

Producir desde la inercia y la mecanización. La temporalidad de lo individual a lo colectivo

Fecha de recepción: julio 2019

Fecha de aceptación: septiembre 2019

Versión final: noviembre 2019

Ana Laura Badini ^(*), Juan Manuel Fernández ^(**), Vera Paula Menichetti ^(***)

Resumen: Como resultado de un proceso de investigación analítica en torno a la dimensión temporal en las artes cinéticas, surgen dos propuestas para abordar la narración audiovisual ligadas a la percepción temporal del relato, haciendo un uso creativo, pre planificado, de los recursos visuales y sonoros para resignificar lo discursivo. Dichas propuestas parten de entender la percepción temporal como un disparador para construir narración. Desde la Inercia y la Mecanización se plantean estrategias para resignificar los modos en que el tiempo es percibido y explorar los medios de reproducción como un proceso inmersivo/discursivo, donde las estrategias técnicas/tecnológicas predisponen al espectador como usuario.

Palabras clave: Inercia temporal - mecanización temporal - obra cinética –audiovisual -producción colectiva

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 117]

Introducción

Nuestra propuesta nace en marco de un proyecto colectivo radicado dentro de la Universidad Nacional de Córdoba, y tiene como fin llevar una continuidad de un proceso que, como equipo de investigación, venimos desarrollando desde el año 2008 (2008-2011 / 2012-2013 / 2014-2015 / 2016-2018). Siempre en el marco de la problemática de las Artes en la contemporaneidad, su relación con la sociedad y las herramientas que los avances de tecnologías vanguardistas ponen a disposición del artista. Dicho equipo de trabajo está coordinado por Magali Vaca, Gustavo Alcaraz y Lilian Mendizabal financiado vía SeCYT.

Como resultado de un proceso de investigación aplicada en torno a *“La dimensión temporal en obras cinéticas. Ilusión y recursos ampliados en un tiempo virtual”*, nuestro equipo de trabajo viene desarrollando hace años la construcción de un dispositivo de análisis para identificar en producciones artísticas cinéticas los cambios perceptivos sobre los recursos temporales. Como equipo de trabajo nos vemos motivados por construir colectivamente pautas de interpretación del devenir del tiempo en obras cinéticas, con el fin de poder comprender de qué manera la relación del tiempo es significativa para crear discurso. Como resultado de este marco teórico analítico precedente surgen dos propuestas para abordar la producción de obras cinéticas, ligadas a la percepción temporal del relato, haciendo un uso creativo, pre planificado, de los recursos visuales y sonoros para resignificar lo discursivo. Dichas propuestas parten de entender la percepción temporal como un disparador para construir narración. Desde la *Inercia* y la *Mecanización* se plantean estrategias para resignificar los modos en que el tiempo es percibido y explorar los medios de reproducción como un proceso inmersivo/discursivo, donde las estrategias técnicas/ tecnológicas predisponen al espectador como usuario.

Nuestra propuesta de creación de obras plantea dar sentido, desde la utilización/manipulación de los elementos que afectan a la percepción temporal en cada uno de sus niveles: sonido, imagen y relato. En cada

nivel habrá elementos que determinarán, por medio de la comparación, situaciones de duración, movimiento y/o cambio que aportarán a la construcción de la percepción temporal del espectador. Relacionando los tres niveles entre sí, se considerarán momentos de simultaneidad como así también momentos de disociación temporal, es decir, que se construye una idea de tiempo distinta entre los niveles. Creemos importante desarrollar conceptos referidos al devenir temporal incluso para entender a qué nos referimos con obras cinéticas, obras que proporcionan información espacio-temporal sujeta a una estructura determinada.

El realizador, al momento de construir un discurso, determina la naturaleza del mismo. La forma en la que se percibe la construcción del tiempo de un cuadro, de una película o de una instalación es diferente, la elección del soporte o formato habilita la conexión entre los discursos y los receptores sensoriales del espectador. Esto definirá cuántos receptores del espectador se pondrán en juego para decodificar unidades temporales de la obra.

En el caso de las obras cinéticas, se proporciona información espacio-temporal sujeta a una estructura determinada a través de diversas dimensiones y sus relaciones posibles. Por ejemplo: dimensión sonora, dimensión visual, dimensión del relato (discurso audiovisual), entre otras. Si consideramos una obra audiovisual, podemos inferir que la dimensión del relato se construye a partir de las relaciones establecidas entre las dimensiones visuales y sonoras.

Dentro de las artes, el término *cinético* refiere a producciones que incorporan movimiento como un factor esencial para la construcción desde el tiempo (ritmo, movimiento, pausa, etc.). Al trabajar la temporalidad hacemos referencia a las variables del tiempo dentro del discurso en obras cinéticas, donde notamos cierta opacidad y complejidad en la relación, ya que se involucran modos de percepción que exceden el aspecto cronológico real, conceptos que iremos trabajando a medida que desarrollemos nuestra propuesta central.

Como equipo de trabajo creemos interesante pensar en el hacer de una obra, desde la vinculación que existe

entre la percepción y la interpretación del devenir temporal del relato audiovisual en obras cinéticas, pensando en producir contenidos que atestiguan el percibir del tiempo transcurrido, pasado y presente desde lo individual y lo colectivo. Se puede abordar la temporalidad en la producción de obras en la manera en que se relaciona el tiempo a la hora de narrar. Este proceso de producción de obras tiene como fin el abordaje de estrategias que definen una aproximación a una narrativa, no solo como obra sino como modo de dejar registrado el valor de lo temporal desde un proceso sociocultural que nos define. De estos abordajes se desprenden dos conceptos que son centrales para nuestro modo de pensar la producción de obras cinéticas, hablamos de la *Inercia* y la *Mecanización Temporal*.

Inercia y Mecanización

Llamamos *Inercia Temporal* al momento donde, a pesar de una disminución de densidades en los recursos presentados en alguno o todos los niveles involucrados, se siguen produciendo interconexiones en la mente del espectador, y, gracias a esa suerte de pausa en los recursos temporales, se pueden hacer conscientes las similitudes y diferencias entre los elementos percibidos quedando los mismos latentes en la mente del espectador (a largo o corto plazo, dependiendo de su estructura sociocognitiva). En este proceso, se permiten relacionar los conceptos que se van incorporando en los mapas cognitivos con los conceptos ya incorporados a su estructura socio cognitiva, creando relaciones de comparación más significativas entre los elementos de los diferentes niveles temporales que la obra posea. Hay estímulos que tienen un mayor significado, calidad o referencialidad para un espectador con otros estímulos; esto dependerá, como dijimos anteriormente, de su biografía. La cantidad y calidad de los estímulos que la percepción del espectador considerará como más significativos, influyen en la configuración de sus mapas cognitivos y el posterior anclaje en su estructura socio cognitiva. Como consecuencia, este influirá directamente en la duración de la inercia que provocará dicho estímulo.

Cuando hablamos de *Mecanización Temporal* nos referimos al proceso de decodificación que se va elaborando en forma de red, de manera sistemática y automatizada, en la mente del espectador a medida en que percibe una obra. En directa relación con una alta densidad de elementos pertenecientes a diferentes niveles y presentados en simultáneo, las operaciones de percepción y decodificación se realizan de manera mecánica y a un nivel superficial. Allí las relaciones entre los elementos, conceptos y representaciones se realizan casi de manera instantánea.

En los siguientes párrafos detallamos algunas consideraciones para la construcción del devenir temporal desde la inercia y mecanización, teniendo en cuenta las micro y macro operaciones que construyen temporalidad, en cada uno de los niveles

Inercia

Macro Operaciones

Imagen

- Construcción de los encuadres planificados, acotados sin movimientos acelerados que en su composición permiten centrar la atención. Trabajo de profundidad focal que permita trabajar la resignificación del encuadre.
- Montaje interno y externo. Estructuras de montajes de carácter ideológico, que en el choque de las imágenes (de manera interna o externa) logran resignificar el relato.

Sonido

- Diseño desde la selección de las bandas. (complementariedad y resignificación entre las mismas).
- Disociación entre las bandas: Construcción de discursos o representaciones independientes entre cada una de las bandas.
- Sonomontaje horizontal y vertical.

Relato

- Articular un relato que habilite múltiples lecturas. Construir de manera consciente líneas de información que permitan resignificar o que generen en la cabeza del espectador una estimulación a sus mapas cognitivos.
- Estructura de relato en base a la articulación de orden semántico, que genere choque de ideas en base a Collage - Desglose.

Micro Operaciones

Imagen

- Selección predeterminada (colores, formas, y referencialidad) de los elementos internos que componen al cuadro y planificación corográfica de los movimientos internos, para tener una lógica con lo que lo precede y lo antecede.
- Transiciones como empalme que no solo ajuste continuidad en el cambio de imagen. Planificación que genere uniones mentales o tenga un fin mayor que solo organizar.
- Construcción en *loop* (de manera constante)

Sonido

- Baja densidad cromométrica. (cantidad de elementos que coexisten en una unidad de tiempo).
- Construcción del campo sonoro (superposición de sonidos profundidad y diseño multicanal o no).
- Presencia de huellas sonoras (en su decodificación permite entender una pertenencia a algo emocional o psicoemocional anclada en la memoria a corto o largo plazo del usuario)

Relato

- Pensar desde la pre planificación de las unidades semánticas, construidas como tomas, en la articulación de imagen y sonido su Duración – Condensación- Expansión. Pensar que la organización de dichos elementos habilite una clara pauta que permita resignificar en su choque una nueva lectura.
- Orden pre planificado de los fragmentos desde lo externo e interno que generen nuevas interpretaciones.

Mecanización**Macro Operaciones****Imagen**

- Construcción de los encuadres planificados, en donde el orden de los elementos plantea una clara pauta de movimiento o acción interna. La atención está dada por las uniones plásticas dinámicas de los elementos internos a fin de estimular la percepción consciente del espectador. Construcción de planos que permita anclar rápidamente la atención y no logre doble interpretaciones.
- Montaje de carácter explícito en el orden rítmico narrativo, sin injerencias en la sobre lectura de los elementos. La pauta de orden asegura la fluidez del relato.

Sonido

- Diseño desde la interrelación de las bandas, asegurando un fuerte anclaje entre todos los discursos.
- Asociación entre las bandas: Construcción de discursos o representaciones que logren complementarse entre cada una de las bandas.

Relato

- Construcción de un relato que genere una lectura explícita tácita. Unión de recursos que permitan el rápido anclaje con el orden de lo explícito, organización de manera consciente que permitan significar y anclar en la cabeza del espectador sin doble lecturas.
- Estructura de relato en base a la articulación de orden dinámico plástico de rápida articulación conceptual.

Micro Operaciones**Imagen**

- Selección predeterminada (colores, formas, y referencialidad) de los elementos internos que componen al cuadro y planificación coreográfica de los movimientos internos, para atender a la fluidez de la continuidad. El modo en que se desarrolle la cadencia de los recursos debe generar una rítmica implícita.
- Transiciones como empalme que ajusten la continuidad en el cambio de imagen sin interrupciones. Articulación formal que genere uniones de orden material plástico dinámico.
- Construcción de orden orgánico sin interrupciones externas de orden intelectual.

Sonido

- Densidad cronométrica anclada directamente a transmitir la cadencia de la obra, acompañando el orden de la imagen. El modo en que se desarrolle la cadencia de los recursos debe generar una rítmica implícita.
- Construcción del campo sonoro que logre un fuerte anclaje y referencialidad entre fuentes y elementos sonoros que lo ilustre. Articulación formal que genere uniones de orden consciente e ilustrativo con la diégesis.

Relato

- Unión de recursos desde una injerencia dinámica plástica orgánica, construidas como tomas, en la articulación de imagen y sonido su Duración – Condensación-Expansión. Pensar que la organización de dichos elementos habiliten una lectura rápida y un fuerte anclaje con su significación latente explícita.

- Orden planificado de los fragmentos desde lo externo e interno que generen un fuerte anclaje con la intención discursiva.

- Aparición/Decodificación/Interpretación de orden dinámico directo sin re interpretaciones de los elementos.

Podemos ver algunos ejemplos de inercia en una de las primeras propuestas que realizamos: #Domingo; esta fue subida a la Web y se puede acceder a ella a través del siguiente link: <https://youtu.be/udks6CAhV9M>

En la quinta toma de la secuencia, la construcción de una toma fija breve cuyo enfoque selectivo permite fijar la atención en un objeto concreto, en primer plano, con poca profundidad de campo, en este caso un cactus en una maceta, donde la construcción de su dimensión sonora toma protagonismo, la música acompaña, pero se predispone al usuario a decodificar los sonidos.

Partiendo de estas reflexiones planteamos establecer un proceso analítico reflexivo previo para el abordaje, creación y producción de obras cinéticas, desde el uso del tiempo, atendiendo a la subjetividad de la percepción, como construcciones subjetivas culturales o construcción de mapas cognitivos. Nuestras dos propuestas de producción están pensadas para ser aplicadas dentro de procesos realizativos en un sentido amplio, considerando tanto instancias de realización y experimentación de obras como así también análisis para comprender el estado actual de los procesos de construcciones de obras cinéticas.

Primeras experiencias

Como puntapié inicial, nuestra idea es compartir ejemplos motivadores para que los usuarios futuros prosumidores vayan apropiándose de estas formas discursivas y que generen sus propios relatos. Como una primera experiencia, y a través de un juego de propuesta - respuesta, se divulgarán videos que contengan momentos de inercia y mecanización para que los usuarios y futuros prosumidores vayan incorporando como parte de su lenguaje, los elementos que consideren necesarios para su futuro discurso. Se propondrán temáticas concretas en las que cada usuario deberá responder construyendo desde el devenir del tiempo. La primera instancia de divulgación que realizamos fue la propuesta de domingo como temática, donde a través del #domingo, se invitó a los usuarios a mandar videos etiquetando inercia y mecanización. Se realizó un montaje simple ubicando cada video recibido de los usuarios, de manera completa y uno después del otro; en el que se pudo apreciar características similares del devenir del tiempo. A través de la continuación de nuestro proyecto vamos a ir proponiendo nuevas temáticas y desarrollando nuevas ediciones de los materiales recibidos. En una próxima instancia tenemos proyectado que los usuarios sean también editores, construyendo relatos sobre devenir del tiempo a través también de macro operaciones, ya que la construcción de plano secuencia limitaría la construcción del mismo.

En las últimas décadas notables pensadores han puesto en valor la centralidad de las producciones artísticas que hacen un claro hincapié en su construcción cinética, no solo como modos de producciones artísticas, sino como obras que definen la constitución identitaria de la cultura de nuestros pueblos. De este modo cree-

mos coherente hacer una vinculación entre tratados de la percepción con modos de construcciones temporales en obras cinéticas, a fin de relacionar marco precedente y estado actual del campo de estudio. En ellos encontramos vínculos intersubjetivos interesantes para darle sentido a modos de narrar, pensando en estrategias temporales y en los procesos deco interpretativos que realiza el usuario/prosumidor, aspectos que son constitutivos de cualquier práctica artística.

En el transcurrir del tiempo de una narración audiovisual existen fenómenos acentuales, es decir “fenómenos destacables o destacados a la percepción” (Saitta, 2011), que se constituyen como momentos de referencia en la sucesión temporal y que van estableciendo segmentos en el discurrir del tiempo del discurso audiovisual. Partiendo de esta premisa según lo plantea el autor, es que nosotros proponemos jugar con instancias de contracción y dilatación en los discursos. Esta manipulación en los usos del tiempo generarán puntos de referencia o “ictus”, que deben evidenciarse en al menos alguno de los niveles de información. En esta suerte de producción lúdica, damos lugar a crear contracción o dilatación, desde la utilización de micro operaciones que construyen al relato, ya sea desde la imagen (composición del cuadro y los elementos que lo componen, movimientos de cámara, transiciones), como así también desde el sonido (densidad cronométrica, construcción del campo sonoro), y desde el relato (orden temporal: *flash back*, *flash forward*, momentos de condensación y/o expansión del relato).

Ahora, pensando en las lógicas de los medios de reproducción y su vinculación para que los espectadores se vuelvan en usuarios/prosumidores, notamos que las mismas se orientan cada vez más hacia procesos inmersivo/discursivo, donde las estrategias técnicas/tecnológicas predisponen al espectador a un nuevo modo de consumir e incluso producir contenidos. Si bien es cierto que las tecnologías digitales y su incorporación en la cotidianeidad de nuestras vidas impone adaptaciones de nuestros modos de ser y hacer, consideramos también, que los avances tecnológicos intentan estar a la orden del día en un acompañamiento de lo que acontece culturalmente (Renó, Gosciola, Campanals; 2012) y posibilitando incluso, según Scolari, la creación de nuevos lenguajes. En este marco de extensión corpórea tecnológica es que proponemos construir y trasladar desde el hacer comunitario nuevas formas de crear discursos, cuyo eje central está enfocado en los recursos temporales, puntualmente desde la Inercia y la Mecanización. Las construcciones de las obras, como producciones artísticas, están pensadas no solo desde la manipulación de los recursos de la imagen y el sonido sino desde su vinculación con el hacer desde estos medios y en un usuario activo conectado.

Conclusiones

Fruto de habitar en una tecnósfera global, las transformaciones que generan la incorporación de los diversos dispositivos tecnológicos, que tienden a convertirse en una prolongación de nuestros cuerpos, y la omnipresencia de los dispositivos teleinformáticos, se convierte en un ámbito de posibilidad al servicio de nuestras necesidades

creativas, de comunicación, de interacción. Considerando esta potencialidad al servicio de una intervención activa es que proponemos un juego interesante de convertir al espectador en usuarios/prosumidores. Proponemos la estimulación del usuario, para que entre en una lógica del registro de su cotidiano, y que pueda utilizarla producción de obras cinéticas como catalizador de diferentes situaciones emergentes de las problemáticas sociales y culturales que nos atraviesan continuamente. Motivar la interacción, intervención social y cultural de manera activa, y aún más si hacemos especial hincapié en producir obras que dejen de manifiesto el devenir temporal en el hacer desde lo individual en lo colectivo.

Desde estos modos de aproximación a la realidad, proponemos que el registro de las sensaciones visuales y sonoras, generen en los futuros usuarios/prosumidores un alto grado de interés en lo percibido en el entorno real para que sean convertidos en obras cinéticas. La propuesta es generar un modo de producir desde lo lúdico, en donde sus percepciones den lugar a crear a partir de la inercia y la mecanización. Para ello, los estímulos deben contener toda la información necesaria, tanto espacial como temporal, que permita al usuario encontrar momentos o ictus desde donde se generen estas ilusiones de contracción y dilatación para dotar de discurso a la obra.

En este nuevo modo de ser y hacer, que caracteriza a las sociedades postorgánicas, en el marco de la tecnósfera actual, se generan transformaciones también en el arte ligadas a su génesis y a lo que las tecnologías posibilitan en cuanto a creación, circulación, trabajo cooperativo/colaborativo, retroalimentación, nueva difusión; conformando un uróboro en constante y permanente transformación. La percepción del tiempo está mediada directamente por las posibilidades que tenga el espectador de vincularse con la obra y como realizadores debemos comprender que no debe ser una limitación los modos de reproducción, sino pensarlos como una estrategia que vuelvan único a cada discurso, habilitando nuevas posibilidades de comunión con la obra.

Referencias Bibliográficas

- Badini, A.L y otros. Laura Cine AD. (2019/03/06) *Domingo Instagram*. Recuperado de <https://youtu.be/udks6CAhV9M>
- Campanals, C., Renó, D. y Gosciola, V., (2012) “*Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas*”. Rosario, Argentina: Editorial Universidad de Rosario.
- Rodríguez Bravo, A. (1998). *La dimensión sonora en el lenguaje audiovisual*. Barcelona, España: Paidós.
- Saitta, Carmelo (2011). La construcción del tiempo en las artes temporales. *Revista del Instituto de Investigación Musicológica Carlos Vega*” Año XXV, N°25.
- Scolari, Carlos (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, España: Plaza edición.
- Sibila, Paula (2014). *El hombre postorgánico, el sueño de trascender nuestra condición biológica ‘demasiado humana’ con la ayuda de las tecnologías digitales*. Recuperado de <https://www.educ.ar/recursos/115798/paula-sibila-el-hombre-postorganico-el-sueno-de-trascender-nuestra-condicion-biologica-demasiado-humana-con-la-ayuda-de-las-tecnologias-digitales>

Abstract: As a result of an analytical research process around the temporal dimension in the kinetic arts, two proposals arise to address the audiovisual narration linked to the temporal perception of the story, making a creative pre-planned usage of visual and sound resources to resignify the discourse. These proposals are based on understanding temporal perception as a trigger to construct narration. From the inertia and mechanization, strategies are proposed to resignify the ways in which time is perceived, and to explore the means of reproduction as an immersive/discursive process, where technical/technological strategies predispose the viewer as a user.

Keywords: Temporal inertia - temporary mechanization - kinetic work - audiovisual - collective production

Resumo: Como resultado de um processo de pesquisa analítica em torno da dimensão temporária nas artes cinéticas, surgem duas propostas para abordar a narração audiovisual ligada à percepção temporária do relato, fazendo um uso criativo, pré-planejado, dos recursos visuais e sonoros para ressignificar o discursivo. Ditas propostas partem de entender a percepção temporária como um gatilho para construir narração. Desde a Inércia e a Mecanização propõem-se estratégias para ressignificar os modos

em que o tempo é percebido e explorar os meios de reprodução como um processo imersivo/discursivo, onde as estratégias técnicas/tecnológicas predisponem ao espectador como usuário.

Palavras chave: Inercia temporal - mecanização temporal - obra cinética - produção audiovisual coletiva

(*) **Ana Laura Badini.** Productora en Medios Audiovisuales (UNC). Licenciada en Cine y TV (UNC). Investigador en formación en Proyectos de Arte Ciencia y Tecnología (UNC). Directora de sonido en Cine AD Producciones.

(**) **Juan Manuel Fernández.** Licenciado en Cine y Televisión (UNC). Técnico Productor en Medios Audiovisuales (UNC). Investigador en Proyectos de Arte Ciencia y Tecnología (UNC). Diseñador de Sonido y Director / Guionista. Jurado en Festivales y Proyectos de Producción.

(***) **Vera Paula Menichetti.** Profesora en Educación Musical. Tesista de Composición Musical (UNC). Programa de Posgrado Online en Artes Mediales (UNC). Participante en Proyectos de Arte, Ciencia y Tecnología (UNC).

Reacondicionamiento auditivo en interiores ante eventos ruidosos en exteriores

Fecha de recepción: julio 2019

Fecha de aceptación: septiembre 2019

Versión final: noviembre 2019

Aldo Marrussero Benitez (*)

Resumen: Esta investigación está enmarcada en el campo interdisciplinario de los estudios sonoros en su cruce con el arte sonoro. Tomando como punto de partida esta escena interdisciplinaria es que formulamos algunas preguntas como eje de nuestro trabajo, a saber: ¿Cómo diseñar nuestra audición de la vida cotidiana cuando vivimos en un apartamento en una ciudad ruidosa? ¿Cómo podemos traducir diferentes estímulos ruidosos bruscos en una nueva organización de sonido más suave? ¿Cómo se puede relacionar el arte sonoro con este tipo de labor?

Palabras clave: Investigación interdisciplinaria - audio - arte digital - ambientes sonoros - vida cotidiana - ruido - ruido de fondo - arte sonoro - estudios sonoros

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 128]

En vez del silencio

Vivimos nuestras vidas en este mundo inmersos en el sonido, no hay duda al respecto. No podemos concebir un ambiente mudo, al punto de que el silencio solo puede ser pensado como un punto de referencia, un concepto más que una realidad en sí. La visita de John Cage a una cámara sorda, también llamada cámara anecoica, diseñada para absorber y neutralizar en sus seis paredes cualquier tipo de reflexión producida por ondas acústicas o electromagnéticas, es un referente ineludible cuando pensamos en esto.

Al salir de dicha experiencia, realizada en la Universidad de Harvard en 1951, Cage le describió al técnico a cargo de la cámara los dos únicos sonidos que oyó durante el tiempo que estuvo inmerso en ese ámbito: uno agudo y otro grave. A lo que el técnico respondió que el

agudo correspondía a la actividad de su sistema nervioso y el grave a la circulación de su sangre (Cage, 1961). Así es que cada lugar tiene su propia identidad sonora incluso una cámara sorda. Y habiendo presencia humana, podemos hablar incluso de identidad auditiva. El sonido habla, incluso sin palabras. Esta investigación se enmarca dentro de este nuevo campo interdisciplinario llamado estudios sonoros, denominación que se utiliza a menudo en lugar de la cultura auditiva. Tratamos de tener un contacto más experiencial y menos ontológico con el fenómeno del sonido. Tomando como punto de partida el estado de la cuestión en el arte sonoro, pero también en la cultura auditiva es que trataremos de llegar a nuestra propia definición del campo de trabajo junto con la proliferación de nuevas preguntas. ¿Somos realmente conscientes de cómo nuestra audición coti-