



MENCIÓN: Artes plásticas

TÍTULO: El arte como consecuencia del movimiento

2021/2022

ESTUDIANTE: María Ortuño Sala

DIRECTOR: David Trujillo Ruiz

ÍNDICE

	PÁGINAS
1. PROPUESTA / RESUMEN	2-3
2. OBJETIVOS	5
2.1 OBJETIVO GENERAL	
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
3. REFERENTES (FORMALES VISUALES, CONCEPTUALES)	6-9
4. INVESTIGACIÓN Y PROCESO CREATIVO	10-14
4.1 ANÁLISIS Y DESARROLLO CONCEPTUAL	10-12
4.2 MATERIALIZACIÓN	12-13
4.3 GRABACIONES SONORAS/EDICIÓN	13
4.4 RESULTADO FINAL	14-15
5. CONCLUSIÓN	16
6. BIBLIOGRAFÍA	17-18

Palabras clave: paisaje sonoro, performance, arte, movimiento, dibujo.

Resumen:

El proyecto tiene como título 'El arte como consecuencia del movimiento' y se basa en cómo un movimiento físico genera diferentes cambios de la materia en un determinado espacio y tiempo, y lo que éste genera de forma física. A nivel plástico el resultado será una obra mixmedia, en la cual se trabaje el paisaje sonoro y la representación visual de sonidos mediante la performance y el dibujo.



Keywords: soundscape, performance, art, movement, drawing.

Abstract:

The project is entitled 'Art as a consequence of movement' and is based on how a physical movement generates different changes of matter in a certain space and time, and what this generates in a physical way. On a plastic level, the result will be a mixmedia artwork, in which the soundscape and the visual representation of sounds will be worked on through performance and drawing.

1. PROPUESTA

Hemos creado una obra plástica que consiste en la creación de un paisaje sonoro con los sonidos de nuestro entorno y la posterior representación de este paisaje sonoro de una forma visual mediante una performance, en la cual se dibujarán abstractamente los sonidos recopilados en el paisaje sonoro.

Entendemos este trabajo como la culminación de 4 años de carrera, con él se espera hacer una demostración de los conocimientos adquiridos en ella.

Para esta obra hemos trabajado tres conceptos, el movimiento, la performance y el paisaje sonoro, así como la investigación de referentes que trabajan estos conceptos y el movimiento artístico Fluxus.

En cuanto a la realización de la obra, el paisaje sonoro mencionado, se creará mediante la recopilación de sonidos y la posterior edición de los mismos para crear una composición sonora. Una vez el audio realizado, se hará una acción en la cual, se dibujarán los sonidos mediante el movimiento del cuerpo, siendo esta acción la culminación del trabajo. La obra se conservará como un registro de la acción en el cual tendremos fotografías del espacio en el que se desarrolla la acción tras su ejecución y un video de la performance, así como el paisaje sonoro en su totalidad.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL:

- Realización de una performance que dialogue a tiempo real con un paisaje sonoro creado por nosotros, a través del movimiento corporal en el espacio.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Hacer una investigación sobre el movimiento y el sonido.
- Buscar referentes tanto artísticos como conceptuales.
- Desarrollar el marco teórico del proyecto en base a la investigación.
- Generar una perspectiva artística propia.
- Realizar la obra plástica en base al campo de investigación.
- Crear un paisaje sonoro a partir de grabaciones de un entorno cercano.
- Desarrollar una performance para culminar la obra.
- Recopilar imágenes que sean el registro de la performance.
- Extraer conclusiones de la investigación, Se pretende que este proceso de investigación sea suficientemente sólido como para que pueda constituir el final de un proceso cerrado de investigación artística. Y al mismo tiempo constituya el inicio o la base de una investigación mucho más amplia y profunda.

3. REFERENTES (FORMALES VISUALES, CONCEPTUALES)

Para analizar el contexto de la investigación se han rescatado cuatro referentes. Se han seleccionado referentes, que constituyen una influencia esencial en cuanto a la comprensión y al desarrollo de una perspectiva propia.

HILDEGARD WESTERKAMP



Hildegard Westerkamp es una compositora germano-canadiense de la escuela de Vancouver. Westerkamp desarrolla trabajos musicales con una riqueza en sutilezas timbrísticas, hace combinaciones de sonidos procesados con grabaciones de paisaje sonoro. Dicho trabajo creativo se nutre principalmente de su interés por el uso de la caminata sonora como una herramienta activa para la compenetración con el entorno sonoro circundante.

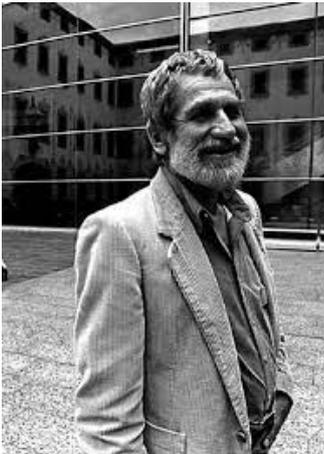
Mediante la escucha atenta que nos proporciona la caminata sonora, Westerkamp propone un acercamiento a entornos sonoros cotidianos.

Una de las obras más ejemplificadoras de la preocupación de Westerkamp por la escucha atenta de entornos cotidianos es la obra *Kits Beach Soundwalk* compuesta en 1989. En este trabajo la compositora utiliza como base narrativa grabaciones de campo realizadas durante una caminata matutina en la bahía de Kits Beach en la ciudad de Vancouver.

Westerkamp utiliza su propia voz como hilo narrativo de la obra, guiando al oyente en un viaje aural donde paulatinamente van apareciendo y desapareciendo los diversos sonidos que se pueden escuchar en ese espacio. La artista va construyendo y deconstruyendo ricas texturas sonoras relacionadas con su entorno sonoro circundante. A lo largo de la transfusión de la obra, Westerkamp va cuidadosamente aislando elementos sonoros de las grabaciones de campo del lugar para luego modificarlos sutilmente. La artista materializa su idea de que la esencia de una composición de paisaje sonoro es combinación de elementos de nuestro entorno, la escucha atenta y el tiempo.

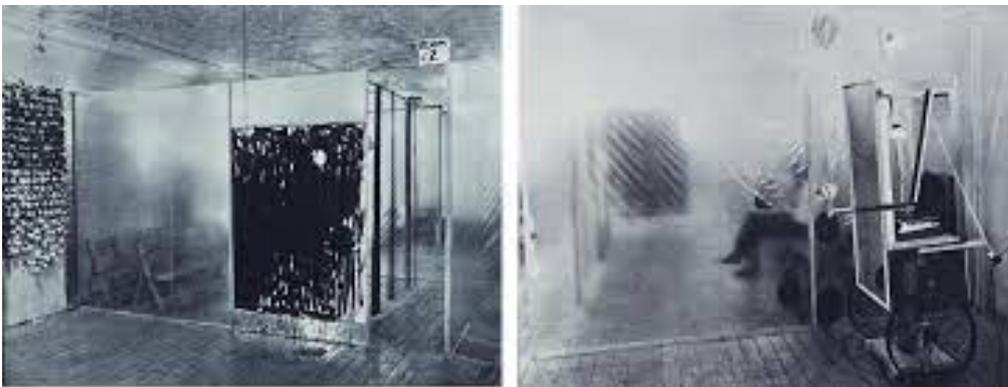
obra: [Hildegard Westerkamp – Kits Beach Soundwalk \(1989\)](#)

ALLAN KAPROW



Allan Kaprow, artista estadounidense que estableció los preceptos del arte performance. Se caracteriza por dar la misma importancia a la participación del artista y del asistente en sus obras. En la década de los 60 se convirtió en una de las figuras más importantes del arte contemporáneo en esa época. El autor descubrió que la pintura tenía capacidad de transformación y que podía explotarse hasta límites inimaginables combinando espacio, tiempo, sonido y al propio espectador. Al resultado lo llamó “teatro experimental”. Su mayor aporte fue el término happening, tras darse cuenta que el teatro, la composición, la música, y la danza no tenían límites, y de experimentar con todo un conjunto de instrucciones y piezas que creaba un momento o evento.

Su obra “18 happenings en 6 partes”, 1959 fue su obra más influyente, la cual consistió en la proyección de películas y diapositivas acompañadas de danza, escultura, música, texto y representaciones. Trabajando a partir de un score cuidadosamente realizado y guionizado, creó un ambiente interactivo con el que consiguió manipular al público.



MOVIMIENTO ARTÍSTICO - FLUXUS

Fluxus es un movimiento artístico internacional que se desarrolla a partir de 1961 dentro del nuevo interés que surge en Estados Unidos como en Europa por el Dadá y la figura de John Cage.

En contraposición a la tradición artística este movimiento busca ante todo la fusión y la mezcla de la mayoría de prácticas artísticas: música, acción, artes plásticas. La unión de esos medios, fue la primera forma de arte desde el Dadaísmo en apostar por la fusión de géneros. En Fluxus se mezcla la alta cultura con la popular, el juego, el arte, lo insignificante y un inexistente valor mercantil del producto o acciones realizadas.

George Maciunas, dijo que Fluxus debía ser simple, entretenido y sin pretensiones y estar respaldado por temáticas triviales, sin dominar técnicas o ensayos, ni aspirar a valor institucional o comercial.

Sus artistas procedían sobre todo de la vanguardia musical y literaria como Maciunas, Yoko Ono, Benjamin Patterson, Robert Filliou entre otros muchos.

Realmente, más que de un movimiento, podríamos concretar este estilo artístico como fenómeno singular por su carácter internacional. Sus acciones acústicas y visuales sencillas, llamadas actos o actividades, se realizaban con la presencia del artista o sin ella, y ante un público participe o no.

HEATHER HANSEN



Heather Hansen es una artista visual, diseñadora y bailarina que emplea la danza y el movimiento como medio de creación de arte. Inspirada en la creación de arte conceptual y moderno mediante el cuerpo, las complejas obras de Hansen utilizan una técnica que pocos artistas en el mundo dominan por

completo, el dibujo cinético, esta técnica impresiona por su gran tamaño pero sobre todo por su alta constancia y esfuerzo físico.

En esta técnica, el cuerpo funciona como pincel, se crean formas y patrones simétricos los cuales rastrean los movimientos corporales con carbón sobre una tela de grandes dimensiones. Una visión diferente sobre el arte que cambia las perspectivas y los métodos del diseño que actualmente existen.



Proceso de creación de la obra Harmonic: https://vimeo.com/109936009?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=4199006

4. INVESTIGACIÓN Y PROCESO CREATIVO

4.1 ANÁLISIS Y DESARROLLO CONCEPTUAL

Para empezar a hablar de la conceptualización de este proyecto es importante acotar dos términos, paisaje sonoro y performance.

Empezando por el paisaje sonoro, podemos decir que desde nuestro punto de vista es un conjunto de sonidos que caracterizan un escenario determinado, es decir, todos aquellos sonidos que las personas perciben y son capaces de relacionar con un determinado lugar, con un momento o con una actividad.

El ambiente sonoro de una sociedad para nosotros es una fuente de información esencial e importante. Sin embargo, estamos tan focalizados en nuestro mundo que no nos paramos a escuchar lo que sucede a nuestro alrededor, lo cual nos lleva, en muchas ocasiones, a confundir ruido con sonido.

Según la definición de Rocio Cabrera, concretamos que el ruido se trata de un sonido o un conjunto de ellos, generado normalmente por las actividades humanas, sin ritmo, sin armonía y que, por tanto, suele resultar molesto y desagradable. El sonido hace referencia a esos fenómenos que involucran la propagación de ondas percibidas por el oído, es decir, es la sensación que provoca en nuestros oídos aquella propagación de vibraciones emitidas por algún medio tanto interno como externo. A partir de esto, podemos concretar que el ruido es dañino tanto para la salud como para el medioambiente, dando lugar a lo que conocemos como contaminación acústica, mientras que el sonido no tiene por qué serlo. Este último, el sonido es el que da forma a nuestro alrededor.. Sin embargo, estamos tan acostumbrados a esta contaminación que no prestamos atención a la enorme mayoría de sonidos que nos rodea y que hacen nuestro mundo sonoro rico en variedad.

De aquí surgen los paisajes sonoros, siendo tan importantes para el aprendizaje y la concienciación de la necesidad de valorar los sonidos de nuestro entorno. Desde un

punto de vista artístico, los paisajes sonoros son de gran importancia en el arte sonoro, ya que son la base de casi cualquier obra sonora.

Si hablamos de la performance o acción artística nosotros la podemos definir como una forma de expresión artística que se centra en una acción artística; una muestra escénica interpretativa cuyo propósito es transmitir una idea o concepto, en ella se pueden incluir varias disciplinas artísticas como la música, la poesía, el vídeo o el teatro entre otras.

La performance aparece como un tipo de arte sobre la década de 1960. En este sentido, incluye los elementos claves de las artes escénicas como son la interpretación, el escenario y el espectador.

Una performance también puede ser considerada como parte de las artes visuales, si los valores estéticos que se encuadran en el estímulo visual son los protagonistas de la obra.

Las artes visuales constan de todas aquellas expresiones artísticas esencialmente visuales como la pintura, la escultura, el cine y la fotografía, y de expresiones de arte contemporáneo, en la que se encuentra la performance.

Hay dos formas de ejecutar una performance, con una planificación mediante un guión y en su carencia de esta planificación, se puede realizar de una forma improvisada. La ausencia de guiones fijos y la provocación de los artistas que crean una interacción con los demás artistas y con el público generan una espontaneidad que caracteriza mucho a este tipo de expresiones artísticas.

Una vez que estos dos conceptos principales de nuestra obra están claros, podemos desarrollar nuestra obra en particular. Como se menciona en la propuesta, nuestra obra se basa en la realización de un paisaje sonoro y la representación de éste de forma física mediante el dibujo expandido.

Con este ejercicio artístico de dibujar el sonido, metemos en el proyecto el término del movimiento, un movimiento físico genera diferentes cambios de la materia en un determinado espacio y tiempo, y lo que esto genera de forma física. Esa consecuencia

del movimiento de la materia es la parte esencial del proyecto. y de él nace el título del proyecto, `el arte como consecuencia del movimiento´.

Este concepto se crea por la necesidad de expresar que el arte en la mayoría de sus formas es una consecuencia de un movimiento, ya sea humano o de un objeto. De una forma sencilla podemos ejemplificar este concepto con la pintura, en ella encontramos las pinceladas, que son movimientos de un pincel, que generan una obra de arte, sin embargo, en otro tipo de manifestaciones artísticas como en la performance, este movimiento no lo realiza un objeto, si no que lo ejecuta el humano y ese movimiento se vuelve un determinante en la obra, de aquí este concepto de que el arte es una consecuencia de un movimiento.

4.2 MATERIALIZACIÓN

En cuanto a la materialización de la obra, se divide en dos procesos, por una parte el del paisaje sonoro y por otra el de la performance.

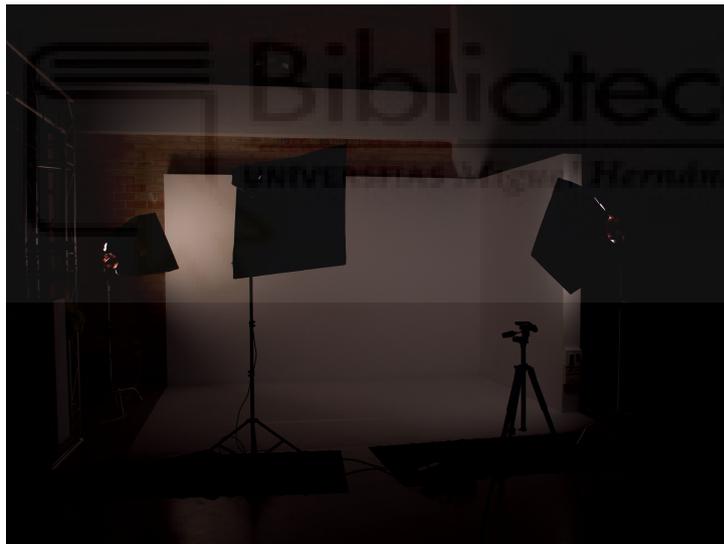
Para la realización del paisaje sonoro empezamos haciendo una recopilación de sonidos mediante grabaciones de un entorno próximo a nosotros, esas grabaciones se realizan con una grabadora digital en concreto la H2n de Zoom en modo surround en 2 canales. Una vez recopilados los sonidos, pasamos a hacer una selección de ellos. Con los sonidos seleccionados, procedemos a realizar su edición, con el programa Adobe Audition y hacemos un montaje con ellos para crear una composición. Con esto terminamos la primera parte del proceso y nos da pie a la segunda parte de producción de la obra.

En esta segunda parte tenemos la performance, la cual es realizada en un plató fotográfico con luces cálidas y sobre un fondo blanco. La artista lleva un atuendo negro, con cortes básicos. Una vez el plató preparado, procedemos a realizar la performance que consta de una coreografía corporal sin un guión previo, una improvisación. Se activa el sonido en la sala (paisaje sonoro) y se procede a dibujar

con carboncillo sobre la pared, con movimientos espontáneos de los que nos va transmitiendo el sonido. Mientras se realiza la performance, se realiza el registro de ella, una grabación a tiempo real de lo que está ocurriendo en la sala. Una vez finalizada la acción, tenemos el registro de video y como consecuencia de la coreografía un dibujo abstracto en la pared, el cual se fotografía para guardar un registro fotográfico.

Una vez finalizado todo este proceso, como último paso, hacemos una edición de las fotografías y del vídeo con los programas Adobe Photoshop y Adobe Premiere. Tras todo este proceso, damos como concluida la obra y por lo tanto su proceso de materialización.

Aquí podemos apreciar una fotografía del espacio en el que se realiza la performance antes de su ejecución.



4.3 GRABACIONES SONORAS/EDICIÓN

Las grabaciones que hemos recopilado se muestran en el siguiente enlace :

https://youtu.be/YEN9cZAFj_4

Aquí tenemos un enlace al paisaje sonoro que hemos realizado tras la edición y el montaje de las grabaciones de nuestro entorno:

<https://youtu.be/aeQMb51WEiA>

4.4 RESULTADO FINAL

Tras la realización de la performance que da fin a esta obra, mostramos un registro fotográfico de la acción, así como un video de la misma.

RESULTADO PICTORICO DE LA PERFORMANCE



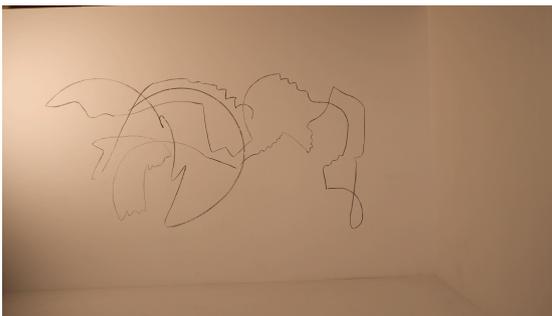
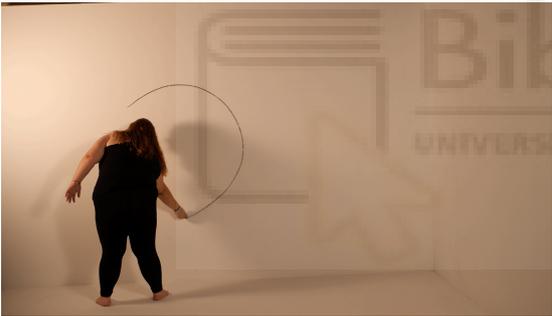
DETALLES



REGISTRO VIDEOGRÁFICO DE LA PERFORMANCE



FOTOGRAMAS



5. CONCLUSIÓN

Podemos decir que el resultado final de este proyecto ha sido satisfactorio, pues hemos conseguido cumplir los objetivos previstos, pues hemos conseguido realizar el proceso de recopilación de información y archivos sonoros de manera correcta, que a su vez nos lleva a la correcta realización del resto de objetivos del trabajo hasta la realización de la performance.

Este trabajo no solo es la culminación de la carrera, sino también de una etapa y de un aprendizaje. Pero todo final da pie a un inicio, y este trabajo es ejemplo de ello, puesto que es el principio de una futura investigación sobre su parte conceptual y sobre la representación plástica que nos ofrece.



6. BIBLIOGRAFÍA

Consuegra, C. B. (2014). Arte Conceptual en Movimiento: Performance Art en sus aceptaciones de Body Art y Behavior Art. *Anales de Historia del Arte*.

Iges, J. (2013). Proceso y concepto en el Arte Sonoro en España. *Mase historia y presencia del Arte Sonoro en España*. N°3.

Jódar Miñarro, A. Dibujando la música. En A. Jódar Miñarro (Ed.), *En el festival de música española de Cádiz (ediciones VI y VII)*.

MARCHAN FIZ, Simón, 1994. *Del arte objetual al arte de concepto: epílogo sobre la sensibilidad "postmoderna"*. Madrid: Akal.

Pastor, R. (2012). *Artes plásticas y danza: propuesta para una didáctica interdisciplinar*. Madrid.

Serraller, F. C. (2014). *El arte Contemporáneo*. Madrid: Taurus.

WEBGRAFÍA

Cabrera, R. (2021, 16 diciembre). | Qué es el paisaje sonoro. RedSocial RedEduca. Recuperado 14 de mayo de 2022, de <https://redsocial.rededuca.net/paisaje-sonoro>

Happenings, acciones y fluxus. (2016, 15 enero). masdearte. Información de exposiciones, museos y artistas. Recuperado 20 de mayo de 2022, de <https://masdearte.com/especiales/happenings-acciones-y-fluxus-azar-en-juego/>

López, L. (2018, 28 junio). Paisajes sonoros reales e imaginarios | N° 42 | Publicación. Paisajes sonoros reales e imaginarios. Recuperado 12 de mayo de 2022, de <http://resonancias.uc.cl/es/N%C2%BA-42/paisajes-sonoros-reales-e-imaginarios.html>

El paisaje sonoro como arte sonoro *. (2020, 1 enero). El paisaje sonoro como arte sonoro. Recuperado 20 de mayo de 2022, de [https://revistas.javeriana.edu.co/files-articulos/MAVAE/15-1%20\(2020\)/297062489007/](https://revistas.javeriana.edu.co/files-articulos/MAVAE/15-1%20(2020)/297062489007/)

Perfil, V. T. M. (2009, 21 abril). Allan Kaprow. «18 happenings in 6 parts». laberintos vs jardines. Recuperado 4 de mayo de 2022, de <http://laberintosvsjardines.blogspot.com/2009/04/allan-kaprow-18-happenings-in-6-parts.html>

AUDIOVISUAL

Hansen, H. (2014, 4 enero). Harmonic Series // Prospect 3+ // Louisiana Art and Science Museum [Vídeo]. Vimeo. Recuperado 3 de junio de 2022, de https://vimeo.com/109936009?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=4199006

Hildegard Westerkamp - Kits Beach Soundwalk (1989). (2015, 4 diciembre). [Vídeo]. YouTube. Recuperado 4 de junio de 2022, de <https://www.youtube.com/watch?v=hg96nU6ltLk>