



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Escuela de Artes Visuales

Proyecto Artístico

“La máquina de las onomatopeyas”

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Artes Visuales

Autor/a:

Joshua Rene Jurado Vivero

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2019

Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación de la tesis

Yo, Joshua Rene Jurado Vivero, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en Artes Visuales. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 33 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes.

Cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.

Joshua Jurado Vivero

Firma del estudiante

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

Miembros del tribunal de defensa

David Palacios

Tutor del Proyecto Interdisciplinario

Armando Busques

Miembro del tribunal de defensa

Juan Caguana

Miembro del tribunal de defensa

Agradezco a todos los seres académicos, familiares y anarquistas que fueron parte de este proceso, cierro este ciclo con un profundo agradecimiento.

Resumen

La Máquina de las Onomatopeyas es un dispositivo simbólico para la creación de una civilización futurista que cuestiona el lenguaje y su incidencia en la evolución de las culturas a través de la interpretación de objetos arqueológicos.

El proceso de creación de la exposición llevada a cabo en el "Museo Arqueológico Presley Norton" en la ciudad de Guayaquil, tiene tres etapas: hallazgo, interpretación y reconstrucción. Los objetos escultóricos hechos de metal, piedra, resina, bronce, vidrio, telas, pinturas, dibujos y fotografías. Objetos sonoros, irrumpen en el espacio y provocan un diálogo con los visitantes.

En el proceso creativo, la post-verdad, la fenomenología y los elementos literarios, como el mito, se emplearon como recurso, y el método de descubrimiento arqueológico fue una referencia.

Las onomatopeyas representan sonidos en sus formas gráficas, y hacen posible la reconstrucción a partir de los hallazgos de una civilización que nunca existió a partir de objetos escultóricos creados.

Abstract

The Machine of the Onomatopoeias is a symbolic device for the creation of a futuristic civilization that questions the language and its incidence in the evolution of cultures through the interpretation of archaeological objects.

The creation process for the exhibition carried out in the "Museo Arqueológico Presley Norton" in the city of Guayaquil, has three stages: Finding, Interpretation, and Reconstruction. The sculptural objects made in metal, stone, resin, bronze, glass, tesserae, paintings, drawings, in situ photographs, and sound objects, burst into space and provoke a dialogue with visitors.

In the creative process, post-truth, phenomenology, and literary elements, such as myth, were employed as a resource, and the archaeological discovery method was a reference.

The onomatopoeias represent sounds in their graphic forms, and they make possible the reconstruction from the findings of a civilization that never existed from created sculptural objects.

INDICE

1. Introducción	10
1.1. Motivación del Proyecto.....	10
1.2. Antecedentes.....	11
1.3. Pertinencia	19
1.4. Declaración de Intención	21
2. Genealogía	22
3. Propuesta Artística	35
3.1. Obras.....	36
3.2. Proyecto expositivo	48
4. Epílogo.....	55
Bibliografía	57

ÍNDICE DE IMÁGENES

FOTO 1 THE TONAL/ HOLZ ARBEITET II 2005	11
FOTO 2 ESTUDIOS DE LUZ CON ESPEJOS MAURICIO BUENO, 1970 COLECCIÓN DEL ARTISTA	14
FOTO 3 ESPEJO DE SONIDO (GUAYAQUIL 2000-2002) PORTADA DE LA PUBLICACIÓN SONORA	15
FOTO 4 DURANTE EL PROCESO DE TRASMISIÓN 29 DE JULIO 2011, DIFERENCIAL HUB MEDIAL	16
FOTO 5 INTERVENCIÓN SONORA, FIRMA 2014, CHRISTIAN PROAÑO	17
FOTO 6 RECREACIÓN DE LA HISTORIA, PAÚL ROSERO, FOTOGRAFÍAS GONZALO VARGAS M.	18
FOTO 7 INSTALACIÓN SONORA, BOSQUE DE ONOMATOPEYAS ,2017 GUAYAQUIL	19
FOTO 8 RUEDA DE LOS COLORES, MARK TANSEY 1989	26
FOTO 9 LA PRUEBA DEL OJO INOCENTE MARK TANSEY 1981	27
FOTO 10 LUIGUI RUSSOLO JUNTO A SUS ENTONARUIDOS	30
FOTO 11 LA IMPOSIBILIDAD FÍSICA DE LA MUERTE EN LA MENTE DE ALGUIEN QUE VIVE” (1991) DAMIEN HIRST	31
FOTO 12 IMAGEN DE LA EXPOSICIÓN DE TESOROS DEL NAUFRAGIO DEL INCREÍBLE EN VENECIA ANDREA MEROLAEFE	32
FOTO 14 TABLILLAS SUMERIAS	38
FOTO 15 ESCRITURA CUNEIFORME. TABLAS ELABORADAS ARCILLA	38
FOTO 16 HALLAZGO JOSHUA JURADO 2019	39
FOTO 17 BOCETO Y TABILLA JOSHUA JURADO 2019	39
FOTO 18 BOCETO UN OBJETO EN FORMA PRISMÁTICA CON DIAGRAMAS EN SUS CONTORNOS	40
FOTO 19 PEZ GRIEGO O RESINA COLOFONIA	41
FOTO 20 RESTO DE LA MÁQUINA DE LAS ONOMATOPEYAS	41
FOTO 21 OBJETO PEZ CULTURA TAIRONA /EL PERIODO TAIRONA DEL 900 D. C. A – 700 D. C	42
FOTO 22 TERTH , EL PEZ VOLADOR 2019	43
FOTO 23 DIARIO DE CAMPO JOSHUA JURADO 1919	44
FOTO 24 BOCETOS DE INTERPRETACIÓN JOSHUA JURADO 2019	45
FOTO 25 PERSONAJE 1 JOSHUA JURADO 2019	46
FOTO 26 BOCETO DE MONTAJE LA MÁQUINA DE LAS ONOMATOPEYAS	49
FOTO 27 MUSEO PRESLEY NORTON	49
FOTO 28 BOCETO DEL MONTAJE VISTA 1	50
FOTO 29 BOCETO DEL MONTAJE VISTA	50
FOTO 30 TENTATIVA DE DISTRIBUCIÓN DE LA PIEZAS	51
FOTO 31 REGISTRO MUESTRA “LA MAQUINA DE LAS ONOMATOPEYAS” 2019	52
FOTO 32 REGISTRO MUESTRA “LA MAQUINA DE LAS ONOMATOPEYAS” 2019	53
FOTO 33 REGISTRO MUESTRA “LA MAQUINA DE LAS ONOMATOPEYAS” 2019	53
FOTO 34 REGISTRO MUESTRA “LA MAQUINA DE LAS ONOMATOPEYAS” 2019	54
FOTO 35 REGISTRO MUESTRA “LA MAQUINA DE LAS ONOMATOPEYAS” 2019	54

“Génesis 2, 1 9, cuando Dios conduce o Adán delante de los animales y Adán les da nombre. La Vulgata es bastante ambigua sobre este punto: Dios presento los animales a Adán “ut videret quid vocaret ea, omne enim quod vocavit Adam animae viventis ipsum est nomen ejus. Appellovitque Adam nominibus suis cuncta animantia et universa volabilia caeli et amnes bestias terrae”. ¿Cada nombre dado por Adán es el nombre que debía tener el animal a causa de su naturaleza o aquél que debería tener por una imposición convencional?, ¿y en qué lengua habría hablado Adán?” (...) ¹

¹ La búsqueda de la lengua perfecta en la cultura europea Umberto Eco

1. Introducción

1.1. Motivación del Proyecto

Mi obra se basa en búsquedas que empiezan con un cuestionamiento primario, el cual muta a medida que se profundiza en las diversas posturas. En el caso de la presente obra se pueden multiplicar en puntos de vista con diversas interpretaciones. La versatilidad de La máquina de las onomatopeyas permite que mi obra mute, de forma e intención tantas veces como llegue a un receptor.

La onomatopeya, es la representación de un sonido que intenta imitar una acción valiéndose del vocablo. Esta motivación fonética dentro del lenguaje da cuenta las formas que los hablantes perciben y se articulan basadas en múltiples variables.

Como artificio estilístico, bajo la arbitrariedad de las palabras, me permito todo tipo de experimentos con el lenguaje. Al no existir relación entre la fonética y el sentido de las palabras, la construcción y la desconstrucción de las mismas, se convierte en una de las motivaciones en esta obra.

En esta experimentación me cuestiono el origen del lenguaje, y su incidencia en la evolución de las civilizaciones, mediante la interpretación de los hallazgos arqueológicos, objetos, signos y símbolos en diálogo con la teoría académica para que me permita describir e interpretar la historia sobre las culturas de civilizaciones tempranas para acercarnos a su arquitectura y relaciones de poder. Existen civilizaciones como la Cultura Valdivia que no tuvieron escritura y varias que desaparecieron en ausencia de las palabras. Según Heidegger (...) el hombre habita en el lenguaje, como humanos creemos que la habilidad de razonar es el factor fundamental de la evolución, el hombre necesita comunicarse entre sí y con el mismo necesita el lenguaje para entender) el mundo, es así que al aseveración de Heidegger toma contundencia. Sólo podemos habitar este mundo si somos conscientes y podemos comunicarnos, es así que a través del lenguaje pueden seguir viviendo en el imaginario colectivo.

1.2. Antecedentes

Mis obras buscan irrumpir en el espacio, no solamente con objetos escultóricos, sino por medio de la interacción con el espectador, siendo este el leitmotiv de la misma.

Un referente es Mesías Maiguashca (Quito 1938) compositor y ferviente defensor de la música electroacústica. Estudió en el Conservatorio Nacional de Quito y culminó su formación internacional en Nueva York, Buenos Aires, y Alemania. Su desempeño profesional lo realizó en centros de estudios musicales reconocidos, su trabajo se concentra en la experimentación y creación de objetos sonoros, capaces de crear un sonido emergente, no armónico, lejos de convenciones musicales.

En los años ochenta diseña un objeto metálico sonoro ejecutable conformado por un cubo donde cuelga diferentes piezas del mismo material, estas son golpeadas o frotadas con arcos de chelos y luego amplificadas mediante micrófonos de contacto. Uno de las primeras composiciones en este objeto sonoro es THE TONAL, en la cual dos músicos improvisan siguiendo unas normas establecidas, de esta experiencia compondrá más obras en este objeto sonoro.



foto 1 THE TONAL/ Holz Arbeit II 2005

La música habitó la vida de Maiguashca, desde la llegada inesperada de un piano a su casa hasta la cotidianidad de vivir junto a una chichería, a la cual

responsabilizamos de la fusión rítmica y dicotómica de la chica con la música clásica. Se dedicó a la experimentación con elementos orgánicos como la madera y metal en la creación de objetos sonoros, es curioso que el su segundo objeto sonoro fue elaborado en complicidad creativa con su hijo, artista visual.

A lo largo de mi formación artística, me he dedicado a la elaboración de arte sonoro, fue Maiguashca y sus textos quienes facilitaron la comprensión y diferenciación entre objetos sonoros y esculturas sonoras, que podrían entenderse como lo mismo, pero las separa un mundo de posibilidades creativas y conceptuales. Maiguashca reivindicó sus raíces indígenas con un sincretismo musical, en una conferencia en el INSTITUTO DE ARTES DE ECUADOR, (ITAE) resaltó (“El folclore es un útero, pero también es una prisión”²(...) No se trata de romantizar lo indígena sino tomar un enfoque primitivo para reconstruir y traducir sus aportes culturales al lenguaje contemporáneo, creando una producción vanguardia con la sonoridad de las palabras, de ahí la influencia para mi obra.

El espacio es modificado mediante la intervención de la obra de arte, Mauricio Bueno (Quito 1939) es un artista multidisciplinario, para él (la obra de arte es el medio y no el fin...) ³, durante su permanencia en el M.I.T (Massachusetts Institute of Technology), su investigación se concentró en el campo de la arquitectura y el conceptualismo, la modificación experimental del espacio a partir de la instalación de una obra de arte. Este es el caso de “Estudio de Luz” (1970), esta obra se compone por cuatro fotografías del mismo objeto con diferentes fuentes de luz, lo que provoca una imagen visual de cuatro diferentes objetos, la obra alcanza su objetivo solo cuando el espectador toma conciencia de que es el mismo objeto, que ha sido modificado a capricho del artista, poniendo en evidencia su teoría: “El espacio puede ser modificado mediante el uso de los recursos artísticos”. Bueno, es influenciado por la fenomenología, al igual que los minimalistas para los cuales;“(…) el mundo no existe sin el sujeto y viceversa, este es quien configura el mundo y este es el que configura sus fronteras. ⁴

² https://www.elcomercio.com/app_public.php/tendencias/mesiasmaiguashca-presentacion-itae-guayaquil-musica.html.

³ Mauricio Bueno horizontes variables pág. 16 <http://www.riorevuelto.net/2012/12/mauricio-bueno-horizontes-variables-cac.html> (Bueno 2012)

⁴ Mauricio Bueno horizontes variables pág. 16

Con la construcción del muro se hizo más visible la “cortina de hierro”, el mundo sería testigo de una disputa entre las dos grandes potencias de la época: la Unión Soviética y los Estados Unidos de América. Esta lucha simbólica por el poder geopolítico, económico, científico, etc.; fue de gran importancia para los adelantos en todos los campos de los saberes humanos y el arte no quedó fuera. El gobierno de Estados Unidos de América, desarrolló un plan integral de apoyo al arte, y su experimentación con tecnología.

Bueno aprovecharía esta oportunidad para basar su producción en la experimentación del espacio y luz, el trabajo con la inmaterialidad y la transparencia le permite crear objetos intangibles en el mundo de lo material. “el tiempo es una variable que depende del espectador, al igual que la gravedad, la percepción es el factor determinante”⁵, con lo que nos demuestra que el objeto escultórico puede carecer de una materialidad abriendo la puerta a la experimentación con luz, sonido bruma, vapor y demás elementos que carezcan de una materialidad específica como la escultura lo ha requerido desde tiempos de Fidias.

5 Einstein, <http://www.riorevuelto.net/2012/12/mauricio-bueno-horizontes-variables-cac.html>

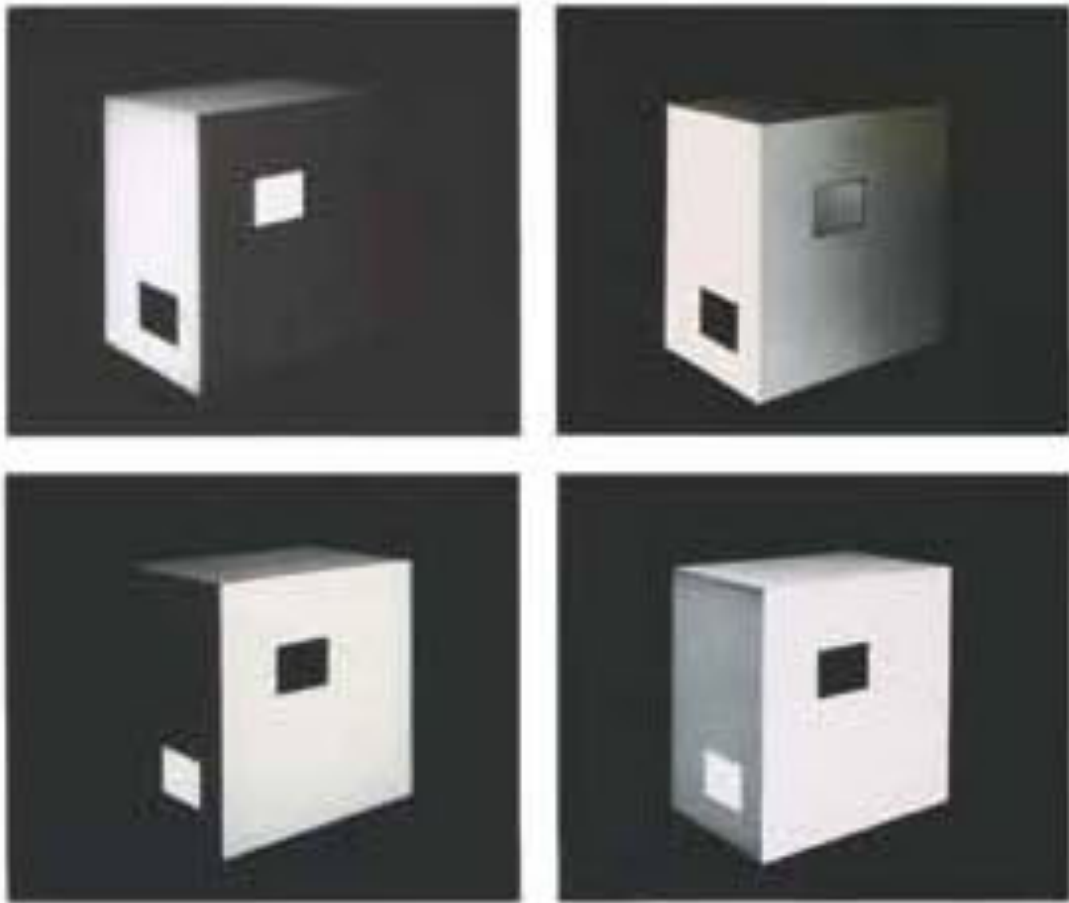


foto 2 Estudios de luz con espejos Mauricio Bueno, 1970 colección del artista

El artista sonoro Fabiano Kueva trabaja con tecnologías de baja gama, en imagen y sonido. Su propuesta artística está relacionada con lo colectivo, con la descripción del error en temas geopolíticos, La obra de Kueva no se encasilla en las formas tradicionales del quehacer artístico, sino que demuestra que pueden incorporarse elementos extraños al mismo.

En UIO-GYE Espejo de Sonido (Guayaquil 2000-2002) esta obra fue construida con audios recopilados por el artista en las ciudades de Quito y Guayaquil, los cuales tienen aproximadamente 200 horas de grabaciones y fueron editadas como una pieza de radio; sin embargo fue censurada al demostrar los discursos antagónicos entre dos ciudades bajo el discurso acusatorio de “epítetos contra la ciudad”. El registro sonoro de una ciudad es particular, pues no se podría registrar dos veces, las ciudades no son inmutables. Esta obra construye un lenguaje sonoro y pone en evidencia la

vulnerabilidad del lenguaje a una distorsión controlada para crear un nuevo discurso. El autor a partir de la edición de los audios fragmento teje un nuevo discurso y cuestiona lo cotidiano.



foto 3 Espejo de Sonido (Guayaquil 2000-2002) Portada de la publicación sonora⁶

Entender el sonido como un medio artístico es una práctica que se introduce progresivamente en la escena de arte ecuatoriano. Se destaca el encuentro de los Ciclos de arte sonoro, (Quito, 2011), donde se presentaron varios artistas que trabajan con el sonido, desde el ruidismo hasta las composiciones electrónicas. Se realizaron

⁶ <https://soundcloud.com/microcircuitos/doble-camal>

intervenciones en comunidades, espacios públicos, transmisiones vía web y mediante satélite.

El paisaje sonoro, se construye con el registro auditivo de lugares específicos, como el ámbito rural o la ciudad, pero también puede estar construido mediante procesos tecnológicos, que producen paisajes abstractos o idílicos.

En Guayaquil, a través del Diferencial Hub Medial (Guayaquil, 2011), un proyecto de colaboración entre artistas dirigido por Juan Carlos León, se realizaron varias experimentaciones en el campo de la tecnología y el arte. Uno de estos fue antena 32, realizada por el centro de experimentación oído salvaje (2011), encaminado a discutir y comprender los problemas de accesos y distribución de conocimientos relacionados con el arte y la tecnología.



foto 4 Durante el proceso de trasmisión 29 de julio 2011, Diferencial Hub Medial

Christian Proaño (Quito) trabaja desde el sonido al ruido. Licenciado en Artes Sonoras por la Universidad de Middlesex en Londres y Magíster en Antropología Visual por la FLACSO en Quito, su trabajo transita en la intervención del paisaje sonoro, el dibujo, la escultura, la producción musical, el trabajo colaborativo y la intervención en el espacio público.

En el 2014 afuera de las instalaciones del Consejo Nacional Electoral de Quito, Proaño, realiza una acción que lleva por nombre Firma, en la cual invita los transeúntes a firmar sobre el muro de piedra de dicha institución con micrófonos de baja frecuencia atados a tillos de colas (tapa metálica de envases de bebidas), conectados a amplificadores.

Esta acción pone en evidencia el interés de Proaño, por interactuar con el público y usa el ruido como detonante de conciencia, la firma en el contexto, es el sustento de legalidad de cada acto del ser humano dentro de los regímenes jurídicos. Es así como esta obra legitima la acción de cada participante.



foto 5 Intervención sonora, Firma 2014, Christian Proaño

Paul Rosero, artista Quiteño, que ha recorrido el mundo con su obra y ha realizado estudios en diversos lugares, tiene una visión diferente del mundo y de entender el arte contemporáneo.

En la sala de exhibición del Pobre Diablo, de Quito, inauguró el 15 de marzo del 2016 la muestra “Recreación de la Historia”, dividida en tres secciones, en las cuales contrapone tres formas de ver el mundo: el científico, el académico y el mitológico.

Esta obra está basada en un hecho ocurrido en Ecuador en el 2008. Se trata de la caída de un meteorito en el cantón Daule. Este cuerpo celeste al caer a la Tierra se dividió en tres partes, una de ellas fue recuperada por las fuerzas militares, la segunda por el dueño del terreno, y la tercera no pudo ser recuperada al caer en territorio ocupado por caimanes.

La puesta en escena de las obras utiliza los artilugios de la ciencia. Podemos ver una serie de fotografías y grabados que hacen referencia al proceso de extracción del meteorito. En otra sala encontramos una instalación escultórica con dos serigrafías, una muestra una serie de plantas extintas y la otra el mapa de un territorio que pronto sería explotado por una compañía minera.



foto 6 Recreación de la Historia, Paúl Rosero, fotografías Gonzalo Vargas M.

Utilizando la biología experimental, la astronomía y la geología el artista nos muestra los hechos con un enfoque de ficción, manipulando los datos científicos.

1.3. Pertinencia

La Máquina de las Onomatopeyas es un pretexto para crear un universo nuevo. Este objeto crea una serie de palabras las cuales se convierten en instrumento para un sinnúmero de obras que aluden a la interpretación de un nuevo lenguaje y cuestionan cómo las palabras se pueden indexar a un objeto. Este proyecto se construye a partir de la creación del mito, en el cual la máquina es un hallazgo arqueológico de una civilización perdida en el tiempo y el espacio. Mi trabajo se enfoca en la escultura sonora a partir de la transformación del material mediante un artilugio técnico y uso las onomatopeyas como una forma más de representación del sonido en su forma gráfica. En el año 2017 las onomatopeyas fueron el instrumento para crear un paisaje sonoro a través de una instalación sonora compuesta por tres troncos de madera con una bocina de audio, la cual permite escuchar un bosque con onomatopeyas que se presentan con “shsshss” de las hojas o el “auuuuu”. El audio editado permite una mezcla de onomatopeyas para producir la sensación en los espectadores de escuchar un bosque.



foto 7 Instalación sonora, bosque de onomatopeyas ,2017 Guayaquil

Me planteo la creación de un método de interpretación de una serie de palabras producidas al azar por una máquina, influenciado por los aportes culturales de las antiguas civilizaciones como los sumerios y egipcios desde la interpretación de jeroglíficos y lenguas muertas.

La Máquina de las Onomatopeyas es un artilugio creador de palabras, utiliza el alfabeto, conforma palabras de cinco letras como única regla, no pueden tener más ni menos caracteres, les doy un contexto y planteo un universo para este lenguaje que otorga a cada una de estas palabras un significado y una representación gráfica.

Planteo una civilización para que este proceso no responda a un ejercicio de creación caprichosa y uso el mito como herramienta para crear vestigios y productos de una investigación seudo arqueológica con diferentes materiales y medios de producción.

El arte puede ser el instrumento conector de varias corrientes de pensamiento y ciencias a favor de la creación, gracias a la licencia de creación artística es posible tergiversar o modificar a nuestra conveniencia las leyes y posturas de las ciencias que decidamos usar, en el caso del presente proyecto que utiliza la arqueología, lingüística e historia para crear una civilización que nunca existió y que tiene características únicas.

1.4. Declaración de Intención

¿Cómo se puede crear un nuevo universo de objetos Partiendo de una representación lingüística distinta? El universo ha sido nombrado desde la observación de cada cosa el hombre di nombre a los fenómenos naturales, animales, cosas según se le invar presentan, en este proyecto planteo hacerlo de forma inversa.

¿Cómo el engaño puede ser instrumentalizado como un recurso de creación de conciencias, hasta qué punto es ético jugar con la ingenuidad y la buena fe del espectador que asiste a la exposición en busca de una experiencia y ser burlado con premeditación por el artista?

¿Cómo condicionar la producción de objetos artísticos a una serie de normas restrictivas a través de un código de cinco letras sujeto a una interpretación lingüística provisto por la Máquina de las Onomatopeyas?

¿Cómo mimetizar las formas de producción y comunicación de esta civilización ficticia, mediante el uso de la escultura, el dibujo y el sonido para crear aportes culturales?

2. Genealogía

La fenomenología es el estudio de los fenómenos de una manera más profunda. ¿Qué es un fenómeno? Simplemente es algo que sucede, como la lluvia, el fuego y cada cosa en la que reparamos dentro de este universo, lo que nos lleva a pensar en el porqué de dichas situaciones. Es allí donde la fenomenología, entra en acción.

Husserl introduce la fenomenología a comienzos del siglo XX. Si bien él proviene del campo de las matemáticas, se interesa en la filosofía, partiendo de la corriente del psicologismo, corriente filosófica que busca encontrar una explicación a los actos objetivos mediante el estudio de los hechos psicológicos que están presentes en nuestra mente en el momento de experimentar dichos hechos. Husserl hace una crítica a este método y señala: “La fenomenología asume la tarea de describir el sentido que el mundo tiene para las personas” (...)⁷. La conciencia no puede ser concebida como estructura interna del sujeto (Husserl, 1996). de esta manera todo objeto que percibe nuestra conciencia es intervenido por esta, así esta pre-construye objetos, esto se puede evidenciar de una manera práctica , cuando un profesor de dibujo pide a sus alumnos que dibujen el vaso de agua que se encuentra frente a ellos, estos dibujaran un vaso de agua pero no precisamente el que está de modelo, ellos dibujaran un vaso de agua como ellos lo perciben en su mente, como lo conciben desde su conocimiento previa de como se ve un vaso de agua y cómo debería verse en su dibujo y no lo que ven. Esto es la conciencia de las vivencias para (Husserl, 1996), de esta manera la conciencia no percibe objetos reales, sino fenómenos.

Parafraseando a Kant, los fenómenos se convierten en vivencias, pues deben ser vividos para ser percibidos. En la Máquina de las Onomatopeyas este concepto se pone en evidencia. Construyo una serie de objetos pertenecientes a una civilización que nunca existió, si la fenomenología fuera una ecuación matemática su formula seria: conciencia + objetos + fenómenos = vivencias. La creación de este proyecto surge de la fórmula invertida y parto desde las vivencias para crear mis propios fenómenos, los cuales aluden a esta civilización, estos objetos son obras pensadas para generar una conciencia en el espectador el cual volvería al orden original de la fórmula y este podría crear sus propias vivencias.

⁷ Husserl, Edmund, *Meditaciones cartesianas*, FCE, México, 1996, p. 86, 220 y 221

Para los dadaístas, movimiento artístico de principios de 1900, sus formas de creación partían del caos. Al igual que los futuristas y demás desertores del arte tradicional, crearon una metodología en base al azar así cada uno de estos construía una forma de elaborar sus obras, como el cadáver exquisito que consistía en que cada uno de sus participantes escriba una palabra o una pequeña frase, la cual era ocultada por un pliegue de la hoja, al final se obtenía un poema escrito a fragmentos que abría muchas posibilidades en el lenguaje, esta práctica fue llevada a todos los ámbitos del arte. Con esto se quería incluir al caos en la creación artística, si bien los surrealistas utilizaban el automatismo como parte de su creación, para poder representar lo que está fuera de la realidad, como diría, Miró.

“Intenté plasmar las alucinaciones que me producía el hambre que pasaba. No es que pintara lo que veía en sueños, como decían entonces Breton y los suyos, sino que el hambre me producía una especie de tránsito parecido al que experimentaban los orientales.”⁸

El Automatismo es introducido en el mundo del arte por André Breton, éste cree que se puede crear desde un todo, desde nuestras experiencias, de todo lo que observamos partiendo de un inconsciente colectivo, que fusiona todo en una misma línea de tiempo en un todo creativo.

Cada movimiento artístico crea un método de producción, este proyecto busca crear un nuevo método de producción que se deslinda de las ideas del inconsciente y del subconsciente, explorar las diferentes formas de creación mediante condiciones y condicionantes que podrían parecer producto del caos o del azar. Este plantea implementar un método de producción partiendo de un pequeño grupo de palabras que se descomponen en sus letras para recomponerse un número finito de veces, dándole un principio y un fin a este proyecto, del cual podremos ver solo un fragmento como el piloto inicial.

Este proyecto está enmarcado en los principios de la Patafísica, corriente filosófica que nace con en el libro de Alfred Jarry “Gestas y opiniones del doctor Faustroll, Patafísico”.

⁸ Joan Miró, *Je rêve d'un gran atelier, XXéme siècle*, I n° 2. Paris, 1938

Posterior a la publicación de este libro un grupo de seguidores del autor, pusieron en práctica esta ciencia, para posteriormente crear colegios de Patafísicos en diferentes partes del mundo. La Patafísica es la ciencia de las soluciones imaginarias.⁹

La máquina de las onomatopeyas busca encontrar un mundo que no existe, que solo puede funcionar dentro de este, creando una serie de códigos que adquieren su representación en el quehacer artístico, como un capricho o un pretexto para una creación libre, la cual se reconozca como un antecedente del calendario Patafísico, compuesto por un grupo de letras para cada mes. Cada día es un miembro del grupo, entre estos encontramos todo tipo de personajes como: escritores, artistas, científicos y filósofos.

OULIPO es el acrónimo de Taller de Literatura Potencial francés, para hablar de este hay que volver al París de 1960 y sobre todo nombrar a Raymond Queneau –autor del libro Ejercicios de estilo(1947), muy reconocido en esa época, en el cual reescribe una pequeña anécdota expuesta en 99 formas de estilo diferentes. Con esto busca formar nuevas estructuras para que los escritores puedan aplicarlas como lo consideren necesario. De este grupo no se tiene mucha información en español, pero podemos encontrar una gran traducción de textos y de las principales ideas creativas del movimiento en el libro: “Ejercicios de literatura potencial” de Malena Rey y Ezequiel Alemian, este último es el encargado de su traducción, para pertenecer a este grupo se debía ser escogido por el total de sus miembros y no se podrá dejar de ser Oulipiano nunca así la muerte llegue. Si un miembro quiere salir debe ser reconocido muerto editorialmente al menos por dos de los miembros, esto nos demuestra la seriedad del grupo que se mantiene vigente hasta nuestros días, para diferenciar a los Patafísicos que se autoproclaman miembros, brotaron células de esta corriente en diferentes partes del mundo, no solo esto, a diferencia de Breton y los suyos, los Oulipianos se declaran en contra del azar y el Automatismo, éstos basan sus estudios en una norma restrictiva a la que sus miembros deberían someterse la que la llamaron “écriture sous contrainte”, lo que vuelve a la escritura en algo más complejo, algo que se podría entender como una imposibilidad que podría restar al momento de escribir, por lo contrario estas restricciones ayudan a la creatividad.

⁹ REVISTA CHILENA DE LITERATURA N° 29, 1987 pág. 84

Los artistas están en constante búsqueda de incentivar sus cualidades creativas. Como podemos ver y comparar en estas corrientes, se puede crear desde la libertad absoluta de la interpretación del subconsciente, hasta la creación metódica y llena de reglas a seguir para expandir la imaginación y las formas de creación.

En la actualidad podemos encontrar varios artistas, que contaminados de estos experimentos buscan crear los suyos. Este es el caso de Mark Tansey, pintor norteamericano nacido en la década de los 40, conocido por sus pinturas monocromas, llenas de simbolismos, muchas de estas con una visualidad fotográfica, ya que el pintor utiliza recortes de fotografías como modelos de sus pinturas, aparte de su técnica de pintura que es muy parecida al fresco, el cual le obliga a trabajar muy rápido o por segmentos. Más allá de las técnicas pictóricas, este artista en particular es importante para este proyecto por el uso y creación de un artefacto llamado la máquina de los colores, que está compuesta por tres ruedas de madera con 180 frases que con una vuelta de cada rueda le dan una idea de que debería tratarse su próxima obra.

Prueba Del Ojo Inocente” incluye un cuadro dentro de otro haciendo una crítica al figurativismo, donde presenta un cuadro del barroco holandés “El Joven Toro de Paulus Potter 1647” el cual es observado por un grupo de expertos en compañía de una vaca dándole a ésta el criterio de discernir sobre la fidelidad de la pintura, ironizando el trabajo de crítico de arte. Con este gesto hace referencia a aquella anécdota tan conocida en el mundo del arte protagonizada por Zeuxis y Parrasio siglo V A.C. en el cual durante un concurso de pintura cada uno debería pintar un cuadro para demostrar cuál es el mejor pintor, es así que Zeuxis develó su cuadro de un niño llevando unas uvas esto provoco que los pájaros se acercaron para picotear la tela, Zeuxis pidió que se retirase la cortina de cubría su pintura, Parrasio revelaría que la cortina en si es la pintura este abría pintado sobre su lienzo una cortina que logró engañar a su competidor y a este no le quedó más que aceptar su derrota.



foto 9 La prueba del ojo inocente Mark Tansey 1981

Al igual que Tansey, me sirvo del resultado aleatorio de la máquina de las onomatopeyas para crear un nuevo lenguaje el cual me conducirá a crear una nueva civilización. Como Parrasio, quiero que el espectador crea que la cortina existe, que caiga en el trampantojo, esta técnica que busca engañar al ojo mediante el uso el entorno

arquitectónico, la ficción creada en este proyecto tiene que estar a la altura de la competencia.

Teniendo como referentes la trasmisión de 1930 de la adaptación de Orson Welles de la guerra de los mundos de HG Wells. Y la publicación Nat Tate de 1998 Willian Boyd novela que relata la vida de un supuesto artista abstracto que destruiría el 99 por ciento de su obra, esta novela que se la publico como biografía tenía el fin de engañar a los lectores y coleccionista de arte poniendo en evidencia la fragilidad de la verdad, tiempo después se descubrió la complicidad de los editores y el artista.

Las máquinas en el mundo del arte han sido fundamentales para su desarrollo, Leonardo da Vinci el gran artista renacentista es uno de los más grandes inventores, ha contribuido al mundo del arte y de las ciencias. Si bien los avances tecnológicos en el campo del arte se los utilizó como una herramienta para mejorar las condiciones de los artistas y de la sociedad en general, también han contribuido a mejorar técnicas y formas de hacer. La modernidad y las grandes invenciones mecánicas atentaron en contra del arte, una de estas es la cámara fotográfica, que parafraseando a Dante, marcaría el fin del arte como lo menciona en su libro. Este hace referencia a la crisis de la representación, lo que llevó a repensar la pintura y las formas de representar, en la actualidad la historia del arte lo reconoce como vanguardias artísticas, aunque varios artistas presentan un rechazo al uso de la tecnología en la producción artística, bajo la defensa de la escuela clásica y el oficio. Esta concepción primitiva sobre los viejos oficios habla más de una negación a los avances tecnológicos que de un simple purismo al momento de la creación artística no podemos negar que las maquinas marcan nuestro ritmo de vida desde el café caliente de la mañana hasta el sensor que apaga la tv cuando te quedas dormido, estamos en un momento donde la máquina es parte nuestra vida, para muchos de nosotros estos adelantos los asumimos como cotidianos y no reparamos en ellos, para los artistas del siglo XIX donde las máquinas mecánicas hacían sus primeras apariciones, los artistas de las época se sintieron fascinados por éstas al llegar al punto de declarar un ferviente amor por las máquinas como los futuristas en su manifiesto de 1909.

“Nosotros afirmamos que la magnificencia del mundo se ha enriquecido con una nueva belleza, la belleza de la velocidad. Un coche de carreras con su capó adornado con gruesos

tubos parecidos a serpientes de aliento explosivo... un automóvil rugiente, que parece correr sobre la ráfaga, es más bello que la Victoria de Samotracia.”¹⁰

Esta fascinación por las máquinas por parte de los futuristas llevará a que una parte de los temas de pinturas, esculturas, y textos literarios, estén inspirados en las máquinas y su funcionamiento, unas cuantas décadas antes en 1870 se inventaría el fonógrafo, uno de los aparatos más revolucionarios del mundo que llevaría a la música fuera de las salas de conciertos y abriría un inmenso campo para la grabación de sonidos y su forma de reproducirlos. Los futuristas experimentaron entre otras cosas con la música.

Durante un concierto de música futurista, Luigi Russolo, se inspirará para crear un nuevo arte que llamaría el “arte de los ruidos”, tal como él mismo lo señalará en su manifiesto de 1913.

Russolo es considerado como el primer compositor de Noise, y es el primero en experimentar con música electrónica. Es importante resaltar su obra de posguerra inspirada en la ciudad, una de sus principales obras es la de los Relámpagos en 1909.

“Con la invención de las máquinas, nació el Ruido. Hoy, el Ruido triunfa y domina, soberano sobre la sensibilidad de los hombres. Durante muchos siglos, la vida se desarrolló en silencio o, a lo sumo, en sordina. Los ruidos más fuertes que interrumpen este silencio no eran ni intensos, ni prolongados, ni variados. Ya que, exceptuando los movimientos telúricos, los huracanes, las tempestades, los aludes y las cascadas, la naturaleza es silenciosa.”¹¹

Russolo fascinado por el ruido se dedicó a la construcción de máquinas que fueran capaces de generar los ruidos que él quería producir, ya que declara que en el mundo no existen la cantidad de instrumentos conocidos capaces de lograr los ruidos y sonidos que el oído humano necesita. Para deleitarse, producto de estas experimentaciones nacen los “entonarruidos” que son unos aparatos muy simples de aspecto un tanto grotesco. Se trata de una serie de cajas de diferentes tamaños con una bocina en el frente, por dentro su construcción es un poco más compleja y está compuesta por cuerdas melódicas sujetas a clavijas y tubos que varían de tamaño y

(Russolo 1913)

¹¹ El arte de los ruidos. Manifiesto Futurista, 1913

tensión para generar el ruido deseado. Estas máquinas fueron expuestas al público londinense en el London Coliseum. Marinetti, declara que 30.000 personas se deleitaron de la música del futuro.

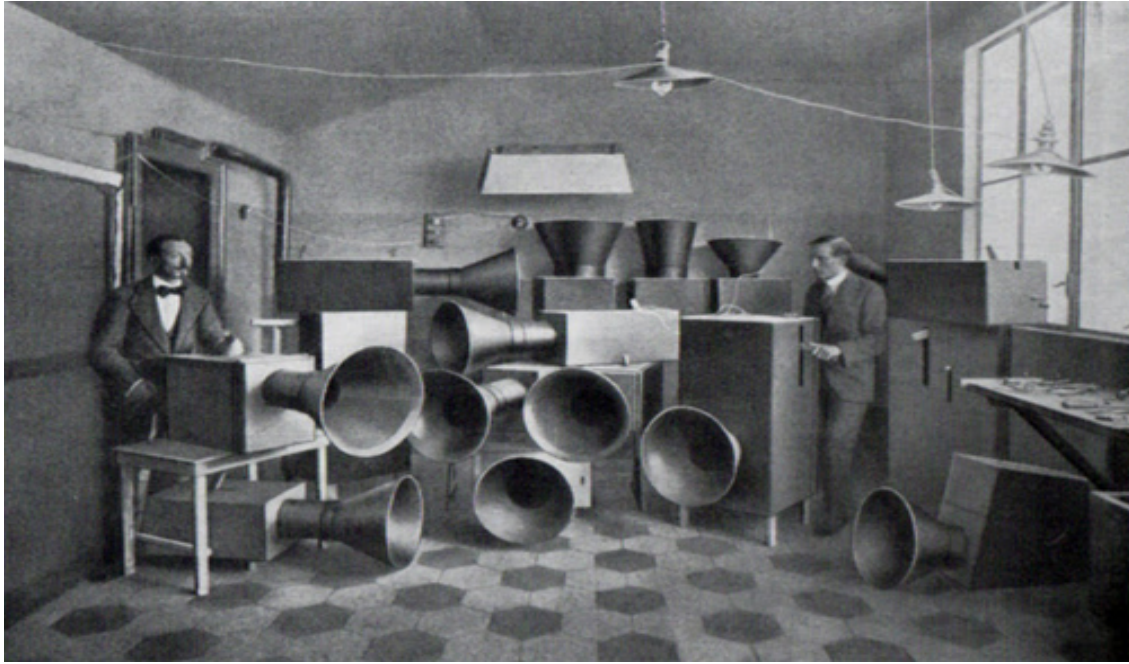


foto 10 Luigi Russolo Junto A Sus Entonaruidos 12

Damien Hirst (Bristol, Reino Unido, 1965) uno de los artistas más polémicos de nuestra época, conocido por su particular visión de la belleza. Se dio a conocer en los años 90 bajo el auspicio del coleccionista y galerista inglés Charles Saatchi, “La imposibilidad física de la muerte en la mente de alguien que vive” (1991), un tiburón tigre Australiano, es expuesto dentro de una gran vitrina suspendido en formol, con esta obra logró lanzar su carrera internacionalmente y desde allí hemos visto grandes obras que cuestionan la vida y la muerte.

¹² Luigi Russolo - first published in *The Art of Noise* by Luigi Russolo, 1913
Instruments built by Russolo, photo published in his 1913 book *The Art of Noises*

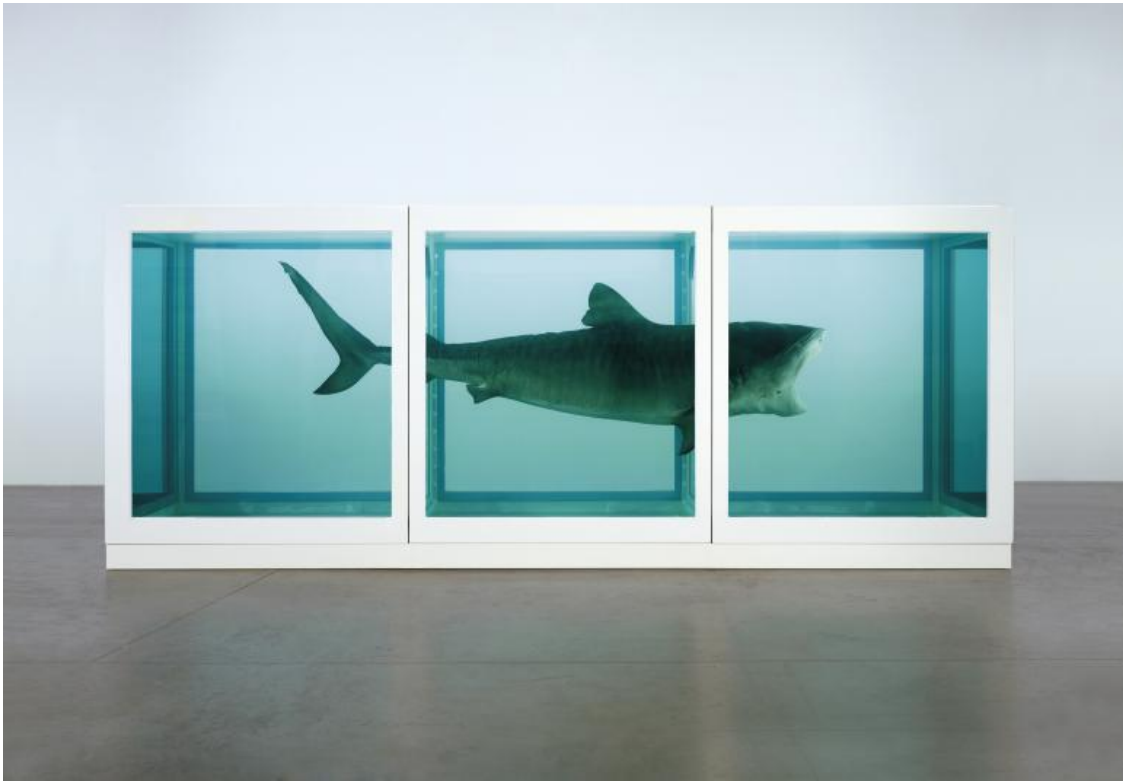


foto 11 La imposibilidad física de la muerte en la mente de alguien que vive” (1991) Damien Hirst

En 2017, se inaugura “Tesoros del naufragio del Increíble” en la ciudad de Venecia. En esta muestra encontramos como lo dice el nombre los tesoros perdidos en el naufragio de un barco perteneciente a Cif Amotan II, un esclavo otomano liberado en los tiempos el imperio romano en cuyo navío trasladaba una gran cantidad de esculturas y tesoros, pero este naufragó en las costas de Zanzíbar hace dos mil años. Partiendo de este mito, Hirst se da a la tarea de elaborar un grupo de 200 obras en diferentes materiales como: oro, plata, bronce, resina, vidrio. Estas obras que supuestamente fueron recuperadas de lo profundo del mar son expuestas junto con documentación del supuesto hallazgo. La ficción de esta muestra se devela a medida que el espectador descubre incongruencias en los personajes y objetos históricos que no corresponden a la época señalada. Esta obra está enmarcada en tendencia dentro del mundo del arte conocida como falsa noticia, la cual busca engañar al espectador presentando una mentira como verdad, uno de los ejemplos más fascinantes es la trasmisión del 30 de octubre de 1930 en Estados Unidos que informaba de un ataque extraterrestre, como consecuencia muchas personas abandonaron sus hogares, pero esto no se trataba de un

verdadero boletín de prensa sino de la adaptación de Orson Welles del clásico de HG Well la Guerra de dos Mundos. Actualmente las facilidades tecnológicas y la ingenuidad de los internautas los convierten en presa fácil del engaño y la manipulación.



foto 12 Imagen de la exposición de Tesoros del naufragio del Increíble en Venecia ANDREA MEROLAEFE

El proceso de creación de una obra de arte está ligado a una investigación, los artistas consciente o inconscientemente mantienen una línea de trabajo durante un período de su vida o a lo largo de esta.

Frente a las crisis de la representación, el artista se ha visto obligado a ya no solo representar el mundo como lo mira, sino de tomar una posición política frente a problemas más profundos.

El arte se ha utilizado como medio para hacer denuncias sociales, muchos artistas al sentirse libres de las ataduras convencionales, han dedicado sus investigaciones a campos tan diversos como saberes existentes en el mundo. En este proyecto planteo: ¿Cómo representar una civilización que nunca existió? La creación de esta civilización responde a un ejercicio creativo con capacidad de cuestionamiento frente a la hegemonía y el poder que puede aparecer en el proceso de interpretación.

Toda investigación empieza con una pregunta, pero también con una posible respuesta, por esta razón los científicos empiezan con una hipótesis, la cual para ascender a teoría debe ser entregada con todo el proceso de investigación y descubrimiento para que una comunidad de científicos al repetir el proceso puedan legitimar la misma o desechar la teoría en un ejercicio cuestionador, de la misma manera para que una teoría se convierta en ley, está sujeta a un congreso de científicos, en este caso la civilización legitima la obra: La Máquina de las Onomatopeyas. Frente a la interrogante utilizo el relato literario, escultura, dibujo y pintura como recursos artísticos para recrear objetos imaginarios de un mundo que no existió, Construyo un simulacro y tomo una partícula de las investigaciones de cada referente mencionado, concluyo que el trabajo de todos los artistas nos atraviesa.

Lo que Walter Benjamín (Berlín, 1982), llamaría el “aura” en La Obra de Arte en la Época de su Reproducibilidad Técnica,(1936) señala que la obra de arte tiene dos puntos de vista por un lado el productor ligado a lo ritual, crea su experiencia desde su vivencia, de esta forma la obra de arte se convierte en un documento histórico, mientras que el consumidor se concentra en la contemplación y en la experiencia estética, cuando la obra de arte tiene una réplica esta pierde su aura pues se profana ese acto ritual deja de ser un objeto de culto, pero pasa a pertenecer a todos gracias a que se multiplica la experiencia estética, se difunde y se convierte en parte de una cultura.

Las obras están contaminadas de viejas y nuevas corrientes de arte, esto nutre el trabajo artístico y en este ejercicio debemos plantearnos la influencia sobre el trabajo de los otros para contribuir con el arte universal.

Los artistas a lo largo de la historias han presentado diferentes líneas de investigación, pero concuerdan en la búsqueda de una nueva manera de crear una representación de este mundo.

Encontrar un estilo y un tema de trabajo diferencia a un artista de un aprendiz, los primeros pasos en el mundo del arte, suelen ser una sucesión de acontecimientos que nos llevan a encontrar ese estilo que para los pintores del siglo XIX era su marca, su sello, algo que nadie más podría usar. En el arte contemporáneo, donde la mano del artista puede estar menos presente en la elaboración de la obra, donde las ideas predominan sobre la técnica esta búsqueda se vuelve más compleja, pero como hemos ejemplificado en los párrafos anteriores todo artista busca un estilo artístico darle a su

obra una voz propia y una manera de crear un proceso universal es porque los hombres somos una especie de costumbres, pocos son los que dejan el rebaño para salir a un lado de la carretera y encontrar su propio camino por sobre los espinos. Si bien me fascinan las máquinas de tecnología simple, al igual que los materiales, Este proyecto se sustenta y nutre de las corrientes filosóficas y de los artistas mencionados a lo largo de este texto.

La máquina se sirve de los planteamientos de Husserl sobre la fenomenología para sostener la invención de este nuevo universo.

Esta corriente filosófica me sirve como punto de legitimación de la producción de proyecto, las experimentaciones y los postulados tanto de futuristas como dadaístas, crean un equilibrio entre el azar y el orden.

Breton me permite sumar mis experiencias y asumir que estas son parte del autoconsciente colectivo, facilitándome así la experimentación, Olupianos y Patafícos me ayudan a crear un método de estas para la producción de este proyecto, si bien cada una tiene normas y formas diferentes constituyen el punto de partida para crear mi propio método de trabajo, artistas como Tansey y su máquina podrían ser el referente más cercano a lo que pretendo producir con este proyecto.

La primera parte del presente proyecto es la creación del método de trabajo, consiste en darle un significado, contexto y una representación a cada palabra que produce esta máquina, con esta premisa me pongo en la tarea de producción.

La segunda parte del proyecto donde las producciones artísticas de Orson Welles y la guerra de los mundos el libro del Nat Tate me impulsan a la creación de un mito como la forma más idónea para aplicar el método de producción de la Máquina de las Onomatopeyas, un antecedente importante es el descubrimiento del naufragio del increíble de Hirst, en el cual con su puesta en escena me sirve como referente histórico de la creación de un mito para ejemplificar un descubrimiento pseudo arqueológico, de Russolo y los postulados futuristas sobre el ruido y las máquinas son parte fundamental en mi producción personal tanto como para este proyecto compuesto por dos facetas la creación del método y la creación del mito.

3. Propuesta Artística

Una máquina productora de palabras aleatorias y sin sentido que nacen de la mezcla de las letras de varias onomatopeyas, me planteo crear una representación artística de cada una de estas palabras, durante el proceso de producción de esta obra se me presentaron varias preguntas el cómo crear un método de interpretación de cada palabra, cómo alejarme de un simple ejercicio antojadizo y convertirlo en un proceso riguroso de creación artística.

Sin abandonar la idea original y respondiendo a las interrogantes que derivan del proceso, establecí que la máquina como objeto físico dentro de la muestra no era un ser necesario, que sería más útil tejer una historia, de esta manera la máquina y sus palabras estarían enmarcadas dentro de un contexto para plantear un método de investigación y traducción de estas palabras, a través del mito de una civilización perdida, donde la máquina es uno de sus vestigios.

La muestra está conformada en tres etapas, que las he llamado; el hallazgo, la investigación y la interpretación. Solo con esta división podría crear una ficción creíble y metódica para que en la puesta en escena de la muestra tenga coherencia y un acercamiento al trabajo que realizaría un arqueólogo.

- Hallazgo
- Interpretación
- Reconstrucción

A partir del mito construyo el objeto que legitima los aportes culturales de una civilización ficticia, como referentes las antiguas civilizaciones de los Egipcios: Sumerios, entre otras; desde la construcción del alfabeto y jeroglíficos creando un sincretismo que evoca la perspectiva ciberpunk, la cual construye el descubrimiento de una civilización antigua con intenciones futuristas.

El hallazgo

En esta primera instancia se crea la ficción del hallazgo, la máquina de las onomatopeyas se convierte en un objeto omnipresente del cual solo encontramos pequeños fragmentos. El motor de la hipótesis sobre una pequeña civilización que existió en el corazón de la selva ecuatoriana de la cual solo se tiene por referencia este

pequeño hallazgo. Entre los objetos encontrados tenemos el fragmento de un objeto mecanizado (la máquina de las onomatopeyas), objetos variados que se conciben como pertenencias de esta civilización, pequeñas tablillas con inscripciones y grabados, lo que nos permitirá estudiar y tratar de descifrar su código para hacer una pequeña reconstrucción de sus habitantes y su forma de vida.

Interpretación

En este proceso uso el método arqueológico Wheeler, el cual consiste en realizar excavaciones con una serie de cuadrículas donde encontramos las piezas. Mediante la categorización, busco similitudes y dibujos encontrados en las tablillas para interpretar el hallazgo arqueológico.

En este proceso crearé un cuaderno de campo, donde se podrá observar el desarrollo de la investigación, el mismo que utilizare como punto de partida en la reconstrucción de la historia de esta civilización.

Reconstrucción

Es la fase de interpretación de los hallazgos de forma plástica por medio de la libre interpretación y la reconstrucción de la vida, objetos y seres de esta civilización ficticia.

3.1. Obras

Como artista visual mi obra ha desarrollado una búsqueda basada en el sonido, como por ejemplo el ruido del “Agua Caer” (Joshua Jurado, Escultura Sonora, 2010), que utiliza el objeto escultórico para crear un pequeño río omnipresente, que desaparece cuando quieres ver en el interior de la pieza.

Mediante un mecanismo eléctrico el audio alimenta a la escultura y es interrumpido cuando el espectador levanta la tapa que permite ver el interior, el agua que desaparece dentro de una tapa, pertenece a la empresa de agua potable de la ciudad de Guayaquil. La intención de la obra es cuestionar la pérdida del agua en ciudades urbanas y su

escaso cuidado, pues es un recurso que puede desaparecer tan fácilmente con una pequeña acción.

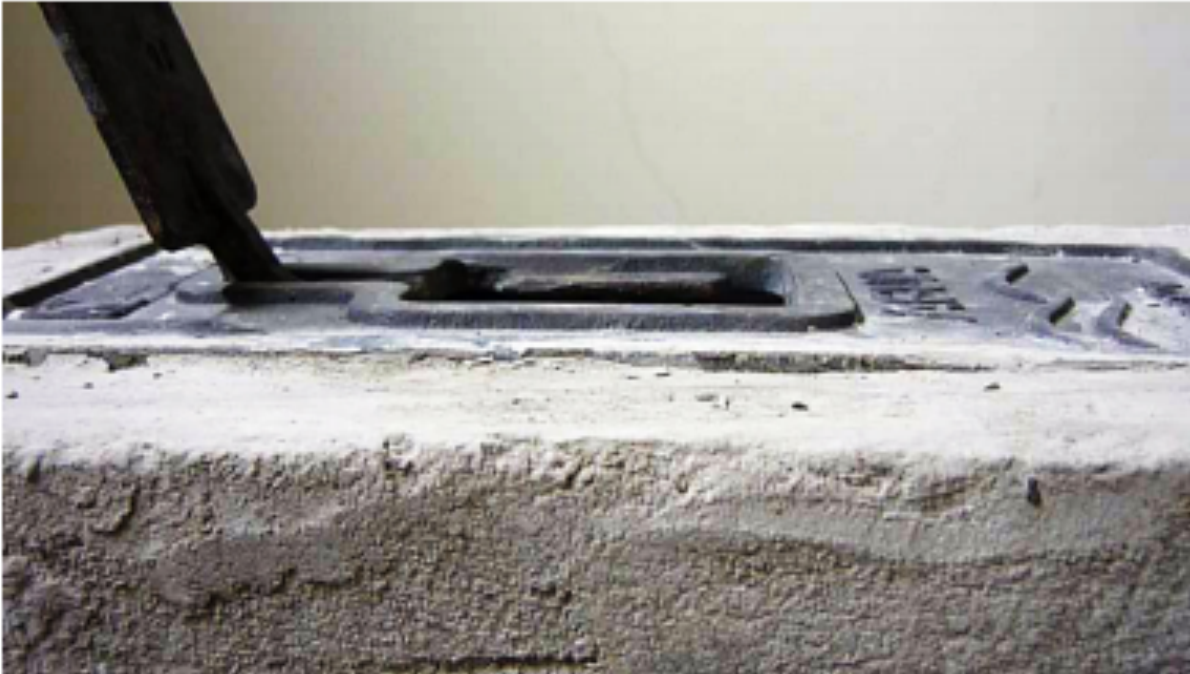


foto 13 Agua caer 2010 Joshua Jurado

Trabajo mi obra desde pequeños hallazgos, objetos, historias que me motivan a crear mi obra. Podría concebir este proceso como un método de trabajo inconsciente, frente a este proyecto articulo estas premisas para la producción de obras.

Como parte de la metodología para la creación de este proyecto recopiló fotografías de vestigios arqueológicos influenciado por las civilizaciones sumeria y egipcia, las cuales las tomaré como referente plástico de las formas y de la construcción de sus lenguajes, todo esto como recurso formal, además recolecto fotos de excavaciones arqueológicas para recrear el hallazgo.



foto 14 tablillas sumerias



foto 15 escritura cuneiforme. Tablas elaboradas arcilla

El hallazgo está conformado por una serie de objetos y un grupo de fotografías: placas o fragmentos con textos y gráficos que pertenecen a esta civilización, elaborados en diversos materiales como el barro, la piedra y bronce.



foto 16 Hallazgo Joshua Jurado 2019



foto 17 Boceto y tabilla Joshua Jurado 2019

Un objeto en forma prismática con diagramas en sus contornos, el cual se entenderá como un ícono ritual o de gran importancia el cual está elaborado en colofonia (pez griego), elemento que se utiliza para la elaboración del humo blanco, el cual en el catolicismo es indicador de la existencia de un nuevo Papa, hago uso del humo blanco como dispositivo simbólico de ritual y culto dentro de esta civilización.

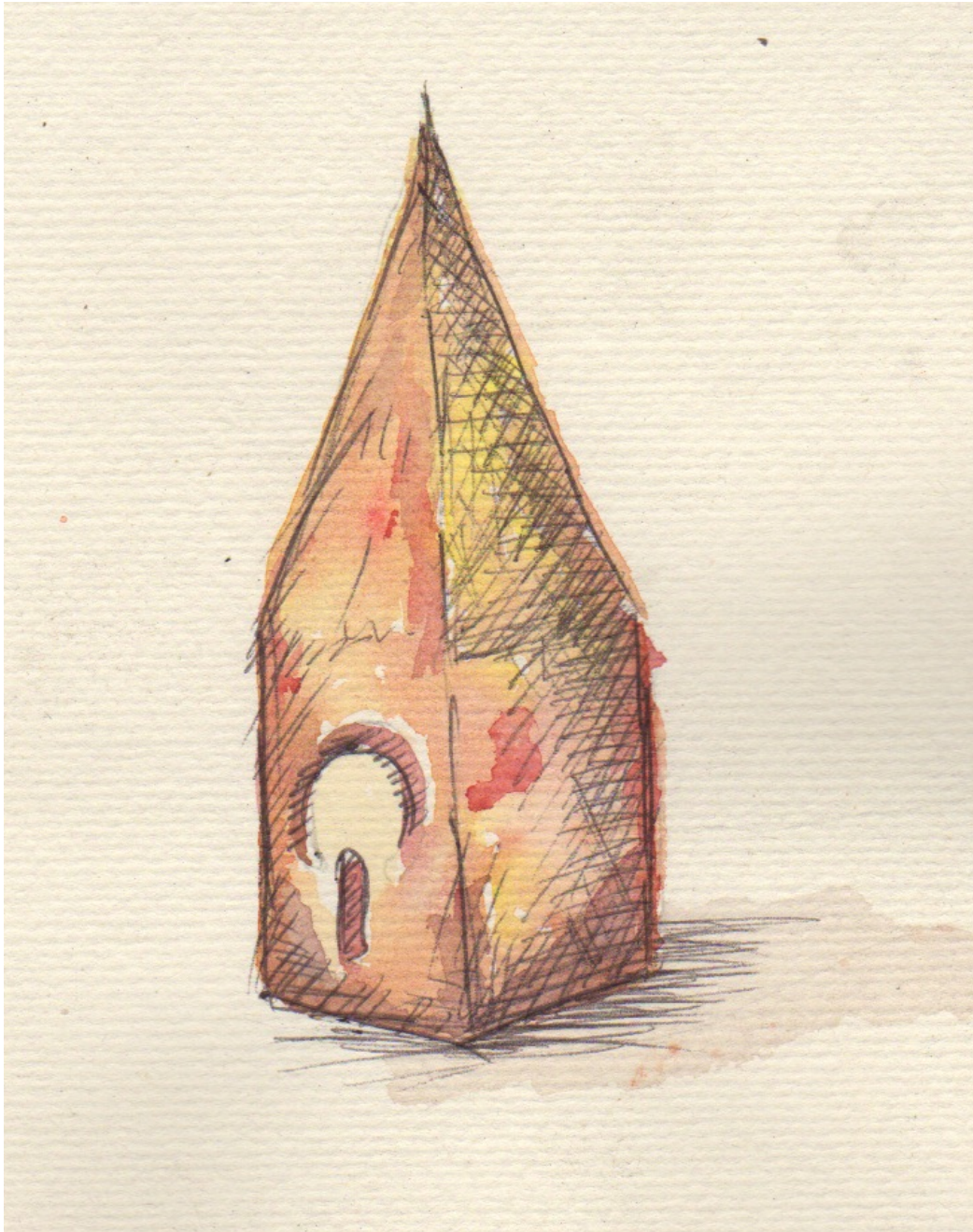


foto 18 Boceto Un objeto en forma prismática con diagramas en sus contornos



foto 19 pez griego o resina colofonia

Una pieza elaborada en aluminio con una forma poligonal, se presenta como una parte de la máquina, además de pequeños fragmentos mecanizados que se asumen como objetos dejados atrás por estos seres.



foto 20 Resto de la máquina de las onomatopeyas

Los objetos pertenecientes a las civilizaciones tempranas son un enigma para nosotros, pues a partir de la interpretación no podemos saber a ciencia cierta cual era la utilidad de los objetos, los cuales pudieron ser un simbolismo, decoración, amuletos religiosos o representar objetos cotidianos, es así que un pez con alas toma forma inspirado en pequeños objetos zoomorfos pertenecientes al grupo indígena de Colombia “Los tairones”, sus objetos pueden ser interpretados como la última fase de representación de los animales en una cultura pero su similitud con las aeronaves actuales ha generado el debate sobre la posibilidad del contacto con civilizaciones del futuro.



foto 21 objeto pez cultura Tairona /El periodo Tairona del 900 d. C. a – 700 d. C



foto 22 Terth , el pez volador 2019

La interpretación, Una serie de fotos documentales como medio de verificación del hallazgo y se ceñirá a la convención establecida para catalogar los hallazgos en las tumbas egipcias.

Encontramos los testimonios de investigación y decodificación de las placas, además objetos encontrados y el cuaderno de campo que relata el proceso de trabajo. Dos pizarras con fotografías de las placas y demás objetos junto a recortes de revista, artículos científicos y demás información de decodificación, servirán de testimonio del trabajo proporcionando una serie de información al espectador sobre la civilización encontrada y mis construcciones sobre esta.

CL JDU
 FZ RAB
 HCPg K
 BLERU

CL 16/0/0
 563mg

Durales

FZ / 9 / M / S

Refinco
 amsul
 con pler
 o Pedano

g B K Q A
 R F Q M A
 F Z Q M A

Sijun recumb

AM/D / 0 / 7 / 11

Poco
 repub
 sub rono od

ZIARM	M A O Z P
RZILI	EUKIA
IMIEP	GBKQA
GUALQ	R F Q M A
EFRUL	F R Q C A
Z < G O M	E P B L
U O H L S	S U C A Z

ERUBH	O Z Q F U
RDEHS	A C F R I
OKLEC	H C P Q K
ILKFD	K J G C R
CLGOU	B L E R U
IHCUS	B S C H K
FZ RHB	L Z H M G
LGHRC	G H E P H

Placas

E = esdo ucom
 S = fueso P = no rido
 U = cosa hoja Q = amblo de
 DI = p. i e sol odior
 R = dr. eufor L = todo
 M = Mumbo No dms. F = urlo
 com ucom

○ = ~~Placa~~ ~~placa~~
 C = soler drgo

USMO.

foto 23 Diario de campo Joshua Jurado 1919



foto 24 bocetos de interpretación Joshua Jurado 2019

Reconstrucción

En esta parte del proceso me apropio de las palabras y las interpreto para crear objetos artísticos como resultado de este ejercicio. Frente a la tarea infinita de realizar un objeto por cada palabra, escojo un grupo y las secuencias de palabras que se encuentran inscritas en las placas para elaborar esta serie.



foto 25 Personaje 1 Joshua Jurado 2019

La Máquina de Onomatopeyas es legitimada por el descubrimiento de una civilización y el cuento es una búsqueda de sentido que tampoco habita en el texto sino la dinámica entre el público y el objeto, cuando las creaciones propias como la escultura sonora y el cuento convergen con lo ajeno que lo premedito, pero no lo controlo, pues el público no me pertenece, entonces se construyen nuevos discursos sonoros, las personas escuchan, interpretan y habitan. El primer objeto está elaborado con una serie de partes de aparatos tecnológicos, motores integrados y un cono de cartón, otros con restos

tecnológicos y un cuerno plástico. Cuando me planteé la creación de la civilización no podía imaginar a sus personajes, mientras intentaba alejarme de la idea de representar a hombres primitivos, entonces uso la narrativa para la creación de un cuento en donde los personajes son seres humanoides que se comunican mediante sonidos, partiendo del cuento como recurso, empiezo la elaboración de estos personajes.

“Al final de alguna porción del mar, al comienzo de una playa se desarrolla una sociedad, autosuficiente, híbrida, se deduce que son los vestigios de alguna civilización ya extinta. Dentro de un cuadrado, producidos, reproducidos y reciclados, en serie, agrupados dentro de familias según sus afinidades sonoras, cobran vida los SINS No poseen sentidos, no se reproducen y heredan las cualidades sonoras de sus predecesores, están formados de desechos tecnológicos aún funcionales, tienen vida propia, no obedecen a ningún tipo de necesidad teológica, filosófica u ontológica. Asexuados, vienen de la máquina y en caso de aniquilación por hastío por repetición, vuelven a ella.”

Fragmento cuento meta ciudad Joshua Jurado 2017

3.2. Proyecto expositivo

La máquina de las onomatopeyas será realizada en el mes de marzo del 2019, se considera que el lugar idóneo para esta muestra es el Museo Presley Norton de la ciudad de Guayaquil, el cual se especializa en piezas arqueológicas.

El presente proyecto, al recrea un hallazgo de una civilización perdida, es fundamental el espacio donde se exhiba, ya que la muestra será legitimada por el lugar donde se presenta. Esta muestra no podría ser expuesta en el cubo blanco, ya que necesita de una narrativa especial de museo y al estar cerca de piezas y archivos históricos, de esta manera ganaría más credibilidad ante el público.

Está pensada para ser expuesta en una sala grande, la cual se dividirá en dos ambientes donde se distribuirán las tres etapas de la obra. En la primera sección se colocarán las obras pertenecientes a lo que he llamado el hallazgo, en el ambiente contiguo se recreará la oficina de investigación, donde encontraremos los diarios de campo, las reconstrucciones y nuevas interpretaciones de los textos de las placas encontradas.

Distribución del mortajale



foto 28 Boceto del montaje vista 1



foto 29 Boceto del montaje vista



foto 30 tentativa de distribución de la piezas

Registro de la exposición



foto 31 Registro Muestra “la Maquina de las Onomatopeyas” 2019



foto 32 Registro Muestra “la Maquina de las Onomatopeyas” 2019



foto 33 Registro Muestra “la Maquina de las Onomatopeyas” 2019



foto 34 Registro Muestra “la Maquina de las Onomatopeyas” 2019



foto 35 Registro Muestra “la Maquina de las Onomatopeyas” 2019

4. Epílogo

La máquina de las onomatopeyas responde a un proceso creativo, el cual se sostiene bajo la construcción de un mito.

El proyecto escultórico de la mano de un cuento produce palabras de forma mecánica y las registra, en ese momento me cuestiono el qué hacer con ellas.

Como un primer ejercicio les asigno una representación gráfica.

Las palabras producidas por la máquina fueron el motor para dibujar pequeños fragmentos de mi casa con la idea de renombrarlos, a la par trabajaba en un proyecto de crear una nueva civilización utópica y tomé prestada una de las palabras de la máquina para nombrar a uno de los personajes que habitaban en esta ciudad. Estos pequeños seres no tenían un lenguaje conocido, se comunicaban emitiendo sonidos que en un principio correspondían a alteraciones de notas musicales. Una vez más tomé prestadas las palabras de la máquina para darles un lenguaje a estos seres, mientras me preguntaba cómo debió haber sido la vida de estos, su procedencia, sus costumbres, etc.

Al preguntarme por el creador se unieron los dos proyectos, encontré en la máquina de las onomatopeyas la respuesta, esta civilización sería el producto de esta máquina y empecé a construir un imaginario partiendo de la representación escrita. Este es el primer proyecto que tiene estas características, mi trabajo anterior está fuertemente afinado en la escultura y las instalaciones sonoras.

Las máquinas me han gustado siempre, de niño desarmaba cuanto aparato tenía oportunidad, me interesaba saber cómo funcionan las cosas y claro en un momento más ingenuo encontrar esos pequeños hombrecillos encargados de entonar las canciones dentro del radio, me preguntaba cómo sería su vida allí dentro. La idea de encerrar un mundo dentro de un pequeño objeto me fascinaba.

Una de mis series favoritas en la tv fue “Tierra de gigantes”, donde los protagonistas viajaban a un mundo igual al nuestro, con la única diferencia que sus habitantes eran gigantes y por ende todo estaba en otra escala. En estos personajes encontraba la encarnación de aquellos hombrecillos dentro de la radio.

Durante el planteamiento de este proyecto me he encontrado con más preguntas que respuestas, desde las más básicas de cómo representar a un ser que no existe hasta que utensilios puede usar para comer o las reglas gramaticales de su lenguaje.

El resultado final de esta investigación será una muestra que contendrá todo este pequeño universo. Para mí este es un proyecto que estará en constante construcción, el trabajo de seguir descubriendo los usos y las formas de aplicar estas palabras para la creación de nuevas obras.

En el camino de la producción de este proyecto me he topado con algunas dificultades que no permitieron que los planteamientos originales se den como los había pensado, estos van desde la producción de obras que resultaron al momento del montaje sobrantes a la falta de otras que podrían ayudar a ejemplificar las ambiciones primarias del proyecto, como lo señale anterior mente este es solo la primera parte de este proyecto que seguirá en constante investigación y construcción.

Con la puesta en escena de la maquina de las onomatopeyas llego a algunas conclusiones sobre la puesta en practica del método de producción que me planteo a lo largo de este proyecto, si bien la maquina original no se muestra físicamente se puede visualizar un video donde se reproducen su palabras, el método fue mas complicado de lo planeado y en el camino propuestas fueron mutando a lo que son ahora y otras desaparecieron.

Como conclusión aseguro que el método de producción funciona y se ajusta a lo que buscaba, no siempre me fue satisfactorio trabajar bajo una premisa como esta pero he logrado comprobar mi metido y estoy seguro que se puede implementar en proyectos posteriores haciendo pequeños cambio y imponiendo mas rigurosidad en cuanto a la ejecución de este.

Bibliografía

Bueno, Mauricio. «RioRevuelto.» 12 de 2012.

<http://www.riorevuelto.net/2012/12/mauricio-bueno-horizontes-variables-cac.html>

(accessed octubre de 2017).

Kosuth, Joseph. *sillasoficina.com*. <https://www.sillasoficina.com/n/125/el-arte-de-lo-cotidiano--una-y-tres-sillas>.

Husserl, Edmund. *Meditaciones cartesianas*. Mexico, 2005.

Miró, Joan. «Je rêve d'un gran atelier.» *XXème siècle*, 1938.

«"Le Futurisme"» revista *Prometeo*.

Russolo, Luigi. *The Art of Noise by Luigi Russolo*. 1913.

Universidad de Chile. «Revista chilena de literatura.» 1987: 84.

Eco, Umberto. *La búsqueda de la lengua perfecta en la cultura europea*.

Einstein. *Río revuelto*. <http://www.riorevuelto.net/2012/12/mauricio-bueno-horizontes-variables-cac.html>.

Jurado Vivero, Joshua. «Agua Caer.» *Portafolio del Artista*. Guayaquil, 25 de octubre de 2010.

Russolo, Luigi. *El arte de los ruidos*. 1913.