativos, actualmente basados en luz y reactividad al sonido e incluso al Live Coding. En este sentido, la evolución del discurso ha sido lógica y en consonancia con la escena internacional, aunque en ocasiones se haya tenido que recurrir a una escena reducida ya que, año tras año, se repiten los nombres de algunos artistas a pesar de la realización de convocatorias abiertas a nivel nacional e internacional para la selección de asistentes con base en su interés y afinidad con el carácter del evento.

Las obras han sido presentadas en diferentes localizaciones de Quito. En un principio, en la Universidad San Francisco de Quito; en el teatro Calderón de la Barca a partir de su tercera edición. Posteriormente tuvo lugar en el Museo de Interactividad y Ciencia, en el Centro de Arte Contemporáneo y regresó a la Universidad, en concreto al teatro William Shakespeare, donde se toma el vestíbulo con las instalaciones interactivas y el teatro con los directos audiovisuales.

A raíz de las experiencias derivadas de la realización de Hausmann, se han evidenciado ciertas problemáticas o particularidades sobre el ámbito local, así como la recepción y creación de discursos basados en las nuevas tecnologías y particularmente bajo la forma de los directos audiovisuales.

En primer lugar, debemos observar la complejidad de insertar culturalmente discursos basados en lo tecnológico en un espacio geográfico como Ecuador y además poder arrojar una observación crítica sobre ello. Si observamos todas las cuestio-



nes de poder que flotan sobre el acceso, creación y distribución de las nuevas tecnologías, se puede trazar perfectamente un mapa jerárquico sociopolítico de gran complejidad. A pesar de que en Ecuador el acceso a la tecnología no está vetado, está lejos de tener un acceso totalmente democrático y, por tanto, de tener una visión global sobre la incidencia de las tecnologías a nivel social.

Por otro lado, como algo interesante, podemos hablar de la hibridación de los discursos que resultan en la producción audiovisual local. La convivencia entre lo global y lo local no está exenta de complejidades. Muchas veces se cae en exotización de lo local, folklorización desde espacios del pensamiento que pueden ser reconocidos como privilegiados. La utilización de discursos musicales autóctonos o de estéticas basadas en algunas de las nacionalidades o culturas del Ecuador en propuestas que aspiran ser entendidas en espacios externos, pretendidamente globales, caen a veces en apropiaciones que pueden parecer forzadas. No obstante, las posibilidades son inmensas y, a pesar de esa tendencia a la exotización — peligro de la globalización de los discursos, confrontación de culturas diferentes, ancestrales la mayor parte del tiempo—, ha resultado en proyectos muy interesantes como, por ejemplo, el taller impulsado por Iván Terceros sobre autómatas celulares llamado “Laboratorio-taller de diseño de autómatas moleculares: Tejidos indígenas e interactivos con p5.js”, cuyos resultados se expusieron en la octava edición; o el proyecto de “sadoindigenismo” de Emilio Cordero; o el directo audiovisual de Manuel García con Jesús Bonilla, “Retornos”.

Otro aspecto es la dificultad para pensarlo desde la academia por la poca importancia que se le ha dado a las artes dentro de ella, en especial a las artes contemporáneas. Hay

un interés innegable, pero quizá no se sepa qué hacer con él. El aspecto positivo es que cada vez hay una mayor atracción hacia este tipo de proyectos, incluso sabiendo el poder del conocimiento que se desprende de la mezcla de ambos saberes. Si bien esto no es novedad en otros contextos geográficos, el planteamiento de ruptura de la rigidez de las disciplinas académicas tradicionales sí lo es en el país.

En cuanto a la interdisciplinariedad, el directo audiovisual concilia dos contextos tradicionalmente separados, la música y las artes visuales. Esta separación proviene de una desfasada división entre las artes y, en nuestro caso, esta confluencia es muy interesante ya que rompe esa división generando discursos llenos de posibilidades creativas donde ambas tendencias conviven sin jerarquías.

De la misma forma, y como algo extremadamente positivo, destacar que la performance audiovisual digital es una disciplina que rompe con facilidad la división entre alta y baja cultura. Basta observar como indicadores de esto los antecedentes y el origen en ámbitos no tradicionales de la exhibición artística y el público no especialista que acude y disfruta de este tipo de, podríamos decir para simplificar, espectáculos.

Hay que destacar la falta de espacios para producir y exhibir este tipo de arte, más allá de la utilización de los visuales para amenizar *raves*. Existen pocos lugares específicos destinados a ello; Hausmann podría ser uno de los más estables o consolidados, por la cantidad de ediciones, pero sigue siendo difícil encontrar obras y sobre todo artistas nuevos que se impliquen en la producción de proyectos concretamente audiovisuales, siendo su vinculación ocasional o en momentos puntuales de su carrera creativa. Hablar de falta de interés por parte de la escena artística local hacia esto sería demasiado,

pero hay que revisar la poca tradición de arte tecnológico en el país. El esfuerzo continuado por seguir creando escena y la importancia que desde las universidades se está dando a este tipo de obras y, sobre todo, a los campos del saber que los producen, es, sin duda, el balón de oxígeno más importante para la salud de este arte en Ecuador. Más allá del ámbito privado, ha sido en lugares como Hausmann o Interactos desde la Universidad de las Artes, donde se ha tenido la oportunidad de apreciar directos audiovisuales en muchas ocasiones y espacios por primera vez.

El tiempo dirá si continúa con buena salud la performance audiovisual digital y la escena ecuatoriana alcanza la presencia de otros países de la región como México, Argentina e incluso Colombia. Para ello es preciso crear y pensar desde el arte tecnocientífico y seguir promoviendo a través de los agentes culturales el aprendizaje sobre las metodologías creativas y, en especial, de investigación desde esta confluencia arte, ciencia y tecnología.

## Bibliografía

- Anadol, Refik. “Melting Memories” [acceso el 14 de noviembre de 2019]. Disponible en: <http://refikanadol.com/works/melting-memories/>
- Bucksbarg, Andrew. “VJing and Live A/V Practices”. En *amínima22\_LiveCinema*, 2003: 146.
- Chion, Michael. *La audiovisión*, Barcelona: Editorial Paidós, 1993.
- Hertz, Paul. “Synesthetic Art - An Imaginary Number?”. En *Leonardo* Vol. 32, nº 5, (1999): 400.
- Falaises. “Info Falaises” [acceso el 12 de octubre de 2019]. Disponible en: <https://www.falaises.net/>
- Kokoras, Panayiotis A. “Morphopoiesis: A general procedure for structuring form”. En *Electronic Musicological Review*, Volume IX, 2005.
- Makela, Mia. “Live Cinema: language and elements”. Tesis MA. Media Lab, Helsinki University of Art and Design, Helsinki, 2006.
- Merino, Elías. “About synspecies” [acceso el 23 septiembre de 2019]. Disponible en: <http://www.eliasmerino.com/synspecies-av-live.html>
- Messier, Martín. “Field, Performance” [acceso el 14 de noviembre de 2019]. Disponible en: <http://www.mmessier.com/field.html>
- Mulero, Oscar. “Oscar Mulero biography” [acceso el 14 de octubre de 2019]. Disponible en: <http://www.oscarmulero.com/about.html>
- Salter, Chris. *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*. Cambridge: MIT Press, 2010.
- Schnitt. “Scanaudience | audio / video performance” [acceso el 5 de noviembre de 2019]. Disponible en: <http://www.schnitt.it/schnitt%20works%20performance%20scanaudience.htm>
- Serbest, Asli y Mahall, Mona. “Doctor illuminatus or Ancestors of Generative Art”. En *amínima22\_LiveCinema*, (2003): 128.