

# **IMPLICACIONES ESTÉTICAS EN TORNO A LA EXPERIMENTACIÓN SONORA EN LA CIUDAD DE MEDELLÍN, ENTRE LOS AÑOS 2004 Y 2014. UN ESTADO DEL ARTE**

**Aesthetic implications around the sound experimentation in the city of  
Medellín, between the years 2004 and 2014. A state of the art**

**José Gallardo Arbeláez**

Compositor, docente e investigador independiente.  
Magíster en Estética de la Universidad Nacional de Colombia  
Compositor Musical - Universidad EAFIT

## **Resumen**

El presente trabajo busca ocuparse del arte sonoro, la música electrónica y experimental, e identifica sus creadores, sus herramientas, metodologías y definiciones, en la ciudad de Medellín en la década del 2004 al 2014. De esta manera, se establece un estado del arte que evidencia un contrapunto entre sus poéticas sonoras. Este texto es, entonces, la primera parte de un proyecto que apenas empieza, su planteamiento, búsqueda y resultados preliminares formalizados en tono reflexivo.

**Palabras clave:** arte sonoro, música electrónica, música experimental, espacio de sonoridad.

## **Abstract**

The present work seeks to deal with sound art, electronic and experimental music, and identifies its creators, their tools, methodologies and definitions, in the city of Medellín in the decade of 2004 to 2014. In this way, a state of the art is established. Art that evidences a counterpoint between his sonorous poetics. This text is, then, the first part of a project that is just beginning, its approach, search and preliminary results formalized in reflective tone.

**Keywords:** sound art, electronic music, experimental music, sound, space.

## Sobre lo que suena

La experiencia del ser humano en el mundo puede ser expresada en imágenes, en objetos escultóricos, libros, medios digitales y en grabaciones de audio, entre otras. Cada una de estas manifestaciones deja un trazo en el tiempo. Algunas tienen como prioridad la búsqueda de la inmortalidad, la postergación de la existencia de las ideas o de los autores, o ambas. Otras enfatizan sus ejercicios en la idea de compartir lo explorado a partir de una construcción narrativa, pues narrar nos permite tejer discurso, pensamiento, nos hace humanos. Sin la narración seríamos autómatas.

En el siglo *xx* y *xxi*, la individuación técnica trae consigo la posibilidad a cada ser humano de crear narraciones, de ser un creador, artista, hacedor, que amplía su espectro en prácticas (formas de hacer las cosas) de modificador, destructor, *hacker*, interlocutor del medio, la obra y el público. Poéticas como estas se manifiestan, durante esta época, en procesos cotidianos de *Human Computer Interaction* (HCI), *Interacción Humano Computador*; obras artísticas, que van desde la creación pura (piezas que son creadas en su totalidad por el autor: el *software*, *hardware*, música, etc.) hasta el *collage* y el *Remix*; el desarrollo de herramientas propias, hágalo usted mismo/hágalo con otros; y el trabajo en red, colectivos, grupos de interés, organizaciones sociales. No obstante, tener estas herramientas y procesos no asegura el o los mensajes de la narración, ni en un contexto artístico ni estético; en el caso de los medios y los formatos podemos considerar un reflejo, una traza, pero no un contenido.

El surgimiento de las vanguardias sonoras desde el siglo *xx* se alimenta de esta individuación técnica, al plantear nuevos modelos expresivos: las alturas, además, de ser frecuencias, son ritmos que están relacionados entre sí, no sólo en términos armónicos, sino también mediante el ruido, el timbre, la textura, la amplitud de onda y su fase. Una secuencia de acordes puede transformarse en una secuencia de filtros; una excitación lograda por una cuerda puede sugerir una lectura háptica del gesto sonoro; un modelo físico puede, a su vez, ser un modelo metodológico de análisis formal. Estamos en el campo de la transducción, en el paso de un lado a otro, en el quiebre de los sistemas establecidos, la conversación entre medios, la remezcla.

Este es el contexto del presente documento, que toma lugar en Medellín como una ciudad cercana a las prácticas que se están viviendo en este proceso de apropiación estética, y que delimita la temporalidad desde los registros sonoros y musicales sucedidos entre los años 2004 y 2014. La selección de esta década corresponde, por un lado, al surgimiento, en 2004, del sello disquero Series Media (s. f.) [seriesmedia.org](http://seriesmedia.org), fundado

por Mauricio Ramírez, Gregorio Gómez, Daniel Gómez, Alejandro Vélez y José Santamaría, todos originarios de Medellín, interesados en la música electrónica, experimental y electroacústica. Dicho sello se definió como:

[...] un proyecto de difusión sonora que publica periódicamente material inédito de músicos latinoamericanos. Creado por algunos sujetos que residen en Medellín, Colombia, SERIES produce y distribuye producciones de varios proyectos de música electrónica independientes (Series Media, s. f.).

Aunque este sello desde 2015 deja de funcionar, se considera aún como un proyecto clave para la experiencia de la ciudad en los últimos años.

También se toman en cuenta en esta exploración la aparición de diversos lugares de exhibición y muestra, algunos ciclos de conciertos, y procesos académicos que surgieron frente al tema y que hacen que hoy se puedan visibilizar este tipo de creaciones.

## Espacio de sonoridad

*En sus remotas páginas está escrito que los animales se dividen en*  
*a. pertenecientes al Emperador*  
*b. embalsamados*  
*c. amaestrados*  
*d. lechones*  
*e. sirenas*  
*f. fabulosos*  
*g. perros sueltos*  
*h. incluidos en esta clasificación*  
*i. que se agitan como locos*  
*j. innumerables*  
*k. dibujados con un pincel finísimo de pelo de camello*  
*l. etcétera*  
*m. que acaban de romper el jarrón*  
*n. que de lejos parecen moscas*  
(Borges, 1952: 2)

Como parte de la sistematización del proceso de investigación se pretende evidenciar el *espacio de sonoridad*, que está compuesto por las condiciones materiales de los procesos de creación, experimentación, técnica, manipulación, es decir, la *poética* de los hacedores, la cual definimos como las maneras, los medios y las formas de lograr un objeto. Como punto de partida se plantean las siguientes *preguntas clave*: ¿todo sonido es susceptible de ser música? ¿Dónde está el pliegue de estas creaciones, el “límite” entre arte sonoro, música experimental, música electrónica? ¿Se podría hacer un análisis a partir de los materiales identificados?

Se hace necesario entonces, para la investigación, la selección de ciertos “hacedores locales” que, entre artistas, músicos, gestores y constructores de instrumentos, hacen parte del ámbito sonoro de Medellín. Los criterios de selección están condicionados por el siguiente perfil de los entrevistados:

- Compositores de corte académico, es decir, con formación universitaria y práctica docente.
- Artistas sonoros.
- Músicos electrónicos.
- Músicos experimentales.
- Constructores de instrumentos, análogos, digitales, mezcla de ambos.
- Modificadores de instrumentos, personas involucradas en la cultura del *circuit Bending* y el DIY.<sup>1</sup>
- Gestores culturales enfocados al asunto sonoro.
- Mezcla de todas las anteriores.

A los sujetos seleccionados se les plantea una metodología de entrevista vía correo electrónico, que desglosa las preguntas clave, antes mencionadas, en un cuestionario breve que permita analizar los registros estéticos encontrados, y funcionen como categorías que alimenten un marco teórico a partir de las respuestas de los sujetos entrevistados. Las preguntas del cuestionario son:

- ¿Cómo define arte sonoro?
- ¿Cómo define música experimental?
- ¿Cómo define música electrónica?
- ¿En cuál de estas categorías se ubica?
- ¿Podría compartir un poco de su metodología de trabajo?

## Entrevistados

Con un total de quince personas seleccionadas, a continuación se presentan sus perfiles, algunos tomados de internet y otros son respuestas directamente enviadas por los entrevistados:

*Andrés Posada:*

[...] prolífico compositor de música instrumental, también ha compuesto obras utilizando medios electroacústicos, entre ellas: *Catenaria* para cinta, entre 1989 y 1990; *Rotaciones*, también para cinta, en 1990; y *Benkos*, pieza para danza con cinco actores y música electroacústica en cinta, en 1992.

---

1. DIY: Do it yourself/Hágalo usted mismo.

Posada fue director fundador del Laboratorio Colombiano de Música Electrónica Jacqueline Nova, en la Universidad Autónoma de Manizales, uno de los primeros laboratorios de música electroacústica creados en Colombia, y que estuviera activo entre los años 1989 y 1992 (Dal Farra, 2005).

*Alejandro Vélez:* miembro de los proyectos sonoros Protov, Ataraxia y L.O.T.L. Vélez, su proyecto personal, que es un encuentro entre *dubs, bars & beats, glitches* y micromuestras. El sonido que resulta es un largo paseo entre clásicos 4/4 para bailar moderadamente y cortes para disfrutar a la hora del desayuno o sencillamente mover la cabeza. Esta experiencia varía dependiendo del contexto en el que se sitúe, pues de ella se desprenden varios proyectos (Ovnibot, Dubsdelay), que se encuentran en un solo momento y una misma persona: el encanto por el *delay*.

*Daniel Gómez:* ingeniero egresado de la Universidad EAFIT (2001), maestro en Arte Digital con énfasis en sonido, de la Universitat Pompeu Fabra, Barcelona (2003), maestro en Sound and Music Computing, de la misma universidad (2014). Candidato a doctorado del Departamento de Tecnología y Ciencia de la Información, Universitat Pompeu Fabra, asesorado por el Dr. Sergi Jordá. Su interés y experiencia están en la interacción con los medios digitales, particularmente el sonido. Ha trabajado en el mundo académico como docente e investigador en diferentes universidades. Actualmente trabaja como docente investigador de tiempo completo en áreas de sonido e interacción, y en algunas ocasiones como compositor y asesor musical.

*Federico López:* compositor, ingeniero de sonido en vivo y sala, productor musical, músico multiinstrumentista.<sup>2</sup>

*Johnny Sepulveda:* egresado de la Facultad de Artes del Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM) en el Programa Informática Musical. Es conocido por su capacidad para crear interfaces con tecnologías de origen libre y código abierto, para la generación de música, procesamiento de audio e imagen, y sistemas interactivos.

*Jorge Bejarano:* como productor cultural hace parte de las dinámicas culturales de la región de Antioquia (Colombia) desde al año 2007. Actualmente es el director del Departamento de Educación y Acción Cultural del Museo de Arte Moderno de Medellín (MAMM). Activo promotor de la escena arte-tecnología desde el ámbito institucional e independiente. Paralelo a su trabajo en el campo de los museos, la educación y la producción cultural, desarrolla su proyecto como artista en el campo del arte sonoro, mediante la construcción de instrumentos electrónicos

---

2. Para más información véase López (s. f.).

análogos y la exploración de sus transversalidades con otras disciplinas y campos; teorías del *noise*<sup>3</sup>, performatividad y crítica institucional. De esta faceta son sus participaciones en el Salón Nacional de Artistas, donde coprodujo el espacio “Ruido y capitalismo”, la exposición de objetos sonoros y *jam* en el Festival en Tiempo Real<sup>4</sup>, su participación en el Festival de la Imagen, Sonido Ruptura (antigua estación del tren) y El Suiche. En la Actualidad prepara una exposición de su trabajo para el León Mini Maker Faire. Véase Barco (s. f.).

*Jorge Mario Giraldo*: compositor, productor y músico, ha tocado en grupos como El colectivo, Hijos de la Criada, Radiosónica y Charco Corazón; lo acompañan reconocidos músicos de la ciudad como Darío Cano (ex-Frankie ha Muerto), José Tobón (Puerto Candelaria), George Ángel (Sell the Elephant), Iraka Jaibanakus (ex-El Colectivo) y, participando en las letras, la reconocida periodista Patricia Nieto. Actualmente desarrolla, con gran fuerza, los proyectos “Serenos Paisajes Sonoros de Antioquia” y “Ravenhurst”.

*José Antonio Santamaría*:

[...] músico y traductor de la ciudad de Medellín. Hace parte del dúo protov [sic] y del grupo Panorama, además de manejar sus dos proyectos en solitario [neuma] y dijon triathlon. Es un activista de la cultura libre por lo que en 2003 decide crear el sello basado en internet Series Media que tiene más de 40 discos de libre descarga. Desde entonces se ha dedicado a promover en charlas y conferencias, el concepto de música libre entre músicos independientes (Melisma Records, s. f.).

*Marco Alunno*:

Nacido en Italia, diplomado en piano y composición del instituto musical de Livorno. Posee además título universitario en Literatura Italiana (especialización en Historia y Estética del Cine) de la Universidad de Florencia. Doctorado en Composición, en la Escuela de Música Eastman (Rochester, NY), donde trabajó como instructor en la composición y el cine italiano. Actualmente, es profesor de Composición y Teoría en la Universidad EAFIT en Medellín (Colombia), en la que trabaja tanto como investigador en música de películas, como compositor de la música de concierto. Entre sus maestros de primaria se incluyen Gateano Gianiluporini, Giacomo Manzoni, David Liptak, Ricardo Zohn Muldoon y Carlos Sánchez Gutiérrez. La participación en las clases magistrales de música de cine con Ennio Morricone y Franco Piersanti le han proporcionado

---

3. The Noise Theory, refiere a una campo de aplicación experimental del sonido desde los estudios de la física. Es un término poco usado en español.

4. <https://tiemporealadob.wordpress.com/>

una visión musical adicional. Ha tomado clases magistrales con Marco Stroppa, Contrarreloj Furrer, Toshio Hosokawa, Adriana Hölszky, Helmut Lachenmann y Krzysztof Penderecki.

Su mentor es el Prof. Sergio Miceli, quien la ha inspirado tanto como amigo y maestro (Alumno, s. f.).

*Miguel Isaza:* dedicado a la práctica y el estudio del sonido en diferentes campos y aplicaciones, incluyendo la composición, la instalación, el *performance*, el arte visual y la investigación. Junto a Alejandro Henao funda y actualmente dirige ÉTER, un sello y laboratorio de experimentación audiovisual ubicado en Medellín.

*Miguel Vargas:* músico con formación profesional en guitarra (Universidad EAFIT); máster en Artes digitales (Universitat Pompeu i Fabra - Barcelona) y enfocado a trabajar la relación entre sonido e imagen en proyectos audiovisuales de cualquier tipo (video, cine argumental o documental, videoclips) o en medios que involucren nuevas tecnologías informáticas. Investigador y creador de formas de expresión que lleven a nuevas posibilidades en la relación entre la imagen y el sonido, bien sea en instalaciones de arte, presentaciones, audiovisuales o generación de música-imagen en tiempo real. Experiencia en el diseño de sonido, grabación (musical y *foley*<sup>5</sup>), edición de audio y composición musical.

*Natalia Henao:* inicia sus estudios musicales en la Escuela Superior de Artes Débora Arango en 1995, con énfasis en saxofón, donde cursa los ocho semestres del programa, para luego comenzar sus estudios profesionales en la Universidad EAFIT de Medellín, donde estudia Composición con los maestros Sergio Mesa Saldarriaga, Moisés Bertran y Andrés Posada. En el año 2005 obtiene el primer puesto en el concurso de composición de la universidad con la obra: *El valle de los Elementales*, interpretada por el Ensamble de Música Nueva de la misma institución. También participa con en el Concierto Jóvenes Talentos con la obra: *Fantasia para orquesta*, que fue interpretada por la Orquesta Sinfónica de la Universidad EAFIT y dirigida por la maestra Cecilia Espinosa. Ese mismo año recibe el título de músico profesional con énfasis en Composición.

En el 2007 viaja a Buenos Aires, Argentina, para cursar la Maestría en Creación Musical, Nuevas Tecnologías y Artes Tradicionales, en la Universidad Nacional de Tres de Febrero, donde estudia Composición con los maestros Alejandro Iglesias Rossi, Federico Martínez y Mariano

---

5. Foley: Refiere a los efectos recreados sonoramente y que no son parte del registro original de una escena.



A. Fernández. Su trabajo de grado, compuesto por el escrito “Asombro, ensueño poético y creación musical” y la obra electroacústica *Ensueño del árbol que teje*, fue aprobado con mención de honor.

Actualmente trabaja como docente de cátedra de Composición y Orquestación, en el ITM, de Medellín, Colombia.

*Pedro Rincón (Rotativa Lab):*

Rotativa es un proyecto musical de investigación sonora desarrollado por Pedro Rincón Ortiz, músico de la ciudad de Medellín. En su música hace uso particular de sonoridades que generan muchos objetos de uso cotidiano y como producto de una combinación de mecánica electrónica acústica y diseño, propone una especial forma de controlar diversos ruidos; ha construido sus propios instrumentos para ponerlos en un contexto musical y de esta manera plantea su propuesta en una sesión electroacústica, una buena receta a base de ruido y objetos enmarañados (Tendencial, s. f.).

*Rafael Vega:* ingeniero electrónico, máster en Tecnología Musical y aspirante a magíster en Tecnología Musical. Experto en programación de *software*, dispositivos móviles y embebidos, interesado en la investigación en las áreas de audio y arte digital, y músico aficionado.

*Simón Castaño:* docente de la Universidad de Antioquia y compositor con Maestría en Composición Musical (2005-2007), de la Indiana University South Bend, Indiana, Estados Unidos. En su experiencia musical se encuentran logros como el premio “Jóvenes Talentos 2004”, otorgado por la Orquesta Sinfónica de la Universidad EAFIT por la obra *Intersección*; la Beca “Music Talent”, del Ernestine M. Raclin School of the Arts para la Maestría en Composición Musical en Indiana University South Bend; “Arts Award”, distinción otorgada por Ernestine M. Raclin School of the Arts, en reconocimiento a la excelencia académica. Su experiencia artística incluye presentaciones de obras en los conciertos de los estudiantes de composición de la Universidad EAFIT del 2000 al 2004. En el Concierto “Jóvenes Talentos 2004” la obra sinfónica *Intersección* fue interpretada por la Orquesta Sinfónica de la Universidad EAFIT en el auditorio Fundadores de esta misma universidad, en noviembre del 2004. *Permutación* fue interpretada por la orquesta de cámara del Ernestine M. Raclin School of the Arts of Indiana University, en el Recital Hall en marzo del 2006. *De los aguaceros y las reminiscencias* fue presentada en el concierto de música nueva “Music Across the Atlantic”, organizado por Ernestine M. Raclin School of the Arts en marzo del 2007. Las obras *Burbuja sombra*, *Dicotomía No. 1*, *Dicotomía No. 2* y *De los aguaceros y las reminiscencias* fueron interpretadas en el recital de grado de Composición de la Ernestine M. Raclin School of the Arts Indiana University, en el Recital Hall en abril del 2007.



*Víctor Acevedo*: guitarrista egresado del programa de Jazz de la Universidad EAFIT, Medellín, Colombia. Ha participado como compositor e interprete en los siguientes proyectos: Bajo el Árbol, Víctor Acevedo Cuarteto, Mesa-Acevedo proyecto electroacústico mixto, Sonora Aguamala, entre otros. Víctor participó en los cursos de verano en el Centro Mexicano para la Música y las Artes Sonoras (CMMAS) Ciudad de Morelia, Estado de Michoacán, México, durante el año 2013.

### **Análisis de la información**

A continuación se hará un análisis de las definiciones generadas por las entrevistas realizadas a los hacedores, gestores, creadores sonoros, la cual servirá para establecer los parámetros de análisis sonoro en las piezas que serán citadas.

#### **Las definiciones**

A partir de las entrevistas realizadas con cada una de las personas mencionadas, se establecen relaciones entre las definiciones dadas por los entrevistados, que al ser cotejadas en las respuestas, permiten redactar las siguientes definiciones comunes:

*Arte sonoro*. Concepto creado en el siglo xx y de profusa aparición en el siglo xxi. Consiste en toda creación que utiliza el mismo material que la música: el sonido, teniendo una incidencia en la industria llamada arte, donde la escucha, el performance, el paisaje sonoro, la instalación sonora son sus maneras de expresión. Alberga movimientos estéticos como la música concreta y la música electrónica, yendo más allá de lo que llamamos “música”. El arte sonoro es cualquier forma de arte que utilice el sonido como su medio principal.

*Música experimental*. Consiste en la música que empuja los límites de lo convencional sin tener una certeza de a dónde llegará una obra musical o los resultados imprevisibles en el acto. El experimento será siempre el germen de una nueva música ávida por un nombre que la describa. Es la música que favorece el experimento o las preguntas, más que las respuestas; podría ser aquella que intenta proponer un nuevo tipo de acercamiento a sus elementos constitutivos, tanto de orden lingüístico como de carácter especulativo. Si es experimental, lo es principalmente para su creador, el cual “experimenta” —hace experiencia— de algo nuevo para él. Vista bajo esta dimensión íntima, la música experimental lo es incluso cuando repite algo ya experimentado por otros, siempre y cuando sea nuevo para su creador.

*Música electrónica.* Música hecha con instrumentos electrónicos. Toda música hecha con instrumentos acústicos o no, que es grabada de manera digital o, en otras palabras, convertida a código binario. Es toda agrupación o expresión sonora generada desde alguna herramienta elaborada con electrónica, aparatos, artefactos, dispositivos, síntesis de sonido, y cuando se erija en sonidos producidos electrónicamente, y en ellos se distinga el fundamento y la estética de la obra música.

### **Categorías o géneros**

Dentro de las respuestas a la pregunta “¿En cual de estas categorías [o género] se ubica?” (cómo se ve el hacedor), algunos de los entrevistados justificaron su hacer, otros se ubicaron dentro de un género o categoría, y otros en una mezcla de todas. Algunas de las palabras clave encontradas allí son: música electrónica, electroacústica, sonidista, músico experimental y electrónico, experimental, acústica, música inteligente de baile (IDM, *intelligent dance music*), *ambient*, urbana, acústica con procesos electrónicos, una mezcla de todas las anteriores.

### **Las metodologías**

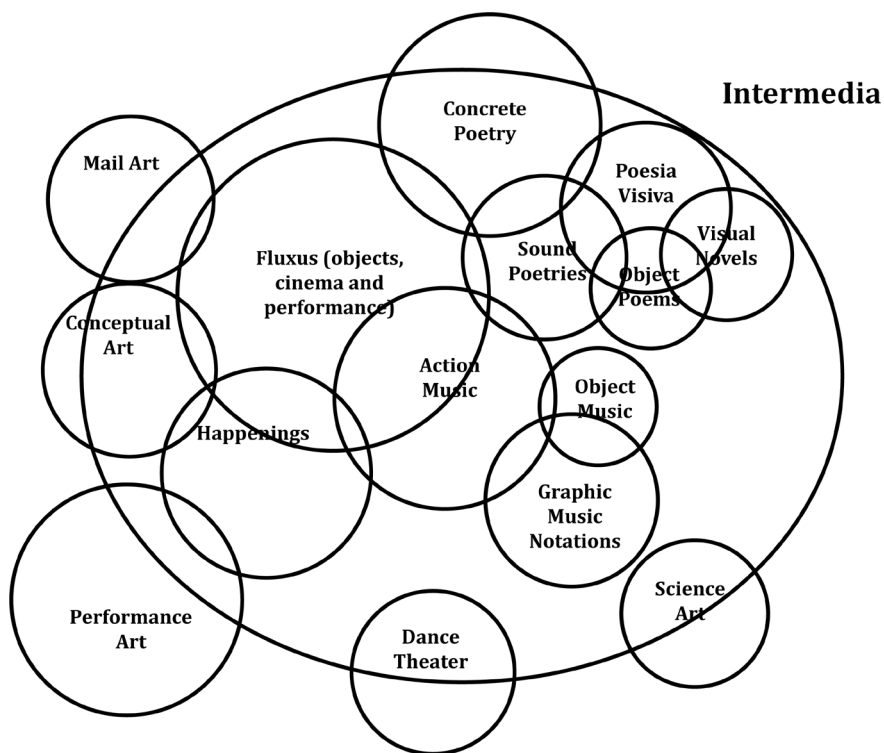
En este aparte se presentan las metodologías propuestas por las personas entrevistadas, pues es de vital importancia para el proceso investigativo. En las metodologías nos reconocemos como creadores, al exponer el *cómo se hizo* y el paso a paso del proceso creativo, el cual no es necesariamente un acto programado con anterioridad, pero al que podemos volver en términos descriptivos o narrativos, en algunos casos hasta científicos. Parafraseando a Schönberg, sonidos tenemos todos, están el aire; el estilo viene después de lo que se hace con esos sonidos, el sentido, la motivación, la intencionalidad, la provocación del artista, la cual solo es eso; el resto, la lectura posterior, es lo que hace existir la obra: la escucha.

Las palabras clave halladas en el análisis son: conceptualización, construir, escucha, espontaneidad, filtrar, inspiración, instrumentos acústicos, instrumentos electrónicos, intuición, máquinas, motivaciones, música por patrones, programar, *software*.

Varios de los entrevistados comparten la posición de que cada obra es un proceso completamente diferente, lo que permite establecer, según sus perfiles de formación y creación, que una de las características claves de la música en el siglo xx y xxi (según las categorías expuestas arriba) es que estas necesitan un proceso de experimentación, la cual es equiparable pero no igual a la experimentación científica, donde se busca llegar a algo a través de una hipótesis. Sin embargo, el proceso no exige una comprobación

exacta, dado que la obra se transmuta y transduce de un medio a otro, logrando una concepción menos apegada al concepto de *obra terminada* y más cercana a una *obra en proceso*, una “obra intermedia”, en palabras de Dick Higgins<sup>6</sup>.

Por *música intermedia* entendemos la multiplicidad de caminos a la hora de enfrentar la creación musical; es un proceso cuya culminación no es el soporte final en el que la obra será presentada, sino el proceso mismo, la combinación de medios que confluyó en esta obra. El concepto fue desarrollado por Dick Higgins (1938-1998), compositor, poeta, escritor y artista que hizo parte de los inicios del movimiento *fluxus*. Higgins introdujo el término *intermedia* (2001), definiéndolo como la dialéctica entre los medios, que son simple y llanamente eso: medios, no la obra terminada. El problema fundamental no es entonces la aparición de los medios, sino el para qué de los mismos. Higgins llegó a asegurar que dicha manera de entender el arte sería el tema de discusión de las próximas décadas.



**Figura 1** Intermedia Chart (tabla intermedia)  
Fuente: Dick Higgins (2001)

6. Recuperado de The MIT Press <http://www.jstor.org/stable/1576984>.

Todas estas poéticas, establecidas en el discurso de sus creadores, tienen (lo consideren ellos o no) un influjo en la exhibición o visibilidad de sus piezas, y más allá, en la interacción cotidiana de los habitantes de la ciudad de Medellín. Por esta razón, se hace importante establecer otra categoría de análisis al problema de la experimentación sonora en la ciudad de Medellín: el espacio de visibilidad o exhibición.

A diferencia de Higgins, muchos de los creadores entrevistados necesitan llegar a un objeto terminado o pieza sonora terminada, es claro que el proceso de experimentación es eso: un proceso, no la pieza.

### **Espacio de visibilidad o exhibición**

Es todo gesto estético que no está mediado por una condición poética, es decir, la *prosaica*, que estará presente en cualquier espacio de sensibilidad humana:

La prosaica se dirige entonces a estudiar la sensibilidad del individuo en la vida cotidiana, no por oposición a la poética, sino desde la perspectiva de una estética alterna. De hecho, en la prosaica, las matrices de sensibilidad constituyen las condiciones de posibilidad para las manifestaciones artísticas. La prosaica es la teorización del proceso estético enfocado en sus manifestaciones cotidianas, mientras que la poética enfoca a la sensibilidad como objeto de transformación y comunicación intersubjetiva (Mandoki, 1994, p. 89).

Como señala Juan Felipe Suescún,

Los objetos y las actividades cotidianos han sido creados o se realizan con motivos prácticos, es decir, ellos no exteriorizan una visión, una idea, una visión del mundo, como lo hace la mayoría de obras de arte. A pesar de los debates que persisten sobre la intencionalidad artística, no se puede negar que un objeto de arte es un vehículo por el cual un artista trata de comunicar o expresar sus intereses. Sin embargo, la gran mayoría de las expresiones del individuo se llevan a cabo a través de objetos y actividades cotidianas (Suescún, 2014).

Algunos de los espacios de visibilidad presentes en la ciudad de Medellín durante los años 2004 a 2014 tienen implicaciones estéticas que se deben leer no solo en la descripción propuesta por ellos mismos, sino en los comportamientos y reflejos que sugieren en la ciudad. Así, como cada objeto tiene su sombra, cada sonido tiene su espacio de representación, solo se debe encontrar.

Es así que se podrán identificar: salas de concierto, acciones al aire libre, procesos centralizados (en términos de Gobierno central orientados por

políticas culturales y educativas), procesos independientes, *Netlabels*<sup>7</sup>, publicaciones físicas, difusión de músicas en formatos continuos o dispersos; pero, sobre todo, con una sobreposición entre lo que se considera como popular, clásico, académico, autodidacta, es decir, no se diferencia entre el origen de las propuestas sonoras, pues muchas comparten los mismos materiales sonoros (expuestos en el espacio de sonoridad y que cobran sentido en el momento de su interpretación ejecución) logrando diferentes incidencias en su público.

Algunos de los desenlaces son la cantidad de proyectos en torno al arte sonoro, la música electrónica y experimental, en algunos casos utilizando estos términos y definiciones de manera “amañada” o “cómoda”, cualquier cosa es cualquier cosa, recayendo en una postura posmoderna, donde “el sonido está en estado gaseoso: todos y cada uno podemos o somos parte del mismo” (Michaux, 2007). La falta de criterio de selección, crítica y retroalimentación entre los oyentes y los hacedores, hace que las propuestas que suenan en estos lugares no están filtrados por su validez *poética*, sino por la aceptación social definida por la gratuidad que genera la circulación digital y el consumo y la reutilización constante de los materiales sonoros; es aquí donde gusto vs formación (académica o empírica) vs respuesta del público limitan la expresiones sonoras; se empiezan a crear híbridos entre arte sonoro, experimentación y electrónica, que suelen ser rotulados como *noize* o *electronicexperimentalblackmelodicmetal*.

Los mecanismos de reproducción se han convertido en las obras y viceversa; se confunden, entonces, no solo la herramienta (lápiz, papel, computador, sintetizador, micrófono, *software* y *hardware* libre) con la creación, generando un discurso intermedial *mediado* por su manera de consumo o exhibición, donde ya no estamos en una postura hierática en un silla escuchando atentamente al músico o artista en frente, sino que podemos estar departiendo en un parque, y un grupo de gente que pasa con la obra en proceso, la cual, tal vez, comenzó horas antes a kilómetros de distancia, cuando nuestra atención o escucha no era necesaria y sólo lo era para el creador. La distensión de la escucha, la distensión de la vista y la participación corporal cambian, porque el registro sonoro también lo hace. Medellín no es ajeno a este proceso; prueba de ella es la poca extrañeza con la que se percibe a una persona *tocando* computador, sin importar si hace las veces de *disc jockey* (DJ), *live electronic*, o revisa su correo mientras le da *play* a una canción.

---

7. Sellos discográficos que distribuyen sus contenidos en formatos digitales.

### **Análisis preliminar de los espacios de visibilidad**

A continuación se presenta una lista de espacios, con una breve descripción. Algunos ya no existen, otros intentan continuar su proceso de divulgación. La selección de los mismos es coherente con lo propuesto como problemática de estudio: lugares donde el arte sonoro, la música experimental y la música electrónica confluyen (o confluían), todos apoyados en las definiciones generadas en el espacio de sonoridad.

Para cada uno de estos espacios se analizan los siguientes elementos:

1. *Continuidad*: ¿está funcionando actualmente o cuánto tiempo duró?
2. *Métodos de difusión*: ¿cómo se realiza o realizaba el proceso de convocatoria de públicos?
3. *Curaduría*: definir si existió o no una curaduría o método de selección para los artistas participantes.
4. *Disposición del público en la sala*: teniendo en cuenta que estas prácticas sonoras proponen otro tratamiento con el sonido, sería interesante saber cómo se desarrolla su exhibición.
5. *Público al que fue dirigido*.

Los espacios de visibilidad referenciados son: El Suiche, Galería 10+36, Patio Sonoro, Medelink, Trans-Sesiones, Festival Invazion, Homenaje a John Cage, Día mundial de la escucha, En el Aire, Festival Internacional Altavoz y el X Encuentro de Música Universidad EAFIT.

#### *El Suiche:*

El ciclo de conciertos de El Suiche pretende crear un espacio que permita a proyectos musicales independientes de la ciudad de Medellín presentar sus propuestas musicales en una sala con unas condiciones técnicas adecuadas para que el público pueda disfrutar de las presentaciones cómodamente sentado y con un buen sonido.

La periodicidad del ciclo, [sic] permite crear una ventana sólida y consistente de la situación de la escena musical de la ciudad, y de sus procesos de experimentación, que de otra manera no serían accesibles para el público.

La entrada libre a las presentaciones, [sic] es una de las banderas del proyecto, creando un acceso abierto y de esta forma permitiendo que se cree una comunidad interesada en estos procesos sin exclusiones.

Esperamos que El Suiche permita abrir un espacio de discusión en torno a la escena de la ciudad, que permita oxigenar tanto las actitudes y

conocimientos del público, así como la autocrítica y seguimiento de las propuestas musicales locales.

El ciclo esta abierto a sugerencias de programación [...] (El Suiche, s. f.).

#### Análisis:

1. *Continuidad*: actualmente se sigue presentando este ciclo de conciertos; su periodicidad es, en su mayoría, constante, con algunos recesos breves, pues esta iniciativa depende del lugar donde sea albergado el ciclo de conciertos.
2. *Métodos de difusión*: un sitio *web* con ciertas ramificaciones: inicialmente, *MySpace* y lista de correos. Luego migran a las redes sociales *Facebook* y *Twitter*. En los primeros años, El Suiche solía imprimir afiches que estaban cargados de una gran manifestación gráfica y distintiva, con ilustradores/dibujantes que participaban del proyecto.
3. *Curaduría*: existe un par de personas delegadas que escuchan la música y deciden si se programa o no el ciclo, pero no se tiene establecido un método o métodos de selección curatorial concretos.
4. *Disposición del público*: la disposición en la sala es tipo auditorio o bar, donde el artista está en frente con sus parlantes y el público escucha sentado o parado. Gran parte de los primeros años de El Suiche se dieron en auditorios del Colombo Americano, la Alianza Francesa y la Universidad EAFIT, lo que permitió una interacción clásica con este ciclo de conciertos: una sala con un público en silencio y un artista en su labor, sin importar el tipo de práctica sonora que se exhibiera.
5. *Público al que fue dirigido*: El Suiche no fue explícito con esto en su convocatoria pública, pero la música que se muestra allí sugiere un público entre los 18 y 35 años, que específicamente sabe con anticipación qué es lo que va a ir a escuchar, dado que las propuestas que muestran son novedosas en términos de temporalidad.

#### *Galería 10+36:*

La Galería 10+36 fue una necesidad, un capricho que duró 3 años [2007-2010] y que intentó instalarse en una ciudad profundamente contrariada. Especialmente en asuntos culturales. Considerada inicialmente como un espacio para desarrollar proyectos culturales, exhibir o promover la libre expresión en cualquiera de sus formas, fue convirtiéndose poco a poco, en un parásito querido por algunos e ignorado por muchos, incluso por aquellos que de manera vehemente lanzaron sus dolorosos gritos de frustración, ante la insípida propuesta cultural que hegemónicamente se



sostiene y continúa perpetuándose en la ciudad. La mecánica o criterio de funcionamiento y selección fue, y continuará siéndolo en este espacio virtual, un asunto simple: quien tenga algo para mostrarlo y quiera hacerlo aquí, no hace falta sino que lo proponga.

Haciendo un poco de memoria, es importante mencionar que cuando existió el espacio físico que albergó la Galería 10+36, tanto la difusión como el montaje de cada proyecto fue autogestionado. No existió, ni existe ningún vínculo institucional o privado. Lo que se tradujo en muchos gastos de bolsillo, pero alentó y continúa haciéndolo, el deseo de hacer cosas.

Entendamos igualmente que el único comité curatorial fue y sigue siendo, el artista, diseñador, músico, bailarín, cuentero, poeta callejero, etc., que desee compartir lo que hace con los demás.

Arranca así una nueva etapa de la Galería 10+36. Se inaugura entonces este espacio, que intentará dar a conocer, y reconocer, el trabajo de muchos que como yo queremos compartir con los demás lo que hacemos (Galería 10+36, s. f.).

#### Análisis:

1. *Continuidad:* la Galería 10+36 desaparece en el año 2010. Su fundador, Wolfgang Guarín, participó como organizador de un par de eventos, difundidos como parte de La Galería 10+36, quien cumplía con los roles de selección de los artistas que tocarían en los eventos y de producción directa como artista audio-visual.
2. *Métodos de difusión:* afiches ilustrados en su mayoría por el artista (y dueño del espacio). Listas de correo, *voz a voz* (por recomendación entre habitantes asiduos al lugar).
3. *Curaduría:* el espacio era totalmente abierto a la recepción de artistas que se ubicaban entre las categorías sonoras planteadas en este texto: arte sonoro, música experimental y electrónica, con predominancia en las músicas experimentales y electrónicas de baile.
4. *Disposición del público:* la decisión sobre la disposición del artista y el público estaba a cargo del artista. Esto permitió un uso del lugar a gusto de quien se presentaba en cada evento. El espacio ofrecía un apoyo técnico sobre la espacialización del sonido por todo el lugar. Este espacio funcionaba como un bar, donde se vendían bebidas, se podía fumar y desplazarse libremente mientras el artista estaba tocando.
5. *Público al que fue dirigido:* los asistentes eran en su mayoría personas entre los 20 y 35 años, que sabían o estaban dispuestos a lo que podría pasar sonoramente en el lugar.

### *Patio Sonoro:*

En su afán por resaltar la música como una práctica cultural que define la identidad, apoya a los artistas independientes y construye sociedad, el Museo de Antioquia diseñó el proyecto Patio Sonoro. Cada mes, Patio Sonoro les abre sus puertas a los músicos que quieren discutir sobre un tema, un ritmo o una tendencia diferente.

La programación de estos encuentros incluye diferentes actividades encaminadas al desarrollo cultural de la población joven de Medellín. En la Casa del Encuentro del Museo de Antioquia, los asistentes pueden participar en charlas, exposiciones y conciertos. Los músicos invitados comparten sus experiencias en un conversatorio que convoca a las personas interesadas en estos temas; además, los artistas invitados ofrecen un concierto en El Patio, un espacio íntimo que permite disfrutar y compartir la música (Red de Bibliotecas, s. f.).

### Análisis:

1. *Continuidad:* hoy en día este proyecto no está en funcionamiento y sería difícil definir cuándo desapareció, pues en su momento tuvo un par de eventos alejados en el tiempo y su continuidad como ciclo de conciertos también desapareció, para convertirse en una actividad de apoyo a otros eventos culturales propuestos por el Museo de Antioquia.
2. *Métodos de difusión:* un sitio *web* con ciertas ramificaciones: inicialmente *MySpace* y lista de correos, para luego migrar a las redes sociales *Facebook* y *Twitter*.
3. *Curaduría:* En el sitio, dos personas – de los cuales no quedó información de su rango de formación o experticia-, escuchaban la música y decidían qué se programaba o no en el ciclo. La ausencia de información respecto a los criterios de selección no permiten considerar métodos específicos de selección curatorial.
4. *Disposición del público:* el evento sucedía en el patio interno de la casa del Museo, lo que permitía cierta libertad de distribución del público asistente. El artista se ubicaba en una tarima, junto a sus parlantes.
5. *Público al que fue dirigido:* este proyecto no fue explícito en este aspecto en su convocatoria pública, pero la música que allí se escuchó sugiere un público entre los 18 y 40 años, que específicamente sabe con anticipación lo que va a escuchar. Su propuesta es novedosa en términos de temporalidad.

*Medelink*: evento enfocado hacia la creación con medios digitales, donde confluyen artistas sonoros, músicos electrónicos, músicos experimentales, artistas digitales, colectivos de creación y distribución, además del foro de publicaciones digitales independientes. El evento fue realizado dos veces, el primero en 2006 y el segundo en 2008. La dinámica de trabajo incluía conciertos, talleres y ponencias. Véase *Medelink* (s. f.).

#### Análisis

1. *Continuidad*: solo tuvo dos versiones, 2006 y 2008.
2. *Métodos de difusión*: un sitio *web* con ciertas ramificaciones: *MySpace*, lista de correos, afiches.
3. *Curaduría*: las propuestas presentadas allí eran sugeridas por el equipo base del *Medelink*; no existía un método de selección ni una figura de curador.
4. *Disposición del público*: el evento fue hecho al aire libre en el Orquideorama del Jardín Botánico de Medellín, que permitía una disposición libre del lugar por parte del público. En este espacio se ofrecían otros servicios, como comidas, bebidas y venta de otros objetos, actividades que producían momentos de distensión y atención sonora. La ubicación del artista se concretaba en una tarima con parlantes, en frente del público.
5. *Público al que fue dirigido*: este proyecto no fue explícito en este aspecto en su convocatoria pública, pero la música que allí se escuchó sugiere un público entre los 18 y 40 años, que específicamente sabe con anticipación lo que va a escuchar.

#### *Trans-Sesiones*:

Un intercambio de distintas formas de creación y ejecución musical representadas en lo sectario y lo folklórico, lo contemporáneo y lo ancestral, a partir de la fusión de músicos pertenecientes a las distintas nomenclaturas que la ciudad y sus distancias trazan, que dan cuenta de diversos saberes, formas de aprendizaje y ejecución, y de cómo la música se interpreta y se ejecuta de muchas maneras pero que por distinta que sea su condición, es una herramienta para convocar, compartir, interpretar, y poner en común los múltiples territorios habitados y las diversas representaciones que del mundo se pueden construir (*Trans-Sesiones*, s. f.).

#### Análisis:

1. *Continuidad*: solo tuvo dos apariciones, 2009 y 2010, con un par de eventos posteriores que tomaron el mismo nombre, pero no estaban concebidos en la idea original dentro del mismo Museo de Arte Moderno de Medellín.

2. *Métodos de difusión*: un sitio web con ciertas ramificaciones: *MySpace*, lista de correos, afiches.
3. *Curaduría*: la selección de los músicos participantes en Trans-Sesiones fue a criterio de los organizadores; no existía un método curatorial especificado.
4. *Disposición del público*: en su primera versión se realizó en dos lugares diferentes: el auditorio de la antigua sede del Museo de Arte Moderno de Medellín (actual auditorio de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia), y un café bar de municipio de Envigado llamado Otraparte. En ambos casos, el público estaba dispuesto de manera clásica. La segunda versión fue realizada en la sede de Ciudad del Río (actual sede del MAMM), en la sala principal; esta disposición también es clásica y apoyada de una producción más grande, debido a las dimensiones del lugar.
5. *Público al que fue dirigido*: personas entre los 18 y 35 años.

#### *Festival Invazion:*

Es una plataforma que descubre nuevos talentos y tendencias musicales independientes de la ciudad de Medellín. INVAZION es líder en divulgación y promoción de innovadoras propuestas como: Djs, bandas, productores y artistas visuales por medio de intervenciones en espacios no convencionales de la ciudad y del país utilizando nuevas herramientas de difusión y comercialización musical (Invazion, s. f.).

#### Análisis:

1. *Continuidad*: sigue vigente como proyecto en la actualidad.
2. *Métodos de difusión*: un sitio web con ciertas ramificaciones: *MySpace*, lista de correos, redes sociales como *Facebook* y *Twitter*, y afiches.
3. *Curaduría*: no existe un método curatorial. El festival selecciona directamente a sus participantes, es decir, no hace una convocatoria pública específica.
4. *Disposición del público*: en un principio, la mayoría de los eventos se daban al aire libre y su naturaleza invita a la exhibición desprevenida e invasiva. Actualmente, el proyecto migró a sitios cerrados, como auditorios y bares.
5. *Público al que fue dirigido*: personas entre los 18 y 35 años.

*Homenaje a John Cage*: evento realizado durante el 2012, dedicado a los cien años de nacimiento del compositor de origen norteamericano John Milton Cage, precursor, artista, gestor y pensador de la experiencia sonora. La programación del evento incluía diversos actos: conciertos, charlas, exposiciones, talleres. El homenaje tuvo un despliegue importante a nivel de ciudad, que dejó una traza para quienes aún no conocían a este compositor. La curaduría y la dirección estuvieron a cargo de Lucrecia Piedrahita y Wolfgang Guarín Tirado. Véase Piedrahita (2012).

Análisis:

1. *Continuidad*: solo tuvo una aparición.
2. *Métodos de difusión*: un sitio web con ciertas ramificaciones: lista de correos, redes sociales, afiches.
3. *Curaduría*: la selección de los artistas participantes fue realizada por el organizador musical del evento, Wolfgang Guarín. No se definió un método de curaduría.
4. *Disposición del público*: la sala principal del MAMM, auditorio con disposición clásica de escucha.
5. *Público al que fue dirigido*: personas entre los 18 y 35 años.

*Día mundial de la escucha*:

Cada año se celebra mundialmente durante la semana de la escucha, durante los días cercanos al 18 de Julio, designado como el día internacional de la escucha por el World Listening Project y fecha en la que cumple años R. Murray Schafer, pionero en la exploración contemporánea del paisaje sonoro y la ecología acústica, y fundador del World Soundscape Project (Sonema, s. f.).

Análisis:

1. *Continuidad*: existe actualmente.
2. *Métodos de difusión*: un sitio web con ciertas ramificaciones: lista de correos, redes sociales, afiches.
3. *Curaduría*: la selección de los artistas participantes es realizada por el organizador musical del evento, y no se define un método particular de curaduría.
4. *Disposición del público*: auditorios del Parque Explora y el Planetario de Medellín, lugares en donde el público se acomoda a la escucha desde la forma tradicional del concierto en espacio cerrado.

5. *Público al que fue dirigido*: personas entre los 18 y 35 años.

*En el Aire*: ciclos de música experimental y ambiental, realizados en la terraza del GeoHostel y gestionados por Wolfgang Guarín Tirado. Es un espacio de concierto donde se han presentado proyectos como: Opus Dei, Música Inmobiliaria, [neuma] y Branlemammouth (durante ese período de tiempo). Véase Guarín Tirado (2014).

Análisis:

1. *Continuidad*: solo tuvo un año de funcionamiento.
2. *Métodos de difusión*: un sitio *web* con ciertas ramificaciones: boletín por correo electrónico, redes sociales, afiches.
3. *Curaduría*: la selección de los artistas participantes fue realizada por el organizador musical del evento; no existía un método de curaduría.
4. *Disposición del público*: terraza del GeoHostel, con una disposición abierta a la escucha.
5. *Público al que fue dirigido*: personas entre los 18 y 35 años.

*Festival Internacional Altavoz*: encuentro en torno a la música para los jóvenes, organizado por la Secretaría de Cultura Ciudadana de la Alcaldía de Medellín, inicia en el 2004, surge desde la institucionalidad pública, que busca promover un evento de ciudad que abra el espacio a las músicas que convergen en torno al rock, en un principio. Luego, en el año 2007, se crea la categoría de música electrónica, pero hasta el año 2008 se toma en cuenta, en la convocatoria pública abierta, a bandas y proyectos locales. En esa primera ocasión participan, *M.A.M.I.* (seudónimo utilizado por Daniel Gómez Marín), Trópico Esmeralda (proyecto audiovisual creado por Juan Fernando Ossa y Juan Fernando Gaviria) y como invitado especial en la Categoría de música electrónica Federico Goes. Desde la institucionalidad se entiende el género música electrónica entre los siguientes subgéneros: subcategoría 7A: EBM, Synth Pop, Techno, Canción Electrónica, Electropop, Electroclash, Dance Punk, Italo Disco, Drum' n' Bass y sus afines; subcategoría 7B: Neotropical, Músicas del Mundo (rock), Fusiones (rock), Experimentos.

Análisis:

1. *Continuidad*: actualmente funciona y se ha instaurado como evento de ciudad.
2. *Métodos de difusión*: un sitio *web* con ciertas ramificaciones: *MySpace*, boletín por correo electrónico, redes sociales, afiches, medios masivos de comunicación.

3. *Curaduría*: la selección de los artistas participantes considera el siguiente proceso: presentación de la propuesta, audición privada con jurados, audición pública, calificación, clasificación y presentación final. No hay un método de curaduría y los jurados suelen ser gestores culturales, y no tanto personas con conocimiento específico sobre las prácticas sonoras aquí mencionadas.
4. *Disposición del público*: el evento sucede al aire libre durante tres días. La categoría electrónica del Festival Altavoz está dentro de la programación del mismo, compartiendo escenario con otros géneros musicales y comerciales que suceden en la ciudad; la disposición del público es abierta.
5. *Público al que fue dirigido*: personas entre los 18 y 35 años.

#### *X Encuentro de Música Universidad EAFIT:*

El encuentro de Música EAFIT, creado en 2005, llega este año [2014] a su décima versión, consolidándose como uno de los eventos más importantes dentro de la actividad musical y cultural de la universidad y de la ciudad. Se lleva a cabo anualmente, bajo la orientación del Departamento de Música y de Extensión Cultural de la Universidad EAFIT, siempre con una amplia proyección nacional e internacional. En 2014 el encuentro fue dedicado a las nuevas tecnologías y su relación con el lenguaje musical y el arte en general. En la presentación del mismo se resalta lo siguiente: hoy en día la composición musical permite la participación de todos y cada uno de los medios posibles; involucra la tecnología, los avances en la computación, las ciencias humanas y exactas. De este modo, el compositor puede recoger gran cantidad de materiales desde lo pasado hasta las vanguardias musicales; desde el futurismo italiano pasando por la música concreta francesa, la música electrónica alemana, la música dodecafónica y serialista, hasta la música electroacústica, minimalista y espectral, por mencionar sólo algunos movimientos musicales. Todas estas búsquedas y tendencias han tenido un factor común de trabajo, el cual es, el acercarse cada vez más a la materia sonora por sí misma.

#### Análisis:

1. *Continuidad*: solo tuvo una aparición.
2. *Métodos de difusión*: un sitio *web* con ciertas ramificaciones: *MySpace*, boletín electrónico, redes sociales, afiches.
3. *Curaduría*: la selección de los artistas participantes fue realizada por el organizador musical del evento; no existe un método de curaduría.
4. *Disposición del público*: auditorio con disposición clásica de escucha.



Los espacios y eventos mencionados arriba presentan varias prácticas en común, aparte de la música expuesta, y que se mencionan a continuación sin establecer un análisis crítico, pues sería algo contraproducente con la definición de prosaica. Estas prácticas son:

- *Perdurabilidad*: festivales, encuentros de un solo día, donde se logra una buena aglomeración de público y creadores, pero que tienden a desaparecer paulatinamente, teniendo un efecto de fuerza súbita o *fortissimo*, pero con una corto *decay* o caída.
- *Modos de financiación*: la mayoría de los procesos de exhibición se subvencionan por medio de becas y premios suministrado por concursos estatales; otros tantos son de financiación privada y una gran mayoría depende del pago de una entrada por evento. No hay una preocupación directa por alguna entidad privada o pública por promover un encuentro constante, donde que garantice la continuidad de los proyectos en el tiempo, su exhibición y diversidad de propuestas.
- *Espacios de formación*: no se ha creado un espacio, laboratorio sonoro, programa curricular o espacio de taller constante en la ciudad; los únicos procesos de formación presentes y actuales están expuestos en el siguiente elemento.
- *Intercambio*: en la mayoría de los espacios mencionados, el intercambio entre las propuestas sonoras es limitado. Varias de las personas entrevistadas no se conocen ni conocen el trabajo de los otros, incluso habiendo compartido más de un espacio juntos. Esto hace que se perciba un cierto rasgo de élites, subgrupos o *parches* (utilizando una palabra habitual en el *parlache* o dialecto callejero de la ciudad de Medellín, la cual traduce lugar de encuentro o grupo de gente que se encuentra), con una característica endogámica. Esta desconexión se hace visible en la expresividad de las obras que hacen, en cómo las hacen y cómo las publican, lo que reafirma una individualidad presente ya anunciada en la obra de Walter Benjamin “La Obra de arte en la época de su reproductibilidad Técnica” 2003.

## Otros espacios y procesos desde la academia

En el año 2009, el programa de profesionalización de la Fundación Universitaria Bellas Artes incluye en su *pénsum* las materias Acústica y Sonido Digital, en los programas de Artes Plásticas y Diseño Visual. Ambas son planteadas bajo un enfoque de investigación, análisis y planteamiento de

un problema sonoro a través del siglo xx y xxi, alimentando sus contenidos a partir de las primeras vanguardias sonoras: futurismo italiano, música concreta, música electrónica, música electroacústica, arte sonoro, diseño sonoro. El docente encargado de dicho proceso es el autor de este texto.

En el programa de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Antioquia, el docente Mauricio Naranjo dicta, desde hace más de una década, el curso de Imagen Sonora, enfocado al estudio de este lenguaje en relación con la radio y a lo que él denomina *audioarte*, una suma de experimentación sonora, arte sonoro, poesía sonora y expresión. Su soporte académico se sustenta en las vanguardias sonoras, la música concreta y en particular los textos de Carlos Mauricio Bejarano Calvo, compositor e investigador de origen bogotano, quien ha enfocado su búsqueda en los terrenos de la música concreta, y es autor de dos textos de gran profundidad, *Música concreta, tiempo destrozado* (2007) y *A vuelo de murciélago el sonido, nueva temporalidad* (2006), ambos editados por la Colección SinCondición, de la Universidad Nacional de Colombia.

La tecnología en informática musical del Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM) se convierte también en un lugar de encuentro académico. Las materias de Procesamiento Digital de Audio y Edición de Audio hacen las veces de laboratorio de procesos liderados por los docentes Daniel Gómez, Miguel Vargas y José Gallardo, respectivamente. Además, la materia Arte Sonoro, dictada por los docentes José Gallardo y Miguel Vargas en el programa de Artes Visuales, ofrece un espacio de estudio académico diferente a los programas tradicionales en el área musical o artística. La Facultad de Artes y Humanidades de dicha institución tiene un grupo de investigación en artes electrónicas, adscrito al grupo de Arte, Diseño y Nuevos Medios, y que a través del semillero de investigación ACORDE tratan temas relativos a la experimentación sonora, desarrollo de herramientas libres para la manipulación del timbre en tiempo real, música electroacústica, artes electrónicas y mediales.

El tema de la experimentación sonora enfocada a las líneas planteadas en esta investigación: arte sonoro, música experimental y música electrónica, ha sido tratado como tesis de la Maestría en Estética por el artista y docente John Jader Cartagena Martínez, bajo el título “El sonido en el arte. Una aproximación al arte sonoro” (2012). El problema de investigación está enfocado a un nivel general, ubicando al arte sonoro en el terreno de la plástica sonora, es decir, en las prácticas artísticas visuales, y no tanto en el campo de la música y su tradición de vanguardia sonora presente en el siglo xx. Las menciones que se hacen a proyectos en la ciudad de Medellín están presentes en la introducción del texto y siempre remiten al proceso de experimentación vivido por el autor.

## Conclusiones preliminares

El presente trabajo ubica contextualmente aspectos relacionados con el arte sonoro, la música electrónica y la música experimental: artistas, materiales y espacios de trabajo, espacios de divulgación, definiciones de los mismos, prácticas artísticas, lecturas estéticas, espacios de escucha, cotidianidades sonoras, de encuentro, en la ciudad de Medellín, tomando como referencia la década del 2004 al 2014.

Ahora bien, en este periodo se hace visible que, en tanto aparecen propuestas, productores, hacedores y compositores, las categorías de creación de sus obras y de sus oficios irán mutando, dado que la naturaleza experimental de su hacer modifica la concepción y el marco donde se mueve, para lo que tal vez crearía categorías de oficios como *compositor autócrata*, *programador sonoro*, *escuchador expandido*, *hacedor de objetos sonoros*, por mencionar algunos ejemplos. Sus creaciones, así mismo, serán expuestas más allá del formato, lo que modificaría el consumo de la obra y la práctica de la escucha, podría ser, en palabras de Pierre Schaeffer, *reducida* (1966:159) o tal vez *expandida*.

Es válido preguntarnos por la necesidad de establecer un diálogo entre los hacedores de esta música, pues la mayoría de los entrevistados no conoce el trabajo de sus coterráneos y viven casi como islas dentro de un mismo archipiélago, donde solo se tocan cuando las perturbaciones climáticas los obligan a visitar otros espacios, en su caso particular en Medellín. Este encuentro tiende a suceder cuando algunos de los músicos o artistas sonoros son invitados a compartir espacio en conciertos, festivales de corta duración, talleres o mesas de trabajo. Bajo esta premisa, se hace evidente la necesidad de proponer un espacio de trabajo/exhibición para este tipo de prácticas sonoras, que además de crear un diálogo entre ellas, promuevan procesos de formación tipo laboratorio y, sobre todo, capacidad de expresión, acordes con un contexto de experimentación.

Se hace necesario vernos y reconocernos, o mejor aún: escucharnos, ejercicio fundamental en la creación sonora, donde su materialidad efímera se representa en las interacciones mutuas. Como dijo Gustavo Cerati: “lo más resbaladizo es creernos sin memoria” (1992). Sabernos como comunidad nos permite aprendernos a través de lo que suena, y hacer que los ecos del Valle del Aburrá resuenen más.

## Referencias bibliográficas

- Alunno, Marco. (s. f.). Biografía. Recuperado de <http://www.marcoalunno.com/#bio>.
- Barco, Jorge. (s. f.). Recuperado de <http://flavors.me/nuevonomada>
- Bejarano Calvo, Carlos Mauricio. (2006). *A vuelo de murciélago el sonido, nueva materialidad*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Artes.
- Bejarano Calvo, Carlos Mauricio. (2007). *Música concreta. Tiempo destrozado*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Artes.
- Benjamin, Walter. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Editorial Itaca.
- Borges, Jorge Luis (1952). *El idioma analítico de John Wilkins*. Recuperado de <http://www.ccborges.org.ar/constelacionborges/enciclopedia/El%20idioma%20analitico%20de%20john%20wilkins.pdf>
- Cartagena Martínez, John Jader. (2012). *El sonido en el arte. Una aproximación al arte sonoro* (Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Estética, Universidad Nacional de Colombia).
- Cerati, Gustavo. (1992). Disco *Dynamo*, canción *Fue*. Sony Music.
- Dal Farra, Ricardo. (s. f.). Andrés Posada. *Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology* Recuperado de <http://www.foundation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=1612>
- El Suiche. (s. f.). Recuperado de <http://www.suiche.net/>. <http://www.jstk.org/proyectos/suiche/>
- Galería 10+36. (s. f.). Una nueva etapa en la Galería 10+36. Recuperado de <http://galeria1036.wordpress.com/>
- Guarín Tirado. (2014). En el Aire presenta: [neuma]. Recuperado de <http://vimeo.com/93765949>
- Higgins, Dick. (2001). *Intermedia*. The MIT Press <http://www.jstor.org/stable/1576984>
- Invazion. (s. f.). Recuperado de <http://www.invazion.net/historia/>
- Piedrahita, Lucrecia. (2012). John Cage. El maestro del azar planeado. Recuperado de <http://johncagemedellin.wix.com/cage#!page4/cfv>

- López, Federico. (s. f.). Jardín cósmico. Recuperado de <http://jardincosmico.net/bios/deep>
- Medelink. (s. f.). Foro de publicaciones independientes digitales @ medelink. Recuperado de <http://medelink.lacapsula.com/>
- Melisma Records. (s. f.). [neuma] CV. Recuperado de <http://www.melismarecords.info/cv/>
- Red de Bibliotecas. (s. f.). Recuperado de <http://www.reddebibliotecas.org.co/Cultura/Paginas/proyectopatioonorodelmuseodeantioquia.aspx>
- Michaux, Yves. (2007). El arte en estado gaseoso. Ensayo sobre el triunfo de la estética. /Trad. De Laurence le Bouhellec Guyomar / México: Fondo de la Cultura Económica
- Series Media. (s. f.). Recuperado de <http://www.seriesmedia.org/>
- Sonema. (s. f.). Día mundial de la Escucha, Medellín. Recuperado de <http://www.sonema.org/dia-mundial-de-la-escucha-medellin/>
- Suescún, Juan Felipe. (2014). Contextos de sensibilidad en la vida cotidiana. Matrices de la prosaica: un modelo de análisis para las estéticas expandidas. *Revista Colombiana de Pensamiento Estético e Historia del Arte*, (2), 98-120. Recuperado de [http://cienciashumanasyeconomicas.medellin.unal.edu.co/images/revista-estetica-pdf/segunda\\_ed/3.contextos.pdf](http://cienciashumanasyeconomicas.medellin.unal.edu.co/images/revista-estetica-pdf/segunda_ed/3.contextos.pdf)
- Tendencial. (s. f.). Rotativa Lab. Música experimental. Recuperado de <http://www.tendencial.com.co/rotativa-lab-musica-experimental/>
- Trans-Sesiones. (s. f.). Recuperado de <http://transesiones.wordpress.com/>