

Informe Flor de Ceibo 2013

Anuario Flor de Ceibo #6 - 2013 / ISSN 2301-1645



flordeceibo
Universidad de la República



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY

Experimentar el Arte en busca de un lenguaje. Poética de las tecnologías contemporáneas

*Hugo Alberto Angelelli Estigarribia*⁸³

Resumen

El grupo de Artes experimentales y tecnologías aborda de manera colectiva los diferentes ejes y experiencias realizadas durante el año 2013 en torno al Parque de las Esculturas, Roboto Remoto y Monocordio. Consolida y manifiesta sus actividades mediante la representación escénica de lo realizado. En esta presentación final integra y combina lenguajes y medios como el video, el arte sonoro, la actuación y la expresión por el movimiento.

A partir de la construcción de un instrumento acústico – electrónico, el grupo encontró su sonido y tomo una voz sintetizada a manera de un MC, un Maestro de Ceremonia que va guiando la *performance* tras la presencia escénica de Roboto. Fotografía, video, dibujo, muralismo, maquillaje artístico, escultura, danza, instalaciones multimedia, son algunas de las expresiones artísticas por las cuales ha transitado el grupo durante el recorrido a lo largo del presente año.

Son muy diversos los espacios de trabajo elegidos para las presentaciones y las realizaciones de las experiencias, por ejemplo; en un Club de Niños de Pando, Canelones, en la Escuela Japón de Montevideo, en el Auditorio Nacional del SODRE o en un Merendero del Departamento de Rocha.

Estas experiencias son ofrecidas y convocan a la participación, al involucramiento a no ser meros espectadores en busca de entretenimiento.

No hay miradas pasivas frente a una escultura, a una hoja en blanco, a un instrumento o un ordenador. La propuesta es crear, transformar, vincular, comunicar, producir, modificar, pintar, moverse y decir.

83 Docente de Flor de Ceibo.

Palabras clave

Educación, Arte, Ciencia y tecnología.

Introducción

El presente texto intenta dar cuenta de las actividades y experiencias realizadas durante el año 2013 por el Grupo de Artes Experimentales y Tecnologías del Proyecto Flor de Ceibo. Participar de este grupo implica tener una predisposición a experimentar las Artes y las tecnologías desde diferentes puntos de vista. La principal razón es que el grupo está integrado por estudiantes con diferentes formaciones académicas en distintas áreas del conocimiento: las Ciencias Sociales y Artística, Humanidades, Ingeniería y del Área de las Ciencias de la Salud. Cabe decir también que los estudiantes están cursando diferentes momentos de su carrera, algunos a punto de recibirse y otros comenzando su vida universitaria. Esto implica muchísimos desafíos a la hora de formar un grupo que funcione como equipo de estudio y trabajo en tan diversa condición.

La primera pregunta que nos hacemos es si esto es posible, si podremos hallar un lenguaje en común que nos permita una comunicación. Finalmente; ¿lograremos un vínculo que permita expresarnos con comodidad nuestros puntos de vista y miradas? Y ahí sí, intentar alguna metodología para poder lograr los objetivos de experimentar las Artes y las Nuevas Tecnologías, desarrollarlas, investigarlas y construirlas como forma de ahondar en el conocimiento.

Partimos que para la pregunta acerca de si es posible encontrar un lenguaje que permita a todos una comunicación; se comienza a responder teniendo en cuenta aquí diferentes postulados acerca del arte como lenguaje universal en sí mismo y para ello citemos a quién reformuló el arte moderno, el pintor ruso Vassily Kandinsky (1912) quién comenzó por definir que *“solo es necesaria la libertad sin trabas del artista para escoger sus medios”* como forma de alcanzar su objetivo, en base a su *“necesidad interior”*. Esta necesidad interior es la clave intelectualizada por Kandinsky para obtener un lenguaje que estaría por encima de la naturaleza misma. Y además continúa *“el arte en conjunto no significa una creación inútil de objetos que se desvanecen en el vacío, sino una fuerza útil para el desarrollo y la sensibilización humana”* (pp. 116). Luego fundó la principal corriente de arte abstracto siendo su principal teórico y figura.

Teniendo en cuenta de que pareciera que existe una posibilidad de hallar este lenguaje, que es precisamente uno de nuestros objetos de estudio (el Arte) abocaremos a ello estudiando las Artes en general, sobre todo teniendo en cuenta las relacionadas a las bellas artes (pintura y escultura), la música, mediante la construcción de instrumentos electro-acústicos (monocordio) y el uso de programas informáticos que permiten la digitalización y el proceso del sonido. También nos proponemos indagar en torno a los lenguajes producto de los nuevos medios tecnológicos como video- instalaciones; Roboto TV y la video- performance; RPM.013. Todos estos proyectos artísticos se refieren y están vinculados a lo llamado arte electrónico y el arte de la información. El arte electrónico en sí mismo es interdisciplinario, un espacio donde confluyen y colaboran, artistas, científicos y técnicos.

Robert Rauschenberg, artista estadounidense, fundó en 1966 la asociación de artistas e ingenieros; EAT (Experiments in Art and Technology) para el estudio de los medios producto de la tecnología moderna. Con el fin de que los artistas se acercaran a los medios tecnológicos y los científicos conocieran los puntos de vista de estos (Anaya, J. 2007). Siendo este nuestro principal precedente a este tipo de experiencias, en nuestro caso los principales medios tecnológicos abordados son: el video arte, arte interactivo, música electro-digital, vinculados a la expresión corporal y la performance.

Comenzamos el año 2013 realizando varias salidas didácticas al Parque de las Esculturas, situado entre los barrios Brazo Oriental y Bolívar en Montevideo. Este espacio sigue siendo el principal parque/museo al aire libre de escultura monumental de nuestro país, con énfasis en el arte abstracto y con obras de lo/as grandes artistas contemporáneos dedicados al estudio de la forma, los materiales y el espacio físico.

Nos dirigimos junto a distintos grupos de personas: educadores, maestros, estudiantes universitarios; de diferente procedencia: de Montevideo, Canelones, Rocha, Salto y de otros países como estudiantes del Union College (EEUU) y también de edades diferentes: adultos, jóvenes y niños escolares y con diferentes objetivos.

Para estas salidas integramos los medios y recursos tecnológicos que tenemos a disposición para su estudio, en este caso las computadoras portátiles XO para utilizarlas como principal herramienta para la captura de imagen y de sonido durante las recorridas (derivas). Estos materiales (fotografías y videos) son utilizados luego como referencia de

estudio de la forma, del color, los materiales y del entorno. Además de la utilización del dibujo a mano alzada con lápiz sobre papel, para re-aprender a mirar sin los apuros cotidianos, observar cuidadosamente y sentir la resonancia del objeto. *“El artista tiene que educarse y ahondar en su propia alma”* a decir de Kandinsky (1912).

Luego abordamos otra experiencia realizada durante el año, una más relacionada a la apropiación de las tecnologías como estrategia artística para la expresión, y vuelvo a Kandinsky (1912) *“El artista ha de tener algo que decir, pues su deber no es dominar la forma sino adecuarla a un contenido”* (pp. 118.)

Si bien comprender el rol de las tecnologías contemporáneas como medio de comunicación es parte de la tarea, experimentar e investigar estas posibilidades de forma práctica es sustancial. Algunas de estas tecnologías integran al objeto *Roboto Remoto*; Angelelli, H. (2011) que tras varias adecuaciones se ha transformado en una instalación multimedia, realizada y construida a partir de elementos y circuitos electrónicos que posibilitan encender luces y leds, manipular una cámara web/ojo que permite tomar fotografías o transmitir la imagen a un monitor, escribir un texto y luego pasarlo a voz, recursos que utilizados en determinados contextos como en la Educación Especial a dado muchos y diferentes resultados; Angelelli, H. (2012).

Durante este año la experiencia con Roboto fue muy dinámica, fuimos invitados para participar en la Muestra Ceibal Este llevada a cabo en la Escuela Japón donde cientos de niños acompañaron las jornadas junto con diferentes propuestas en cuanto al uso de las computadoras XO, luego en el Club de Niños “Creciendo Juntos” en la localidad de Pando, Canelones, en donde la recepción de la experiencia quedó registrada en un material audiovisual realizado para ser visto en el cierre del año 2013 del proyecto Flor de Ceibo. Por último se realizó una experiencia en el merendero “Los Potrillitos” en el Departamento de Rocha en el marco de una actividad de intercambio docente y estudiantil junto al grupo que funciona en el Centro Universitario Regional Este.

Como forma de darle continuidad y adecuación al trabajo realizado en la propuesta TamTamLab que se viene desarrollando desde hace unos años, en donde se realizan talleres introductorios vinculados a la síntesis digital del sonido y utilizando la XO con Tam-tam Jam, este año se integró la construcción de un instrumento musical

(Monocordio) electro acústico, que permite interactuar con Audacity. Esta actividad nos ocupó los meses finales del año.

Materiales y métodos

Las experiencias realizadas son organizadas y planificadas mediante la discusión y el aporte individual y grupal. Para ello es importante la reunión semanal del grupo en la Facultad de Artes, precisamente en la Escuela Universitaria de Música, en el Salón 108 de práctica de instrumentos. El espacio también funcionó como taller y luego como sala de ensayo. Fue equipado semanalmente de acuerdo a las necesidades, trasladándose el sistema de sonido- consola, cables, proyector, computadores, efectos de sonido, herramientas y materiales diversos. Para el Procesamiento digital de imagen y sonido se utilizaron diferente software: Gimp-Open Shot, Audacity, Tam Tam jam, Speak, Sara y otros.

La metodología de abordaje se construyó mediante módulos vectores, estos dirigen la acción y los lineamientos del trabajo.

Módulo vector uno: de Sensibilización artística

A través de salidas didácticas al Parque de las Esculturas para el estudio de los materiales utilizados para la construcción de las mismas, conociendo los autores de las obras, las fechas de creación e instalación, ubicación en el entorno y ubicación física de la misma. Durante las salidas se realizan capturas de imagen y sonido con diferentes modelos de laptops proporcionadas por Plan Ceibal, XO 1.0, XO 2.0, Magallanes, entre otros.

En búsqueda de reconocer el patrimonio cultural y artístico de la ciudad se realizan varias salidas entre los meses de abril y agosto.

Mediante la observación de las imponentes esculturas monumentales y de gran porte, se construyen diferentes miradas e impresiones, éstas pueden ser expresadas a través del dibujo, la toma de fotografía y la realización de audiovisuales.

Módulo vector dos: de Apropiación de la tecnología

Durante este Módulo nos referimos a la manipulación y estudio de las diferentes posibilidades del funcionamiento de las laptops para su adaptación, modificación u optimización como en el caso Roboto Remoto.

Roboto que en sus comienzos de obra artística y construcción tecnológica se transformó en una instalación multimedia, con un impactante uso de los recursos de sonido e imagen, ya sean estas grabaciones, fotografías, registradas por ojos-cámaras web que pueden ser monitorizadas en tiempo real. Esto se complementa con la utilización de una voz sintetizada proporcionada por la actividad Speak o Sara. La instalación emplea circuitos electrónicos para el funcionamiento de iluminación led mediante interruptores y pulsadores adaptados para personas con dificultades motrices. Permite aprender a vernos y escuchar-nos actuar frente al dispositivo pantalla.

Módulo vector tres: Construcción del Sonido: TamTam Lab y Monocordios.

El módulo comienza con la realización de estudios introductorios para el uso de las actividades Tam-tam Jam que permite la exploración y edición de sonidos. Estas aproximaciones permiten conocer y estudiar el potencial de la herramienta y experimentar las distintas funciones y posibilidades del sonido y su ejecución. Ya sean estos instrumentos musicales de percusión, de viento, cuerda o teclados, también voces grabadas y sonidos concretos. A través de bucles como partituras se pueden realizar composiciones utilizando ritmos y melodías.

En este taller es muy importante la apreciación del sonido mediante la amplificación de las laptops para poder aumentar su volumen y distinguir los diferentes efectos que pueden ser utilizados. Los talleres culminan con ejecuciones y muestras de las composiciones realizadas durante el transcurso de la actividad. Para esto se integran otros recursos como amplificadores, cajas acústicas y consolas de sonido. Estos elementos también se incorporan a la práctica y su uso es conducido paulatinamente.

Luego de las experiencias con la actividad Tam-tam nos abocamos a la construcción de un instrumento sonoro, un monocordio electro- acústico.

El monocordio electro- acústico surgió primariamente como instrumento acústico realizado en el marco del Taller de Forma y Sonido coordinado por el Prof. Lukas Kühne (Alemania), experiencia que configura las Bellas Artes y la Música y que dio génesis a la actual Facultad de Artes.

En dicho espacio/taller, numerosos artistas, músicos, estudiantes y docentes presentamos y construimos diferentes objetos que luego fueron mostrados en la exposición interactiva “Espacio y Frecuencia” con la curaduría del propio Kühne, (2006) en el Museo Nacional de Artes Visuales. Durante la exposición, el monocordio fue presentado junto a un conjunto de objetos titulados “Making Re-Circle” (Juego de palabras entre lo circular de las formas y el reciclado de los materiales) (Angelelli, H., 2006).

Es en el marco de las actividades del Proyecto Flor de Ceibo y del grupo (Artes Experimentales y Tecnologías) en donde se lograron construir y desarrollar cinco instrumentos monocordios, de los cuales dos de ellos fueron adecuados con micrófonos para su amplificación y grabación y podríamos decir que la experiencia fue completa.

La construcción de estos instrumentos sumergió al grupo en varias jornadas de investigación de materiales y el estudio de las diferentes posibilidades mediante la amplificación y conexión con efectos de sonido (distorsión o delay). Estas experiencias fueron el inicio y la motivación para pensar una presentación final en diversos formatos “performance” de los monocordios, para lo cual se crearon composiciones y piezas utilizando programas como audacity en las XO.

Las actividades se concentran en la investigación de los materiales para su construcción. Estos materiales son buscados y hallados por los integrantes del grupo y seleccionados a través del reciclado de componentes y partes de bicicletas (llantas, frenos), también latas de conservas y dulces.

Resultados

Para cerrar el proceso de estudio y trabajo realizado durante el año se manejaron diferentes ideas y posibilidades. De todas ellas la que resultó más interesante para los estudiantes, fue la de realizar una presentación artística final como resultado concluyente de lo realizado durante el año.

Esta obra colectiva integra diferentes medios y lenguajes como: el video, el arte sonoro, la performance y la expresión por el movimiento, vinculando la poesía con la imagen y el sonido directo. El grupo luego de algunos ensayos encontró su lenguaje en la escena, un espacio tan interdisciplinar como la integración del grupo mismo. Nos lanzamos a la aventura con la confianza generada en el proceso grupal y en el entusiasmo de los estudiantes quienes fueron los que hicieron posible tal acontecimiento.

El siguiente texto surge como “leitmotiv” para comenzar a desarrollar este artículo e intenta conjugar las experiencias realizadas en un único corpus, que servirá a su vez como guión literario para la puesta en escena y la representación en futuras presentaciones.

Poética de las tecnologías contemporáneas

Brillos metálicos reflejan en la oscuridad. En el medio de la niebla, surgen tres seres con la misma expresión en el rostro, parecen androides o humanos distantes.

Traen consigo un aparato rectangular con una cara plateada dentro, simula una voz que habla un español sintético y procesado digitalmente. Tiene una cámara en un ojo y es capaz de proyectar una imagen de lo que está viendo.

Estos seres con rostros plateados iguales de expresividad idéntica, aunque físicamente no son iguales, visten de negro y están descalzos.

Son los encargados en trasladar, presentar y encender al mensajero.

Este nos cuenta una experiencia que pareciera ser un sueño, en un parque, en una ciudad.

Donde se hallan enormes monumentos, esculturas de diversos materiales; granito, mármol blanco de carrara, maderas y hierro.

Donde existe una gran expresividad humana alrededor, los niños juegan y corretean junto a sus mascotas animales, se suelen dar abrazos y se brinda afecto y posiblemente amor.

Los pájaros re gorgotean bajo los árboles tupidos de verdor. Un bello cuadro de humanidad digno de ser registrado. Dicen que para asegurarse de no estar en un sueño, quienes se aproximan al lugar, le toman fotografías y graban esas imágenes y sonidos.

Mientras, otros se sientan a observar con detenimiento aquel paisaje que luego comienzan a dibujar.

Seguidamente, aquel mensajero nos cuenta de otro lugar, sin tiempo aparente, en donde viven un grupo de musas.

Quienes portan un aro sonoro, capaz de encantar los sentidos de quienes lo escuchan mediante un dulce y misterioso acorde.

Ellas danzan bajo una luz segadora e intermitente, donde los brazos se confunden con las piernas, los cuerpos contorsionan y otros se les unen hasta formar un grupo, un núcleo no uniforme de cuerpos en expresión.

Ellos bailan y conmueven

hasta que la imagen queda grabada en las retinas y en las pantallas de los celulares.

Fin.

Así de esta forma se condensan las tres experiencias fundamentales de nuestra actividad.

Para la presentación del cierre RPM 013 (Roboto, Parque, Monocordio), se realizaron paisajes sonoros del Parque de Esculturas y se grabaron algunas Percusiones sobre metales (Escultura Euritmia). También se crearon narrativas con sonido digital que incluyen: voces de niños, animales, perros, pájaros, sonido urbano; automóviles, bocinas, motores, bicicletas, cámara de foto y agua. Así como composiciones con los monocordios previamente grabadas y editadas. Durante la presentación, los monocordios se ejecutaron en vivo. Las coreografías fueron realizadas colectivamente por los estudiantes y la edición de los audiovisuales proyectados contiene imágenes logradas durante las actividades realizadas en los diferentes ámbitos de actuación.

Ilustración 25: Boceto para la distribución de personas, instrumentos y equipamiento en el escenario.

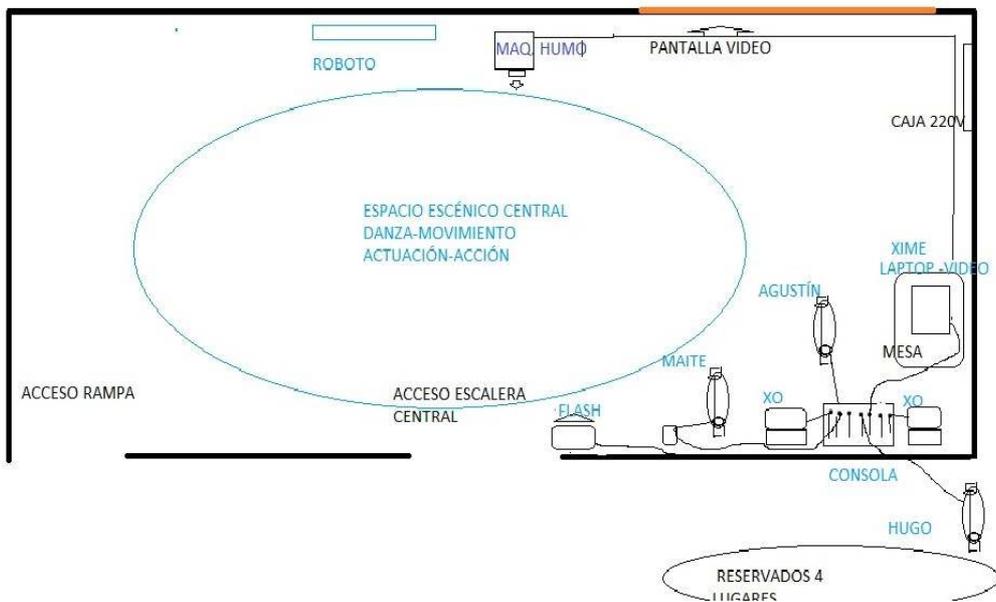
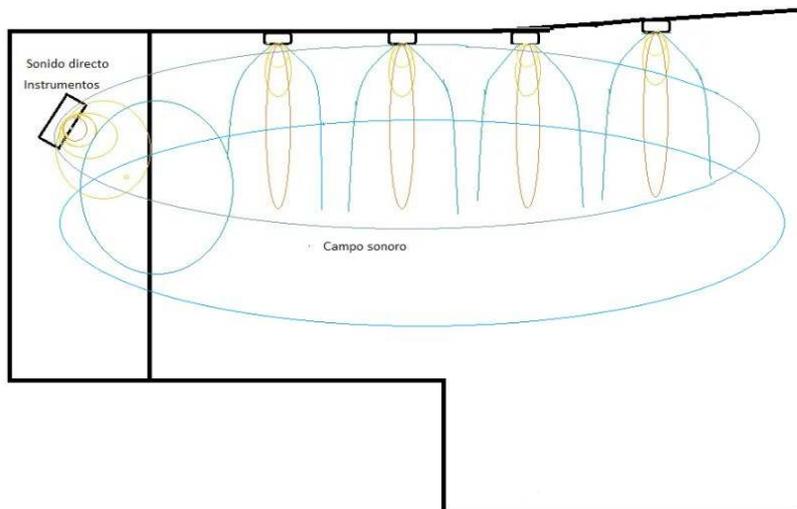


Ilustración 26: Estudio del posible comportamiento del sonido en la Sala A. Errandonea. FCS- UdelaR



Sala. A. Errandonea. F.C.S.

Ilustración 27: Imagen de Roboto durante el cierre de FDC



Ilustración 28: Proyección del Parque de las Esculturas durante el cierre de FDC



Ilustración 29: Imagen de la escena de la Danza de los monocordios, durante el cierre de FDC



Discusión y Conclusiones

Las salidas y actividades fueron muy motivadoras y enriquecedoras para los estudiantes que participaron de las mismas, esto se vio reflejado en la baja deserción del grupo y en los informes elaborados y entregados, en donde manifiestan la importancia y significado de estas experiencias para su formación ya no solo en sus disciplinas de estudio, más aún, en su formación como futuros profesionales conocedores del sustrato social, de las instituciones educativas y de las necesidades reales de la población y sus problemáticas.

Los estudiantes también señalan la importancia de este espacio que despierta intereses personales que a veces por diversas situaciones de la vida, van quedando a un costado. Por ejemplo el hecho de volver a tocar un instrumento musical, volver a dibujar luego de muchos años sin hacerlo, *“la última vez que dibuje fue en la secundaria”* manifiestan, sin notar que el dibujo y el color están presentes en la mayoría de las acciones cotidianas como maquillarse o elegir la ropa que vestimos. Es reconfortante también volver a encontrar un espacio de expresión. También destacan la importancia de reconocer aspectos funcionales y procedimentales de las nuevas tecnologías como manipular un proyector o amplificar una computadora.

El abordaje fundamental y principal a este “problema” de encontrar un lenguaje común al grupo se constituyó como parte de un proceso, de una nivelación general inicial, en

cuanto a los aspectos de sensibilización de los participantes ante un objeto artístico y su morfología. Comenzando por compartir estos aspectos más sensibles frente al hecho artístico y sus resultados o productos (obra) y que permitiese avanzar al grupo. Esto también nos interpone una discusión esencial acerca de ¿qué es arte? y ¿qué es un artista?

Y en este punto es donde se enriquece la discusión producto de la diversa conjunción del grupo. No es un grupo mayoritario de estudiantes de arte pensando, reflexionando, discutiendo y haciendo arte, sino estudiantes de diversas carreras: Psicología, Medicina, Humanidades, Ingeniería, Comunicación, C. Sociales y uno de Música; aportando sus miradas al tema en cuestión.

A propósito de esto dice Marcel Duchamp (1967), pintor Francés de inicios cubistas y luego iniciador de los objetos “readymade”, muy vinculado a los dadaístas, *“En el fondo, no creo en la función creadora del artista... La palabra arte, en cambio, me interesa mucho.”* (pp.146) citado por De Duve, Thierry. (2008).

Y a nosotros también nos interesa y lentamente pero sin pausa nos vamos introduciendo en ella, en cada reunión, en cada una de nuestras acciones sobre la base de las discusiones y los aportes de la teoría.

¿Cuál es el mayor interés por estas acciones y experiencias?, sobre todo las salidas al Parque de las Esculturas; y proseguimos con Duchamp (1975) *“El artista no es el único que consume el acto creador pues el espectador establece el contacto de la obra con el mundo exterior descifrando e interpretando sus profundas calificaciones para añadir entonces su propia contribución al proceso creativo”* (pp.52) citado por Petruschansky, H. (2008). Y allí radica la importancia de ir a este espacio, fundamentalmente para conocer, impresionarnos, aprender y aportar.

Presentación final RPM 013 (video-performance)

No fue fácil encontrar este lenguaje por el grupo; de atmósfera extraña, de ensoñación, a partir de voces que provienen de máquinas, de seres enmascarados de difícil definición. Pero fue el hallado por el grupo y eso es lo destacable, logrando encontrar una forma común de expresión y a su vez de mucha diversidad y riqueza (imagen, sonido,

movimiento). A partir de los instrumentos monocordios se lograron nuevos sonidos y el instrumento en sí mismo es un objeto misterioso.

Antonin Artaud (1938) actor francés proto- surrealista, quién participo en los inicios de este movimiento y que luego abandonara, afirmaba que: *“La escena es un lugar físico y concreto que exige ser ocupado, y que se le permita hablar su propio lenguaje concreto.”* (pp.162).

¿Cuál es ese lenguaje concreto que no necesita de las palabras? nos preguntamos y nuevamente Artaud (1938) responde *“Esa poesía, muy difícil y compleja, asume múltiples aspectos, especialmente aquéllos que corresponden a los medios de expresión utilizables en la escena, como música, danza, plástica, pantomima, mímica, gesticulación, entonación, arquitectura, iluminación y decorado”* (pp.43).

El monocordio es un instrumento de una sola cuerda con una sola nota, donde su estructura es llevada a los elementos mínimos para su funcionalidad concreta. Los elementos re-utilizados para su construcción, latas vacías de conserva, ruedas y partes de bicicleta, de alguna manera son re-significados en su utilización. Estos materiales encontrados ya utilizados tanto por Marcel Duchamp (la rueda de bicicleta) en sus objetos “readymade” a comienzos del siglo XX y más tarde en los trabajos de Andy Warhol (las latas de conserva) han sido significativos y puntos de inflexión para dar apertura a discusiones fundamentales sobre ¿qué es arte? y como se define en la sociedad de consumo. Son elementos materiales que nos han servido para comprender una buena parte del arte moderno y la cultura actual.

*Ilustración 31: Making Re-Circle 2006,
Hugo Angelelli*



*Ilustración 30: Marcel Duchamp con
Roue de bicyclette (rueda de bicicleta)*



Ilustración 32: Detalle de Monocordio, Hugo Angelelli



Ilustración 33: Latas de Sopa Campbells, de Andy Warhol



En este caso ambos materiales, el aro (llanta) de la bicicleta y las latas de conserva se unen mediante una cuerda (de guitarra o bajo eléctrico) para formalizar un nuevo objeto sonoro. Si se quiere una metáfora acerca de la permanencia y materialización de las vanguardias artísticas en pleno S. XXI.

A modo de cierre de este trabajo, traemos nuevamente a Duchamp citado por Petruschansky, H. (2008) *“Creo que hoy más que nunca el Artista tiene encomendada esa misión pararreliosa: mantener encendida la llama de una visión interior”* (pp.52) y vean el paralelismo con la *“necesidad interior”* de Kandinsky (1912) que citamos al comienzo, para luego continuar con Duchamp *“parece disponer de la obra de arte como de su traducción más fiel para el profano. Damos por sentado que para cumplir esa misión hace falta el más alto grado de educación”* (cont. pp.52) y aquí otra coincidencia con Kandinsky que aseveraba que el artista tiene que educarse. No nos queda ninguna duda que la educación del artista es fundamental. Pero ¿qué nos están queriendo decir estos autores?; ¿todo/as podemos ser artistas? ¿La educación es un medio para acceder y reconocer esa necesidad y visión interior?

Y ¿qué es lo que hay que educar, los sentidos? Artaud (1938) profundiza aún más allá de los límites del propio lenguaje de la palabra; *“Ese lenguaje creado para los sentidos debe ocuparse ante todo de satisfacerlos. Lo que no le impide desarrollar luego plenamente su*

efecto intelectual en todos los niveles posibles y en todas las direcciones. Y esto permite la sustitución de la poesía del lenguaje por una poesía en el espacio” (pp.43).

Ahora podremos concluir que este grupo supo encontrar ese lenguaje y debió buscarlo entre la niebla, entre la imposibilidad de la palabra y con una voz digital. Un lenguaje, físico, material y sólido como una escultura, como un instrumento de metal, como un objeto remoto.

Referencias bibliográficas

Angelelli, H. (2012). Apropriación de tecnologías para la comunicación. Generando autonomía, desmantelando barreras. Semeando novos rumos. Curitiba: Anais do congresso, CASLA/UFPR.

Angelelli, H. (2011). Roboto Remoto, una experiencia singular. Montevideo: informe de lo actuado. Proyecto Flor de Ceibo, UdelaR.

Artaud, A. (1997 6ta. re-impresión). El teatro y su doble. Barcelona: Edhasa.

Duchamp, M. (1978). Escritos. Duchamp du signe. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Duchamp, M, Gonzalo Aguilar, Thierry De Duve, et al (2008) Marcel Duchamp. Una obra que no es una obra “de arte”. Buenos Aires: Fundación Proa.

Kandinsky, V. (1980). De lo espiritual en el arte. 2da Edición, México DF: Premia Editora S.A.

Kandinsky, Nina. (1990). Kandinsky y yo. Barcelona: Norial S.A.

Kühne, L. (2006). Espacio y Frecuencia. La sensación visual del sonido. Montevideo: Arte S.A.

López Anaya, Jorge. (2007). El extravío de los límites. Claves para el arte contemporáneo. Buenos Aires. Emecé Editores.