

# Perfect\_Byte

## Materia subversiva/creador de espacios incontables

Toda invención o instauración de una nueva tecnología lleva consigo una nueva teología. En los primeros años del siglo XXI hemos asistido a una nueva revolución en el campo de la creación digital, tanto en la música/video como en el arte. El llamado "Laptop" (ordenador portátil) adquirió una posición privilegiada, convirtiéndose en la herramienta desde la que el artista puede conducir sus mensajes, la única herramienta necesaria, suficiente y autónoma, capaz de conducir sus ideas. La potencia y posibilidades de estos aparatos se triplicaron en los últimos años, cada dieciocho meses duplicaban su poder y reducen su tamaño y peso, (se habla de CPUs de ciento cincuenta gramos con pantallas enrollables). Los artistas electrónicos, entonces, se han convertido en científicos y parte de su trabajo consiste en la investigación y desarrollo de software con el que crear esta obra, situación que, de alguna manera, supone una pequeña esclavitud o dependencia del medio; cuando consiguen dominar una herramienta aparece otra versión más potente u otro software capaz de facilitar los procesos y acortar los tiempos de ejecución. Prácticamente todos los géneros/estilos que surgen en el mundo del Arte Electrónico tienen una conexión directa con los adelantos en materia de software, y con los métodos de producción, por ello, los artistas digitales tienen la obligación profesional de permanecer atentos a estos adelantos, investigando y actualizando sus equipos al ritmo que marca este desarrollo. El binomio Artista-Científico ya es inseparable (como en el renacimiento).

Por otro lado, el mundo de la informática ha entrado en una dinámica en la que las innovaciones y adelantos apuntan hacia la velocidad o cantidad de datos a procesar, huyendo de la creación de nuevos conceptos de relación "hombre-computadora". Apenas se presentan nuevas formas de interacción máquina-humano y la carrera se orienta a mejorar y pulir los conceptos asumidos. Los adelantos en las presentaciones de software también navegan por esta dinámica conservadora, condicionada por el hardware, un hecho que sugiere una conclusión lógica: las herramientas de audio necesitan mejorar el interface que conecta las emociones del artista con las posibilidades del aparato, conectando, también, con el receptor de la obra [la propuesta de herramientas como MAX/MSP, desarrollado inicialmente por Puckette en



el IRCAM, y la posibilidad de convertir movimientos e imágenes en mensajes midi dirigidos a módulos de sonido e imagen ha abierto posibilidades, eso es cierto, pero el virtuosismo asoma la cabeza].

A pesar de que los métodos técnicos de trabajo y los aparatos electrónicos forman parte integral del discurso del artista (ahora también científico), es urgente una descientificación conceptual que deje paso a la comunicación directa del artista con el receptor de su obra, su público: humano-humano, en el caso de los músicos/artistas sonoros.



...CHIU LONGINA  
Perfect\_Byte, Museo MARCO, Vigo

Perfect\_Byte, Chiu Longina. Museo Marco, Vigo



PERFECT\_BYTE enterrando al anemigo. Museo MARCO, Vigo

## Audio...

El audio, una de las piezas claves de la idea IFI (el festival que hemos creado en la Facultad de Bellas Artes de Pontevedra), llena la totalidad del espacio posible y utiliza al espectador como simple conductor de su propósito: ocupar este espacio. Se expresa en las tres dimensiones, llevando este concepto al límite, aun más lejos que la escultura. Tiene como único enemigo (o cárcel) la cámara Anecoica. Pero tampoco en este espacio hostil es posible el silencio físico, los cero decibelios puros; no es posible sentirlo o comprobarlo por los vivos, ya que en el interior de una cámara de este tipo los sonidos del sistema circulatorio y nervioso se hacen presentes (1\*). El silencio absoluto, entonces, no existe para el hombre, y esta realidad pone en evidencia la importancia del sonido en la vida humana, su poder y su inherencia; su fuerza presencial y su capacidad subversiva. Las orejas no tienen párpados.

La onda sónica que genera un Sound System, único protagonista en la acción del audio, despoja al ego del espectador que se deja influir, el espectador abierto y entregado, para conducirlo a una conexión oceánica y enseñarle en este estado el poder de los sentidos, únicos canales que conectan el inconsciente (la historia personal) con el exterior; con una realidad tangible. Minimizar lo visual hace más vívido el sonido. Esta es la razón por la IFI ha presentado la CDAA (Cámara de Atención Auditiva) en la que varios artistas sonoros han presentado su obra.

## CDAA...

Cámara o sala de audiciones/conciertos. Antónimo de Cámara Anecoica, la Cámara de Atención Auditiva es el nuevo espacio para conciertos en IFI.

Con la única presencia de un acomodador provisto de una linterna de luz dirigida, el espectador podrá disfrutar del flujo sonoro como aparato funcional, como objeto decorativo *“Música que se genera y desarrolla en un estudio y que se proyecta en una sala”* (2\*). Piezas en las que el “Sound System” será el protagonista indiscutible, el último responsable de la funcionalidad de la pieza. Artistas y músicos interpretan sus obras en directo mezclados con el público y con la oscuridad del recinto, de manera que los espectadores no puedan ver al artista y el artista no vea a su público.

Únicamente permanecerá tenuemente iluminado el “Sound System” realizando de esta manera poética su importancia y vital protagonismo. Esta sala será nuestro particular



ESPRO (Espace de Projection, una sala de conciertos de acústica variable creada en el año 1977 en el Instituto Francés IRCAM. P Boulez)". (Véase Stockhausen+F.López)

## Limitaciones...

### El principio del placer...

### El audio y la música como herramientas artísticas...

*«Algunas veces observé que el contenido de una obra de arte me atrae más poderosamente que sus cualidades formales y técnicas, a las que, sin embargo, muchos artistas conceden un valor prioritario. Se puede decir que, por muchos medios y efectos que emplee el arte, me falta, en el fondo, su comprensión adecuada» (3\*).*

En una carta se precisa todavía más: *«el sentido les importa poco a esas gentes, que no se preocupan más que de la línea, de la forma, de la armonía del diseño. Se abandonan al principio del placer» (4\*).* Palabras de Freud para justificar su rechazo por la música como "instrumento de arte": *«es necesario que se pueda extraer previamente el sentido y el contenido de lo que se representa en la obra de arte, y por lo tanto, que se pueda interpretar» (5\*).* La ausencia de lo que él llama "sentido", la inexistencia de un contenido en términos de "representaciones", y la incapacidad de "traducir en palabras" o en cualquier lenguaje conocido lo que se "experimenta" al escuchar el sonido, separan a Freud de la música y de su capacidad para transmitir ideas. Pensaba que algo en ella es hermoso, desgarrador, amargo, bello, libre, terrible o dulce, pero ese "algo" no puede ser nombrado, representado. Aunque superadas, las interpretaciones del padre del psicoanálisis sirven para exponer la cualidad enigmática del material "Audio".

*[...] Para comenzar diré que música es enigma, y enigma evanescente (tempus fugit), y hablar de ese «país extranjero» que toda música es, puede ser irrelevante, pero también, y en ello nos esforzaremos, clarificador. Pues la música, que es placer (unas veces divertimento, otras pasión) y es concertus (esto es, conflicto, combate ceremonial, pero dramático), consiste siempre en un pasearse por lo equívoco y por lo oscuro. [...]*

Llorenc Barber, (6\*)



El audio y la música responden entonces, al "principio del placer", por ello es complejo utilizar este medio para transmitir ideas políticas o sociales, sentimientos negativos o de muerte. Audio es una herramienta que por su naturaleza (siempre enigmática), está limitada a relatar placer (negativo o positivo), y difícilmente puede llegar a la altura narrativa de la imagen (¿es así?). Por estas razones lanzo estas preguntas: ¿Es arte el audio ordenado singularmente?, ¿se pueden transmitir mensajes políticos y sociales con el Audio como herramienta única? ¿Tiene sentido en un museo una pieza de audio que no posea una función específica? (como la música de baile). ¿Puede una obra de arte perdurar en el tiempo cuando no está asociada con una idea política o social? ¿Es el audio una herramienta "menor"? ¿Se puede considerar "Arte" el puro placer? Y si fuera el audio una herramienta válida, ¿es posible utilizar sonidos sintetizados, que el público no reconozca, que no estén relacionados con un hecho concreto y que no puedan servir como "disparadores de recuerdos"?



Picnic\_sounds. SINSALaudio, Vigo

...CHIU LONGINA  
Perfect\_Byte, Museo MARCO, Vigo



PERFECT\_BYTE enterrando al anemigo. Museo MARCO, Vigo

## Fundamentos. Laptop Music. Intro...

¿Cuál es el verdadero discurso artístico del laptop-musician? ¿Le importa la música que está creando o está más preocupado y fascinado por la transformación en tiempo real de la masa "audio" en su portátil?

Muchos músicos que utilizan como único instrumento el ordenador portátil, aman y admiran la capacidad de proceso de sus circuitos, disfrutan con la imagen de un músico rodeado de cables sobre una tarima de acero. La melodía, el ruido, los fallos técnicos, el error digital, los loops repetidos, los presets de los programas, los sonidos "apropiados" y robados de la red, las programaciones ajenas, los "cracks", el código libre, la subversión digital, el software terrorism, y en general, todos los ingredientes del "espacio virtual", forman parte del lenguaje interno de los creadores digitales. Formalismo emocional.

Yasunao Tone, miembro de Fluxus, fue aplaudido por John Cage. Este artista trabajó con los errores digitales de los primeros reproductores de CDs. El pistoletazo de salida.



SINSALaudio Laptop Orkestra

...CHIU LONGINA  
Perfect\_Byte, Museo MARCO, Vigo



PERFECT\_BYTE enterrando al anemigo. Museo MARCO, Vigo

**Manifiestos, postulados...**

**Libertad perceptiva. Esencias fónicas...**

**Plasticidad y especialidad del audio...**

**LAPTOPS/PDAS/CELULARS/MICROWORKSTATIONS/SUBNOTEBOOKS  
/"ALL IN ONE" NOTEBOOKS...**

Después de esta introducción, y sin intención, análisis o reflexión, la laptop-music es significativa, carece de significado. Se autogestiona y autoexplica, no se apoya en acontecimientos exteriores, no los necesita, es autosuficiente. Es una conclusión histórica, popular. Tan popular como los ordenadores portátiles y tan popular como las guitarras eléctricas. Mantiene un diálogo íntimo y contractual con el oído de los seres vivos y su hábitat es el dispositivo portátil, el "Sound System". Es una consecuencia del avance tecnológico, que tampoco es condicionante, sólo inherente. Se crea en silencio y se consume en silencio. Huye de las trampas del lenguaje porque discurre libre y espontáneamente, narra el presente, obvia las perversiones del discurso cultural y no triunfa porque busca el encuentro constantemente. No depende del sentido de la armonía, en realidad no lo necesita ya que huye de los academicismos y las leyes musicales. Inventa tonos y modos creando nuevos discursos y lenguajes manipulando el audio como materia plástica y tridimensional, tangible. Escultura sónica o plasticidad auditiva. No escucha; filtra, regenera, reconduce, se apropia. Comparte los postulados de Cage "la música es Organización de Sonido" (introducido por Edgar Varèse), pero, ampliando y actualizando esta definición, la laptop music asume la intelectualidad de la escucha y su gramatización. Es contradictoria, porque aunque desea la libertad absoluta del oído que escucha, no le importa que esté condicionado por su historia personal y su intelecto, no le importa que se escuche con palabras, aunque prefiere que se haga con el oído. Quiere circular, correr por el espacio y llenarlo todo, apropiarse de todo. Los Laptop-Musicians son músicos y científicos, amantes de los cracks y del placer que se obtiene con la libertad e intercambio de información. Obsesionados con el software y el hardware, permanecen atentos a las novedades comerciales y prueban todos los programas que pasan por sus manos, compartiendo estas técnicas y participando en foros y asociaciones que defienden el software libre (Radium, Zenith, Paradox, Zone, Artik), bajando y subiendo programas en la red y cambiando el software mensualmente. Muchos programan y comercializan



herramientas basadas en los clásicos del software sonoro (CSound, Max, MatLab, Pd, SuperCollider), produciendo programas amenos y con interfaces fáciles e intuitivos (Ableton!, Reaktor, CrusherX Live...) Otra parte trabaja sobre sistemas operativos de código abierto (Open Source) y experimenta con el software desarrollado por instituciones gubernamentales (IRCAM, MIT), siguen un método y, aunque pueden editar discos y entrar en la ruleta del pop, su actitud es científica y metódica, ajena a los detritos sociales y a la cultura audiovisual.



Paracusia. Museo do Mar, Vigo

...CHIU LONGINA  
Perfect\_Byte, Museo MARCO, Vigo



PERFECT\_BYTE enterrando al anemigo. Museo MARCO, Vigo

## Fin. Otras piezas. Pareados...

Del SUNRISE (1ªRAVE) al IFI/de LONGWICK (25 mil pers. 88) a FRECUENCIAS HZ/del FLYER al SMS/de M.A.R.R.S "PUMP UP THE VOLUME" (SAMPLEDELIA 1) a AKUFEN/de M.A.R.R.S a ABLETON LIVE!/de AMNESIA a ZEPPELIN/de BALEARIC BEATS a BOOTGLESS/do FAIRLIGHT al HALION/de A GUY CALLED GERALD a VLADISLAV DELAY/de RHYTHM KING a MILLE PLATEAUX/de los NEW AGE TRAVELLERS-CRUSTIES a los FREELANDS DESIGNERS/de la CRIMINAL JUSTICE BILL a la BSA/de la EMPATIA a la ESQUIZOFRENIA/de CHARLY (PRODIGY) a MISS KYTIN/.

Chiu Longina, 2003 (SINSALaudio, Vigo)

[www.longina.com](http://www.longina.com)

[www.mediateletipos.net](http://www.mediateletipos.net)

[www.artesonoro.org](http://www.artesonoro.org)

[www.sinsalaudio.com](http://www.sinsalaudio.com)

(1\*) "Composition as Process, III", Silence, op. cit., p.51; For the Birds, op. cit., p. 115; "How to Pass, Kick, Fall, and Run", A Year from Monday, op. cit., p. 134.

(2\*) Michael Chion (1947). "Loops, una historia de la música electrónica". Javier Blaquez. Omar Morera. Reservoir Books. Mondadori. 2002.

(3\*) Sigmund Freud, «El "Moisés" de Miguel Ángel», Obras completas de Sigmund Freud, Madrid, Biblioteca Nueva, 1997.

(4\*). Sigmund Freud, carta a Ernest Jones, fechada el 8 de febrero de 1914, citada en Peter Gay, op. cit., pág. 769.

(5\*) Sigmund Freud, «Le Moïse de Michel-Ange», op. cit., pág. 89.

(6\*) Barber, Llorenç: "Los dioses muertos", en Revista de Occidente, Nº 151 (Madrid, diciembre 1993). Pp.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

