

Luis Manuel Guerrero Barbosa

Universidad Nacional Autónoma de México, México

lumangueba01@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-7492-4554>

El progreso rebobinado: Tecnología y prácticas artísticas sonoras en la exposición Sonorama: Arte y tecnología del Hi-Fi al MP3

Resumen: En este artículo se analiza la exposición *Sonorama: Arte y tecnología del Hi-Fi al MP3* (Museo Universitario del Chopo, Ciudad de México, en 2014), muestra en la que se cuestionó el relato del progreso lineal a partir de las tecnologías de reproducción de audio y desde el campo específico del arte. Tal análisis tiene como finalidad entender en qué medida las prácticas artísticas operan como un terreno adecuado para explorar las narrativas perdidas en el tiempo; y especialmente, por qué este esfuerzo se llevó a cabo —en la exposición— mediante la alusión a formatos de audio aparentemente obsoletos, como el Hi-Fi o el MP3. La hipótesis sostiene que la apropiación de dichas tecnologías por parte de los artistas participantes no representa una mirada teleológica sobre el devenir de la tecnología aplicada al audio, sino una reorganización de la experiencia sonora que interpela los ideales de alta fidelidad, revelando las dimensiones culturales, sociales y afectivas del acto de escuchar a través de su materialidad y objetualidad.

Palabras clave: arte contemporáneo, arte sonoro, MP3, tecnología, audio

Abstract: This article analyzes the exhibition *Sonorama: Art and Technology from Hi-Fi to MP3* (Museo Universitario del Chopo, shown in Mexico City in 2014), exhibition that challenged the linear narrative of technological progress through the lens of audio reproduction technologies and within the specific field of contemporary art. The aim of this analysis is to understand to what extent contemporary art serves as an appropriate platform for exploring time-displaced narratives and, in particular, why this exploration takes place through seemingly obsolete audio formats like Hi-Fi or MP3. The central hypothesis posits that the technologies and devices used in the featured artists' works do not represent a teleological view on the audio technology, but rather a reorganization of the sonic experience. These formats criticize the ideals of high fidelity, revealing the cultural, social, and affective dimensions of listening through its materiality and objecthood.

Keywords: contemporary art, sound art, MP3, technology, audio

El progreso rebobinado: Tecnología y prácticas artísticas sonoras en la exposición Sonorama: Arte y tecnología del Hi-Fi al MP3

Luis Manuel Guerrero Barbosa

Introducción

En 2014, el Museo Universitario del Chopo, en México, presentó *Sonorama: Arte y tecnología del Hi-Fi al MP3*, cuyo propósito fue rastrear los usos e influencias del paradigma tecnológico basado en la búsqueda del sonido de alta fidelidad (Hi-Fi) y cómo este se vio alterado con el advenimiento de otros formatos, que implicaban “profundas transformaciones culturales que van más allá de la simple reproducción de sonido, impactando comportamientos sociales, hábitos de consumo y manifestaciones de la cultura popular”.¹ Formalmente, las obras expuestas tomaron como eje de trabajo tecnologías comerciales orientadas al sonido para el entretenimiento, desde las tornamesas hasta los nuevos formatos digitales, pero no con el fin de “celebrar el avance tecnológico de dichos soportes y dispositivos”, sino explorar “algunos modos alternativos de uso ajenos a su función normativa y a sus propósitos corporativos”.²

Gracias a esta descripción se puede advertir que una de las principales preocupaciones de Daniel Garza Usabiaga y Esteban King –curadores de la muestra– era precisar en qué medida la práctica artística ligada a la tecnología se había distanciado de la búsqueda de la sofisticación técnica para indagar en los usos sociales y culturales reapropiados bajo un discurso plástico contemporáneo; enfoque que no era especialmente ajeno para la oferta cultural mexicana de la década de 2010, ya que durante esos años se presentaron exposiciones como (*Ready*)*Media: Hacia una arqueología*

de los medios y la invención en México (2010), en el Laboratorio Arte Alameda, por no mencionar las actividades del Festival de Artes Electrónicas Transitio_MX y que nació, precisamente, con la intención de dar cuenta de los cruces entre tecnología y arte sin una valoración fetichista de la técnica, como lo señaló Iván Abreu –su primer director artístico–.³

Adicionalmente, es necesario destacar que esta exposición se inserta temática y teóricamente dentro del campo de discusiones de la arqueología de medios –con énfasis en la escuela latinoamericana–, debido al interés por estudiar la dimensión social y cultural de las tecnologías de audio. En términos generales, la arqueología de medios se puede definir, en palabras de Pau Alsina, Ana Rodríguez y Vanina Y. Hofman, como “un marco de investigación que parte de la consideración de los fundamentos culturales de los artefactos y la tecnología [...] y permite la construcción de historias alternativas de aquellos medios suprimidos, rechazados u olvidados”.⁴

Con el fin de aclarar el paralelismo entre la definición curatorial de *Sonorama* y el campo de la arqueología de medios, es pertinente retomar las palabras de autores como Valentina Montero y Pedro Donoso, para quienes la apropiación de las tecnologías con una intención artística “desobedeciendo sus determinaciones de fábrica, permite la producción de nuevas significaciones situadas, personales, arbitrarias o poéticas”.⁵ En esa misma vía, Pablo Farneda señala que la tecnología abordada desde el ámbito de las artes debe ser pensada, al margen del establecimiento de narrativas unívocas, como un “entramado socio-cultural más allá de las herramientas y los dispositivos específicos. Se trata aquí de comprender la técnica como el medio mismo en el que nuestra cultura da forma a sus horizontes, valores y sentidos”.⁶

En este contexto, las particularidades y aportes de *Sonorama* siguen una tendencia del campo teórico latinoamericano de esos años, pero hay una cuestión en la que es pertinente hacer hincapié para dilucidar su singularidad: la relectura de los cruces entre arte y cultura de masas mediado por tecnologías específicas (el Hi-Fi y el MP3) se da en el ámbito del museo; un espacio que, recordando las palabras de Giorgio Agamben,

es “una dimensión separada en la cual se transfiere aquello que en un momento era percibido como verdadero y decisivo, pero ya no lo es más”.⁷ Para Agamben, el museo puede coincidir con un grupo de individuos de una cultura remota, “en cuanto representan una forma de vida ya desaparecida”.⁸

Introducir las ideas de Agamben a la argumentación es prudente porque, en esta exposición, el relato del progreso se percibe como algo obsoleto, al grado de que ya forma parte del amplio repertorio de “cosas muertas” que se congregan en el museo. De ello, se desprende la pregunta que orientará a este texto: ¿De qué forma se pueden explorar las narrativas perdidas en el tiempo, como en este caso, el progreso, a través del campo del arte contemporáneo? Y especialmente, ¿por qué este esfuerzo de corte arqueológico se puede llevar a cabo a través del uso de formatos de audio aparentemente obsoletos, como el Hi-Fi o el MP3?

La hipótesis sugerida para responder a esta pregunta es que, tomando en cuenta que el arte contemporáneo no se centra netamente en una temporalidad que podría denominarse como el “ahora”, este constituye un espacio propicio para indagar en las historias de manera libre, por cuanto en la condición contemporánea del arte, recordando al filósofo Peter Osborne, hay un encuentro

de los tiempos: no solo vivimos o existimos juntos “al mismo tiempo” con nuestros contemporáneos –como si el tiempo mismo fuera indiferente a este existir juntos, sino que más bien el presente está cada vez más caracterizado por una convergencia de diferentes pero afines temporalidades “presentes” o “tiempos”, una unidad temporal disyuntiva, o una unidad disyuntiva de tiempos presentes–.⁹

En este sentido, el arte contemporáneo se vuelve un terreno donde se amalgaman distintos tiempos, los cuales no tienen que coincidir exactamente con la actualidad industrial de la tecnología para relacionarse con ella.

Por otro lado, la hipótesis se complementa al considerar el evidente enfoque medial que tanto los artistas como los curadores emplearon para profundizar en el relato del progreso anclado a la tecnología: al ver a los medios como recursos que configuran una

estética y plasticidad propias, estos dejan de ser simples carcasas que simbolizan la eventual obsolescencia a la que se dirige cualquier producto tecnológico para convertirse en pretextos de exploración creativa. Por ende, no es un accidente que gran parte de las obras presentadas en esta exposición planteen tanto la recuperación de tecnologías como la producción de dispositivos basados en paradigmas que, pese a no figurar en el paisaje sonoro de esos años, se vuelven decisivos para entender su procedencia e idiosincrasia subyacente.

En síntesis, *Sonorama*, si bien toma al MP3 como bastión de esa reconversión, no es una exposición dedicada a este formato en sí, sino una labor de recuperación material de todas esas formas de escuchar que estuvieron a la sombra de la búsqueda de la alta fidelidad, así como de las configuraciones sociales estructuradas alrededor de ellas. Por lo anterior, gran parte de la selección de obras está articulada a partir de dicho principio de investigación social de la escucha, en función de un entendimiento de la tecnología como productora de experiencias y no como alentadora del concepto de progreso.

Para explorar las cuestiones relativas a la exposición y los modos en los que las tecnologías de escucha son tratadas en el contexto expositivo, este artículo empezará con una reflexión sobre cómo el MP3 y su devenir histórico opera en el planteamiento de esta exposición, para evidenciar que este formato ya planteaba por sí mismo una ruptura en la narrativa del progreso de la tecnología. Estas ideas serán claves para desarrollar un estudio de cuatro obras presentadas en *Sonorama: Tecnología de punta* (2013) y *Grabaciones de culto* (2013), de Israel Martínez; *Fogata del disturbio* (2013), de la artista Paola de Anda; y *Campo de surcos / Surcos de campo* (2013), de Arcángel Constantini.

En lo que respecta a la metodología, esta investigación adopta un modelo comparativo entre lo que discursivamente proponen las obras seleccionadas y algunas referencias teóricas afines al terreno de los estudios sonoros y autores enfocados en el análisis de las implicaciones culturales de los medios y soportes sonoros, como Jonathan Sterne, Simon Reynolds y Marc Masters; así como de investigadores latinoamericanos ligados a la

arqueología de medios, como Juliana Gontijo o Fernando Monreal. Todo esto tendrá como propósito emprender un estudio formal y semiótico de los elementos presentes en las obras para comprender la totalidad del planteamiento curatorial de *Sonorama*.

1. Hi-Fi(cción): de la escucha aislada a los formatos de articulación social

La exposición *Sonorama: Arte y tecnología del Hi-Fi al MP3* planteó un recorrido paradójico sobre el entendimiento de la tecnología, dado que el MP3 es el eslabón último del marco temporal que se inaugura con el Hi-Fi, según se consigna en el título: de cierta forma, se infiere que la sucesión cultural de la alta fidelidad por un formato portátil representó el punto cumbre de su devenir. Sin embargo, habría que considerar que el MP3 fue un formato basado en la compresión del espectro audible para producir archivos de audio de fácil carga y distribución; en otras palabras, el MP3 es, más bien y siguiendo la lectura desarrollista imperante en el discurso tecnológico, un retroceso. Pero antes de avanzar sobre cualquier otra cuestión, cabe preguntarse: ¿Cómo es que el relato del progreso logró empalmarse en la historia de los dispositivos y formatos de audio?

En sus estudios sobre la transición del Hi-Fi al MP3, Jonathan Sterne recuperó una queja del economista Francis Fukuyama contra la popularización del último formato, para ejemplificar lo naturalizado que estuvo durante años pensar en la historia de los dispositivos de reproducción y grabación de audio como una homóloga del desarrollo tecnológico en un sentido lineal. Concretamente, Fukuyama argumentó —a manera de advertencia— que no creyéramos “en la mercadotecnia del *hype* de los tipos *techie* que te dicen que lo nuevo siempre es mejor”, pues “a veces en la tecnología, como en la política, retrocedemos”;¹⁰ según Sterne, la crítica de Fukuyama es relevante porque guarda en su núcleo argumental la idea de que el “progreso debe moverse en una sola dirección”;¹¹ en este caso, hacia la sofisticación de los medios en términos de calidad audible como fin último, sin considerar que toda tecnología está sujeta a expectativas de un sistema económico, social y cultural —como se mencionó en la introducción de este artículo a través de los autores ligados a la arqueología

de medios—. Esta propuesta, dice Sterne, esconde otras suposiciones comunes sobre cuál debería ser el *ethos* de la tecnología aplicada al audio: “(1) una mayor definición equivale a una mayor verosimilitud; (2) el aumento de la definición necesariamente mejora la experiencia del usuario final; (3) el aumento del ancho de banda y la capacidad de almacenamiento conducen necesariamente a medios de mayor definición para el usuario final”.¹²

En opinión de Sterne y centrándose en el problema sensible que desdobra la obsesión por el perfeccionamiento tecnológico, cuando se pone en marcha la idea de que los dispositivos deben estar encaminados a presentar el sonido “tal cual es”, perdemos de vista la medialidad misma del soporte, pero esto no es un accidente: ese es el objetivo de todo dispositivo de reproducción de audio creado bajo el paradigma de la alta fidelidad. La búsqueda de la alta fidelidad, de acuerdo con el autor, “tiene más que ver con la fe en la función social y la organización de las máquinas que con la relación del sonido con su “fuente”,¹³ donde es necesario para el medio “funcionar como un mediador desvanecido y con ello construir una relación de correspondencia social entre los sonidos emanados por el instrumento musical y los sonidos provenientes de las radios colocadas en las casas de quienes los escuchan”.¹⁴ La consecuencia última de este proceso es que de ella surge “una teoría de correspondencia entre la representación y lo que es representado”,¹⁵ logrando que lo real —gracias a este proceso— se convierta en otro objeto, modificable y capaz de ser dispuesto como mercancía, y el medio —o lo que hace posible tal efecto— quede obviado. El problema que se deriva de esta operación es que el objeto “real”, de “alta fidelidad”, producto de la técnica, solo puede existir bajo ciertas condiciones y a través de ciertas máquinas, lo que genera un tipo de público-mercado especializado, dispuesto a adquirir dichas tecnologías para escuchar la realidad “tal como es”. Por consiguiente, Sterne señala que la escucha Hi-Fi nunca fue pensada para un público masivo.

Al respecto, el autor nos recuerda que, en la segunda mitad del siglo XX, “revistas y anuncios presentaron al Hi-Fi como algo cultivado, sofisticado y edificante. Se decía que un sistema de audio Hi-Fi prometía el acceso a los extremos de la experiencia y un escape al

mundo del gusto mediocre y de los efectos niveladores de la cultura de masas”.¹⁶ En ese sentido, mientras que la experiencia auditiva que brindaba la televisión o la radio fue el canon para la estructuración de la cultura de masas, la adquisición de dispositivos específicamente diseñados para el consumo musical por parte de individuos se veía como una distinción cultural y económica.

Con esto en consideración, no es accidental que a finales del siglo XX y principios del nuevo milenio, el MP3 se viera como una amenaza a esta especie de “buen gusto sonoro”, o un tipo de escucha “de segunda”, como se vislumbró en las palabras de Fukuyama. Sterne ejemplifica esta distinción retomando un artículo de la revista *Wired* de 2005: “La mayoría de los usuarios [...] están copiando audio de CD de 1411 kbps a MP3 de 128 kbps: una sombra de la música original”.¹⁷

Este dato es crucial porque lo que el MP3 inaugura es un tipo de escucha distinta, pero cuya especificidad no se encuentra en la calidad del audio: la pertinencia del MP3 radica en la facilidad para compartir archivos y, con ello, la posibilidad de estructurar un sentido social en torno a la escucha que no existía bajo el paradigma del Hi-Fi, donde se convertía en un ejercicio solitario y entregado al diálogo entre el sujeto y la máquina. Específicamente hablando de la distribución vía internet que definió la popularidad del MP3, Simon Reynolds apunta que este formato desplazó la filosofía de la colección privada, imperante en la adquisición de vinilos, hacia un enfoque en el que la intención del usuario está dirigida por el siguiente mantra: “tengo algo que nadie más tiene, así que haré que esté inmediatamente disponible para todo el mundo”;¹⁸ donde el valor de los archivos digitales está dado por su capacidad de ser socializados. Este cambio tan sutil pone al centro el valor de exhibición del sonido: la posibilidad de estar a la vista (de poder descargarse) deja de perfilar a la capacidad de escucha como un asunto de individuos aislados, para así configurar una comunidad que toma parte activa en el registro y visibilización de esos materiales de escucha.

Ahora bien, los argumentos hasta aquí desarrollados son relevantes para entender, por un lado, cómo es que una iniciativa expositiva dedicada a explorar la idea de comunidad por medio de la escucha –

específicamente, gracias al MP3 como pretexto– se gestó en un recinto museístico, y por otro, por qué la lectura social del acto de escuchar cobraría sentido dentro del Museo Universitario del Chopo. Desde su fundación en 1977, este museo gestionado por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) dialogó progresivamente con el entorno cultural alternativo y *underground* que se desarrolló en el barrio de Santa María la Ribera, de la Ciudad de México —donde está ubicado el museo—. Es así que, en 1980, según cuenta la investigadora Citlalli Aguilar Rosillo, “se convocó al primer intercambio de acetatos, discos, videos, playeras y demás objetos coleccionables que no eran fáciles de conseguir en aquella época. El [Museo Universitario del] Chopo se convirtió en el lugar idóneo para llevar a cabo este tipo de prácticas *underground* y el intercambio derivó en el afamado tianguis”.¹⁹ Aunque el mercado ambulante en cuestión fue desplazado de dicho barrio para migrar a la colonia Guerrero de la Ciudad de México, donde actualmente se mantiene, con este tipo de esfuerzos se mostró la predisposición a estructurar un sentido de comunidad por vía del intercambio de referentes musicales provenientes de la contracultura, los cuales, por ese entonces, no tenían una presencia institucional fija. Paulatinamente, el Museo del Chopo se convirtió en el punto de encuentro para este tipo de comunidades. En palabras de Aguilar Rosillo sobre la oferta expositiva producida y dirigida hacia las comunidades LGBT+ durante la década de 1980 en este recinto, “hay una constante: ser lugar pionero para la convivencia entre grupos marginados por la sociedad normativa”.²⁰

Puesto en otros términos, *Sonorama* recorrió toda esa historia social oculta en torno a la escucha que había pasado desapercibida en México —un tipo de escucha indisociable de la facilidad para compartir archivos en MP3—, pero que se había vuelto determinante para entender las operaciones culturales en función de las tecnologías de audio y que cobró un lugar en la vida urbana gracias al museo como mediador.

Si bien no hay un dato específico en los materiales editoriales derivados de *Sonorama* sobre la recuperación de la historia del museo y su vínculo con la contracultura, es plausible destacar que las obras presentadas en esta exposición exploran el valor de exhibición de

las tecnologías de reproducción de audio como articuladores de la dinámica social. Pero esto es algo que no se queda en el mero discurso curatorial, pues las obras dan cuenta de ese proceso con precisión. A continuación, comenzará el análisis de las obras con el trabajo de Israel Martínez, artista mexicano cuya práctica se vuelve clave para rastrear tales cruces.

2. El [re]curso de la materia: *Tecnología de punta y Grabaciones de culto*

Tecnología de punta es una obra de video que Israel Martínez desplegó en el interior del espacio expositivo del Museo Universitario del Chopo. Sin mayor indicio de una mediación excepto el haz de luz proveniente de un cañón y un par de bocinas ubicadas en un lugar fuera de la mirada del espectador, la obra presentó algo que podría denominarse como una competencia entre dos participantes: el objetivo era ver quién era capaz de rebobinar más cintas de cassette, y para ello, a cada uno de ellos se les otorgó un objeto en particular; a uno, se le entregó un bolígrafo de cuerpo hexagonal, el cual era usado como una forma casera de regresar las cintas al principio una vez que estas eran reproducidas hasta el final, introduciendo el bolígrafo en uno de los carretes del cassette y girándolo en sentido contrario al de su reproducción; el otro, empleó un rebobinador de plástico, mercancía que podía encontrarse con cierta facilidad en los mercados ambulantes durante la época de auge de este formato de reproducción de audio. (Fig. 1) El resultado, según cuenta Martínez, “fue 11 a 39 a favor del rebobinador mecánico”, y este certamen tuvo como propósito mostrar “que la verdadera tecnología de punta es la que es útil, como la misma pluma y el rebobinador, y no los dispositivos que cambian cada tanto, sujetos a la obsolescencia programada”.²¹

Las palabras y solución formal que el artista exploró para *Tecnología de punta* son pertinentes desde un enfoque afín a la discusión sobre la tecnología, pero es difícil apreciar a primera vista un problema sonoro en la obra. Menciono esto porque Israel Martínez es un artista cuya trayectoria está enfocada en la producción artística que incorpora el sonido o la música experimental dentro de un planteamiento estético, y por ello

resulta intrigante que esta pieza se desentiende de la búsqueda por crear sonoridades: sin lugar a dudas, se podría dirigir el análisis de esta obra hacia considerar el tipo de sonido que cada dispositivo produce; podría decirse que el sonido del cassette girando sobre el bolígrafo es más ruidoso, mientras que el rebobinador de plástico produce sonidos constantes y, hasta cierto punto, menos accidentales, lo que ya revela el tinte homogeneizador de la tecnología. Sin embargo, el sentido de la pieza, recordando las palabras del artista, no está ahí, en una apreciación estética de los sonidos generados por las tecnologías, sino en la tecnología misma.



Fig. 1. Israel Martínez, *Tecnología de punta*. Still. Obra presentada en la exposición Sonorama: Arte y tecnología del Hi-Fi al MP3, Museo Universitario del Chopo, 2014. Archivo del artista.

Curiosamente, es ahí donde el artista empieza a cimentar un cuestionamiento hacia el paradigma de la escucha orientada hacia el Hi-Fi: ¿Cuál es el sentido de sostener a la alta fidelidad como canon de escucha cuando, al menos para la fecha en que se realizó la obra, existían ya tecnologías más asequibles, o a la mano, para la población en general? Para desarrollar cabalmente dicha apreciación, sería necesario remitirnos a la materialidad del protagonista de esta pieza: el cassette, una tecnología que fue popular en la década de los ochenta, pero no logró disputarle el lugar a dispositivos como el CD. No obstante, hay una lectura detrás del cassette que se debe emprender para entender mejor su popularidad. En palabras de Paul Hegarty, el cassette no es solo un punto en la historia de los dispositivos de grabación de audio, pues este tiene “su propia narrativa, su propia forma de estructurar narrativas, la cual está íntimamente atrapada no tanto en la economía material de su producción como en

la materialidad de su forma”;²² perspectiva que se puede reforzar al pensar en la personalización que propició este soporte a lo largo de su vida útil.

En una línea similar, Marc Masters es enfático en este punto al mencionar que en el cassette los “sonidos se reorganizan en las partículas magnéticas de la cinta, y cuando asocias un sonido con otro porque los pones en la misma cinta que escuchas una y otra vez, la cinta reorganiza tu cerebro. Los cassettes son personales, amateur y subjetivos. No existen si no es si alguien los escucha, y todos los escuchan diferente”.²³ Siguiendo esa idea, ¿una tecnología como el cassette se podría considerar como inferior, pese a que este desempeña un papel perfectamente definido y eficiente en una dinámica social? Reemplazarlo por una tecnología “de punta”, ¿realmente mejoraría la forma en la que el cassette funciona, o más bien, rompería con los códigos y formas de socialización que se han articulado en torno a él? Para responder tales preguntas, habría que observar esta obra en la clave de las ideas de Juliana Gontijo, quien ha dedicado una buena parte de su labor intelectual a revisar las soluciones *low-tech* implementadas por artistas. En su opinión, este tipo de estrategias artísticas, más que ser un elogio de la precariedad, son muestra de la implicación social de las sociedades latinoamericanas en la solución de problemas tecnológicos; dichas obras, que desvían la funcionalidad original de las máquinas al introducir en su planteamiento objetos cotidianos u obsoletos, “niegan la dictadura de lo nuevo”,²⁴ y con ello muestran que la sofisticación técnica es inútil si no se reconocen las necesidades inmediatas, mismas que pueden subsanarse por mano propia, aunque su forma carezca del encanto estético de las máquinas de última generación –un argumento que ya se encontraba en el comentario final de Martínez a propósito de *Tecnología de punta*–.

En otro orden de ideas, la fetichización de la materialidad del sonido es una línea que el artista exploró a profundidad en *Grabaciones de culto*, proyecto que consiste en la edición de discos de vinilo con grabaciones de campo realizadas en entornos cotidianos, a manera de diario personal: una función de lucha libre, la conversación de la familia de Martínez en la playa y la reparación del techo de una casa muestran un tipo de imaginario sonoro, cuyo

valor, en palabras del artista, es nulo, por lo que su grabación en un formato como el disco –tomando en cuenta el costo y complejidad del proceso de producción hoy en día– resulta un esfuerzo innecesario. (Fig. 2) De acuerdo con el artista, la edición de estos discos con sonidos mundanos trata de llamar la atención del espectador sobre una pregunta concreta: “¿Quién decide qué debe publicarse o qué vale la pena publicarse?”²⁵ El asunto sobre el que Martínez trata de abrir un debate está relacionado con el incipiente retorno al uso de los vinilos para la distribución de la música a inicios de la década de 2010: cuestión que autores como Simon Reynolds han trabajado parcialmente, enfocándose en la re-emergencia del vinilo como una forma de resistencia frente al advenimiento del MP3 y formas de distribución digital.²⁶



Fig. 2. Israel Martínez, *Grabaciones de culto*. Obra presentada en la exposición Sonorama: *Arte y tecnología del Hi-Fi al MP3*, Museo Universitario del Chopo, 2014. Vista de sala. Archivo del artista.

Según Reynolds y hablando desde su experiencia como melómano, una de las razones que explica la emergencia de los discos de acetato es que “la ausencia de la comodidad digital para el consumidor implica que los formatos analógicos imponen un modo de escucha más sostenido, más contemplativo y reverente”;²⁷ en el núcleo de esa decisión se encuentra lo que Sterne ya nos había advertido, y es que los formatos destinados al consumo de la alta fidelidad terminan por establecer una jerarquía. Volviendo a la cuestión del vinilo, lo que develan las palabras de Reynolds es que la recuperación de dichos soportes se advertía como el regreso a una “mejor escucha”, la cual, a diferencia de la distracción *multitasker* que requiere la gestión de archivos digitales, apostaba por una experiencia específicamente enfocada en la

contemplación, sin ninguna distracción de por medio. Sin embargo, el autor también sugiere que esta postura proviene de una serie de atribuciones especulativas de las que es complicado abstraerse, sobre todo si el escucha ha crecido con los vinilos como el canon de la escucha “correcta” y emparentando el objeto con ese modo de oír.²⁸ En esta idea, siguiendo a Reynolds, valdría la pena destacar que la afición coleccionista dejó de tener como objetivo la escucha de los materiales grabados: en su lugar, prosperó la creencia de que el vinilo guardaba en sí mismo el material sonoro.

De vuelta a la pregunta elaborada por Israel Martínez a propósito de *Grabaciones de culto*, parece ser que, en el mercado, solo vale la pena publicarse en términos materiales aquello que estimule el deseo del coleccionismo. Así, el tipo de música, o lo grabado, pasaba a un segundo plano. No obstante, la intención de Martínez con este proyecto no está en concederle la razón a la dinámica del mercado de vinilos: el punto de inflexión de la obra se encuentra en el factor emotivo y vivencial que permea la intención de grabar aquellos sonidos y preservarlos. Como mencionó el artista, las grabaciones producidas en vinilo fueron realizadas en situaciones personales o relativas a su entorno familiar: ellas son valiosas no porque hayan encontrado un soporte material que le permitirá escucharlas en un formato de alta fidelidad, sino porque están ancladas a las preocupaciones, intereses y relaciones afectivas del artista. El valor del objeto en sí mismo pasa en segundo plano para alentar una pregunta pertinente tanto para el artista como para el espectador: ¿Qué hay detrás de esas grabaciones? ¿Por qué fueron motivo de interés en primer lugar? ¿Qué tipo de historia se construye entre ellas? Dicha historia, ¿realmente se puede contener en el objeto-vinilo?

A través de las obras de Israel Martínez fue posible vislumbrar que la materialidad de los dispositivos de audio estructura un tipo de sensibilidad que solo tiene sentido en la medida en que esta se mueve dentro de un entramado social. Con *Tecnología de punta*, se emprendieron algunas reflexiones pertinentes sobre el uso de la tecnología, donde la importancia de esta radica, por una parte, en su capacidad de resolver problemas cotidianos de manera eficaz, más allá de su nivel de sofisticación; pero, por otro lado, y

aunque esta obra no producía una sonoridad significativa, desde ella se pudo desdoblar una meditación sobre cómo los usos de la tecnología dentro de una comunidad determinan la importancia de la técnica, y no a la inversa.

Grabaciones de culto siguió por esta misma veta, mostrando que la materialidad del sonido carece de un sentido intrínseco, a menos que esta apele de manera efectiva al significado vivencial y emocional de los sonidos que pretende preservar. En última instancia, las obras de Martínez perfilan la escucha como un asunto que va más allá de la estimulación auditiva: en la definición del acto de oír, están implicadas una serie de problemáticas relativas a la tecnología, la memoria y la construcción de comunidades a través del sonido.

Esta discusión, de manera indirecta, fue retomada por la artista Paola de Anda en su obra *Fogata del disturbio*, la cual tomó como punto de partida la historia de un personaje de la película *Haz lo correcto* (1989) quien, hasta su fallecimiento, buscó un tipo de representación digna en la historia para su comunidad por medio de su *boombox*.

3. Encuentros silenciados: *Fogata del disturbio*

Fogata del disturbio se vale de tres pantallas, dispuestas dentro del espacio expositivo en forma de triángulo y acompañadas de seis pares de audífonos, mediante los cuales el público podía ver escenas de una videograbadora *boombox* incendiándose, mientras el audio reproducía una pieza sonora sobre la vida y fallecimiento de Radio Raheem, uno de los personajes principales de *Haz lo correcto* (1989), película dirigida por Spike Lee, donde se tocan problemas relativos al racismo dentro de los barrios de clase trabajadora en Brooklyn, específicamente las tensiones entre comunidades afrodescendientes e italoamericanas. (Fig. 3)

Concretamente, el audio está articulado a partir de sonidos provenientes de la *boombox* incendiándose, música de la película y un diálogo pronunciado por Radio Raheem, donde el personaje trata de establecer que las fricciones entre seres humanos y los desacuerdos son tan constitutivos de la dinámica social y cultural como lo son el apoyo

mutuo y el reconocimiento dentro de un grupo de individuos.²⁹



Fig. 3. Paola de Anda, *Fogata del disturbio*. Obra presentada en la exposición *Sonorama: Arte y tecnología del Hi-Fi al MP3*, Museo Universitario del Chopo, 2014. Vista de sala. Archivo de la artista.

A lo largo de la película y hasta su muerte, Radio Raheem es presentado como un personaje en lucha contra las normas sociales que propician la emergencia de actitudes racistas. Consciente de que la discriminación ha empezado a germinar en la dinámica del barrio gracias a una omisión sistemática de las aportaciones de la comunidad afrodescendiente en la cultura estadounidense, Radio Raheem se pasea por las calles con su *boombox* apodada “el loro”, en la que reproduce constantemente la canción *Fight the Power*, del grupo de hip-hop Public Enemy: “La mayoría de mis héroes no aparecen en ninguna estampilla. Investiga y solo encontrarás *rednecks* a lo largo de 400 años”, dice Public Enemy, evidenciando las desigualdades mencionadas previamente. **(Fig. 4)**

Ahora bien, ¿cómo se relaciona este deseo de abrir espacios de representación con el problema del sonido? Cuando hablamos de los cassettes en la obra de Martínez, se abordó en general cómo es que estos, al permitir grabar sonidos a discreción del usuario, construyen una identidad por medio de la mezcla de audio que hace, y ese mismo problema está vivo en este caso gracias al *boombox*, uno de los reproductores más populares durante la década de los ochenta, pues el acto de llevar los sonidos “personales” a los oídos de los demás, gracias a un dispositivo de reproducción de audio de gran alcance, configura un problema para la definición y entendimiento del espacio público. Gracias a esa característica, la *boombox* dejó el entorno colectivo del hogar – inaugurado por la radio doméstica– para dirigirse hacia lo “público colectivo”.³⁰ De esta manera, los sujetos empezaron a participar en la redefinición del paisaje sonoro y las

estructuras sociales y de poder que las configuran.



Fig. 4. Paola de Anda, *Fogata del disturbio*. Obra presentada en la exposición *Sonorama: Arte y tecnología del Hi-Fi al MP3*, Museo Universitario del Chopo, 2014. Vista de sala. Archivo de la artista.

La posibilidad de incidir en el espacio público es recuperada por De Anda en esta obra a través de la imagen de la fogata, un objeto que arquetípicamente se ha instaurado en el imaginario como un pretexto de reunión colectiva, pero en este caso, al ser la *boombox* el material de combustión, el factor de coincidencia social adquiere un doble sentido: por un lado, como refiere Juan Pablo Anaya a propósito de esta obra, *Fogata del disturbio* evoca “la fraternidad efímera que pueden generar los dispositivos de escucha colectiva”,³¹ y por otra parte, para De Anda, si bien es cierto que la fuente sonora “aglutina una dinámica social y genera comunidades temporales a partir de una escucha compartida”, también ha sido motivo de “desencuentro, conflicto y disputa cuando son usados como una marca territorial impositiva manifestada en un espacio común que confronta el espacio vital de otro”.³² Pero, ¿cómo es que se pueden conciliar estas dos perspectivas, tal y como lo trata de hacer la obra de De Anda?

Un punto de partida para resolver esta incógnita es que, en el planteamiento de la artista, el que una comunidad sea temporal no necesariamente implica que sea efímera e intrascendente: simplemente significa que está adscrita a un tiempo y, específicamente en el caso de esta obra, a una medialidad. Lo que De Anda trata de poner en la pantalla es que, inclusive si la *boombox* no pudo hacerle frente al paradigma de obsolescencia –ya que, para la década de 1990, esta grabadora enfrentó un paulatino desuso ante el *walkman*– el tipo de escucha que puso en circulación logró

trascender la materialidad del dispositivo, al recordar que su valor está en articular la sensibilidad de los individuos en un momento preciso.

En síntesis, la obra de Paola de Anda sugiere que la escucha siempre es un acto en el que dos entidades entran en relación, pero no necesariamente se establece un acuerdo: pese a que la tecnología esté funcionando para ambos sujetos y se les esté presentando la misma información, el acto de escuchar visibiliza los procesos culturales y nuestra posición respecto al objeto sonoro escuchado, lo cual puede conllevar a fricciones con otros sujetos. Sin embargo, sería impreciso señalar que el propósito de la obra es alentar el conflicto o la intolerancia: más bien, al subrayar la importancia de la escucha como un proceso que define la individualidad del sujeto, le brinda un espacio de representación para ese mismo sujeto, tal y como lo buscó hacer Radio Raheem al manifestar (en un sentido político y fenoménicamente) su existencia en una sociedad que aminoró la presencia de las generaciones que le precedieron.

Pero la subversión implícita en *Fogata del disturbio* no se queda en la posibilidad de mostrar la diferencia del individuo: la obra misma es representativa del hecho de que el sonido no es algo dado “afuera” y que los individuos funcionan como un medio, o lo encarnan. Retomando las palabras del filósofo Jesús Fernando Monreal, “hacer del cuerpo una máquina” –precisamente como Radio Raheem lo hizo– significa convertir al sujeto en “un aparato de contra-colonización al nivel no solo de la representación, sino del *sensorium* y los procesos de subjetivación humana”.³³ En consecuencia, la obra de De Anda es un ejemplo de la capacidad de las tecnologías para emular la agencia del individuo en el mundo. Si esto resulta difícil de comprender, sería plausible recordar, en palabras de Sterne, que el éxito de un formato como el MP3 se debió a la capacidad de replicar la forma en la que escuchamos; es decir, de evidenciar que la escucha es por sí misma un acto de mediación ya que, “psicoacústicamente, el mp3 está diseñado para descartar material sonoro que los oyentes supuestamente no oírían de otra manera”, centrándose en las frecuencias predominantes.³⁴

A manera de resumen, *Fogata del disturbio* pone al descubierto que la tecnología es tan eficiente para constituir formas de percibir porque ella misma es producto de reconversiones sociales y culturales. En ese sentido, las tecnologías constituyen procesos de representación; particularmente, al ser medios de constitución de la sensibilidad, son reflejos de la apreciación que los individuos de una sociedad tenían sobre sí mismos.

Bajo esta lógica, estudiar los medios y sus tecnologías es una labor antropológica: la búsqueda de Radio Raheem por una individuación en el espacio público a través de la *boombox* fue un ejemplo de ello, y la obra de Paola de Anda dio cuenta de ese proceso de representación al llevarlo al terreno del museo. No obstante, la cuestión es que este tipo de exploraciones no pudieron emprenderse sin tomar en cuenta la materialidad de la fuente sonora en disputa: la *boombox* no es una mera técnica que fue pensada para ser discontinuada décadas después; fue un agente constitutivo de ese proceso en su momento. Así, la condición material de la tecnología es significativa en el proceso de revisión de este tipo de prácticas, pues a través de ellas se advierte la especificidad del problema que engendran y que las engendró, pero sin derivar la solución en la llana explicación del progreso tecnológico.

Dicha búsqueda por ahondar en las grietas de ese relato desarrollista a partir de una consideración del individuo como medio se puede palpar también en la obra que Arcángel Constantini preparó para *Sonorama*.

4. El mito de la escucha descarnada: Campo de surcos / Surcos de campo

Dentro del espacio expositivo –no muy lejos, espacialmente hablando, de *Fogata del disturbio* y *Tecnología de punta*– el público se encontraba con un artilugio de la estatura promedio de un adulto, desplegando seis extremidades sobre las que descansaban discos de vinilo, una aguja conectada a una oblea de acrílico por medio de un cable de cobre, mientras que, por encima de la cabeza del espectador, descansaba una bobina con un hueco al centro e instalada en el soporte de la estructura. En uno de los muros, se veía un listado de instrucciones, diseñado con una

estética victoriana. En él, se leía la siguiente información:

- I. Toma uno de los *brazos* y una oblea.
- II. Coloca la oblea en la pinza.
- III. Sostén ligeramente con los dientes la oblea.

Experimentación

Podrás experimentar con dos plataformas. El entorno físico y el magnético.

- A. Disco
 - B. Bobina.
- IV. Deposita la oblea usada en el contenedor.³⁵

Los dos tipos de escucha planteados en esta obra de Arcángel Constantini funcionaban de la siguiente manera: en lo que refiere a la escucha magnética, el público podía oír el contenido del disco –previamente digitalizado– acercando la aguja a la bobina, de tal forma que el archivo digital se transformara en energía emitida por la circulación de la electricidad e hiciera vibrar la aguja. En lo que respecta a la escucha física, los individuos disponían de los discos frente a ellos para que colocaran directamente la aguja sobre ellos, la cual estaba conectada a una oblea de acrílico y que debía ser sostenida entre los dientes, de tal manera que la pieza de plástico transfiriera las vibraciones directamente a sus cráneos, mientras usaban unos audífonos de cancelación de ruido para evitar distracciones. **(Fig. 5)**

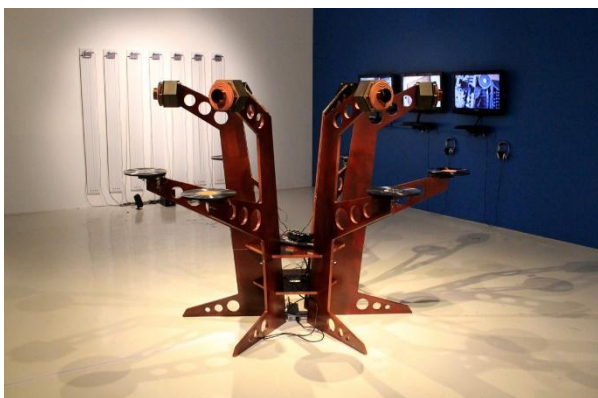


Fig. 5. Arcángel Constantini, *Campo de surcos / Surcos de campo*. Obra presentada en la exposición Sonorama: *Arte y tecnología del Hi-Fi al MP3*, Museo Universitario del Chopo, 2014. Vista de sala. Archivo de la artista.

El principio físico retomado en *Campo de surcos / Surcos de campo*, según palabras de

Constantini, proviene de una descripción que data de 1550, en la que se explica un método de escucha "en el que el sonido podía ser transmitido al oído por medio de una lámina de metal colocada entre los dientes, paralelamente".³⁶ La descripción es ejemplar de una línea de experimentación sobre la conducción ósea, desarrollada para entender cómo funciona el sistema auditivo, que se extendió hasta el siglo XIX y principios del XX.

Tales hallazgos, en suma, indicaron que "la propagación del sonido es mucho más efectiva en un medio sólido que en el aire";³⁷ conclusión que se volvió fundamental para el desarrollo de la acústica electromagnética, y posteriormente la fabricación a gran escala de las primeras bocinas, dando como resultado, según Constantini, "la distribución masiva del sonido".³⁸ Tomando en consideración todos los datos brindados por Constantini, es plausible preguntar lo siguiente: ¿Por qué retomar planteamientos del siglo XVI en el siglo XXI?

La respuesta inmediata a tal duda nos llevaría a pensar que *Campo de surcos / Surcos de campo* fue un trazado genealógico de los recursos técnicos e ideas que, en suma, propiciaron una especialización de la escucha de la alta fidelidad, y con ello una narrativa perfectamente delineada sobre el desarrollo de la escucha. Sin embargo, esto sería volver a las perspectivas que plantean un progreso en la tecnología de las que, tanto el presente texto como los artistas recuperados, tratan de alejarse. En su lugar, la hipótesis que se desprende de tal observación es que la obra de Constantini permite poner al centro un elemento un tanto olvidado en el estudio del sonido: el sujeto y su corporalidad como medios de escucha, literalmente hablando. **(Fig. 6)**

Jonathan Sterne ya había postulado un planteamiento similar cuando cuestionó la importancia que se le ha concedido al oído en los *sound studies*, como si el nervio auditivo fuera la única vía por la que se propaga el sonido en el cuerpo humano, pese a que gran parte de las tecnologías sonoras del siglo XIX buscaron otras formas de escucha en la anatomía humana. Un ejemplo clave para Sterne es la mandíbula como medio de conducción sonora, al grado de que los primeros dispositivos de escucha asistida para personas con sordera "eran colocados en los

dientes en lugar del oído”. Tal fue la trascendencia de esta idea que Thomas A. Edison solía morder algunas partes de los primeros prototipos de fonógrafos para escuchar mejor lo que su invención reproducía.³⁹



Fig. 6. Arcángel Constantini, *Campo de surcos / Surcos de campo*. Obra presentada en la exposición *Sonorama: Arte y tecnología del Hi-Fi al MP3*, Museo Universitario del Chopo, 2014. Vista de sala. Archivo de la artista.

Estas muestras de interrelaciones entre el cuerpo y la técnica son algo a tener en cuenta porque, más allá de la mera estimulación sensible, postulan algo que a autores como Lewis Mumford ya habían advertido: al usar la tecnología como potenciador o reemplazo de las capacidades humanas, este tipo de creaciones humanas se vuelven contenedores de una forma de entender y presentar el cuerpo. Lo que define la importancia de la tecnología en nuestras vidas es, en palabras de Mumford, “esta capacidad de autoidentificación consciente, de autotransformación y, en definitiva, de autorreconocimiento”⁴⁰ por medio de ella; aspecto que el autor denomina como “la formación de un nuevo yo, notablemente distinto en apariencia, conducta y plan de vida de sus primitivos antepasados animales”.⁴¹ No obstante, este yo es relevante no porque pueda producir nuevas técnicas, sino porque con él se redefine la reconcepción del cuerpo humano y se establece un orden social: “Desde el punto de vista conceptual”, dice Mumford, “hace cinco mil años los instrumentos de mecanización ya se habían emancipado de toda función y objetivo humano, salvo el aumento continuo del orden, el poderío, la previsión y, ante todo, del control”.⁴²

Con los argumentos anteriores, reelaboremos la pregunta principal a propósito de la obra de Arcángel Constantini: si el dispositivo creado

por el artista pone al centro la sensibilidad corporal del espectador por medio de la tecnología, y la tecnología configura un tipo de percepción del cuerpo, ¿qué tipo de concepción del individuo se configura al pensar en él como un conjunto de materiales resonantes?

De antemano, habría que considerar que el cuerpo del individuo que decida interactuar con la obra de Constantini “es sujetado”: con el fin de escuchar, el espectador se somete a la conexión de una serie de dispositivos que controlan tanto lo que escucha como su capacidad de acción. Escuchar, entonces, deja de ser una acción libre: esta siempre determina una serie de sometimientos corporales que terminan por diluir el yo en pro del orden determinado por la técnica. Pero, ¿este tipo de escucha sometida –descubierta en el siglo XVI– es algo verdaderamente remoto?

Ejemplos de la dependencia corporal del dispositivo para escuchar en condiciones ideales se pueden rastrear desde la década de 1980. “Realmente *sientes* la música con el *Sony Walkman*” es un eslogan curioso porque el gancho publicitario no se encuentra en la capacidad de escuchar *per se*, sino en la dimensión corporal; una experiencia que, en conjunto, transforma la manera de percibir lo real en su conjunto, siempre y cuando el individuo esté conectado a la máquina.

Otra referencia se encuentra en los primeros *spots* publicitarios del iPod en la década del 2000, que promovían ese tipo de escucha donde el cuerpo se somete a la máquina. En sus anuncios audiovisuales, se advertía una serie de personas bailando y moviéndose al ritmo que el dispositivo marcaba. En la propaganda, el único elemento identificable era el iPod y los audífonos: los sujetos que los usaban quedaban relegados a ser siluetas negras con apenas algunos destellos de identidad en los contornos. **(Fig. 7)** Aparentemente moviéndose con libertad, sus gestos corporales se limitaban a lo que el iPod les permitía *sentir*.

Ante tal perspectiva, el tipo de orden social que se pone en circulación cuando el dispositivo se vuelve el mediador, tanto de lo que el cuerpo siente como de cómo se mueve, es algo que Lewis Mumford denominaba como la máquina arquetípica, o más precisamente, la “megamáquina”: “una estructura invisible,

compuesta de partes humanas vivas pero rígidas, a cada una de las cuales se le asignaba su tarea específica, su trabajo, su función, para realizar entre todas las inmensas obras y los grandiosos designios de tan enorme organización colectiva”.⁴³ De una manera escueta, la megamáquina se puede entender como la sociedad, ese sistema que articula y dirige las prácticas humanas bajo un propósito determinado, pero tal comparativa dejaría a un lado uno de los asuntos más sugerentes de la definición de Mumford: en la megamáquina, los cuerpos humanos se vuelven recursos [humanos]; engranes (objetos) que ponen en marcha la producción de un determinado efecto –alentado ya sea por cuestiones teológicas o, de cara al siglo XIX, industriales–, y sobre el cual, como ya se mencionaba, se teje una comprensión particular del cuerpo. En la megamáquina, los cuerpos se vuelven valiosos si pueden ejecutar movimientos o acciones que sean pertinentes para el propósito buscado, desprovistos de su sentido social; o si el cuerpo guarda algún tipo de información que pueda ser útil para mejorar algún proceso.



Fig. 7. Anuncio de iPod, por Apple. Mediados de la década de 2000. Sitio web oficial de la marca.

En este punto, la información recuperada corrobora la suposición en torno a la obra de Constantini e indica que, efectivamente, en *Campo de surcos / Surcos de campo* el acto de escuchar está fuertemente ligado a un condicionamiento corporal y material, contrario al presunto olvido de la objetualidad del sonido que suponen los formatos digitales como el MP3. La recuperación del relato de una megamáquina es clave para ver que la historia de la creación de los dispositivos de audio ocurrió gracias a la objetualización del cuerpo humano en tanto recurso de experimentación.

Dicho planteamiento es relevante para el argumento de esta investigación dado que muestra que los dispositivos, como se ha mencionado, tienen una incidencia en los soportes que los reproducen; así como la aguja de los discos superpuestos en la estructura de la obra de Constantini *afecta* los soportes cuando el espectador la coloca sobre ellos para escucharlos, el conjunto de cables y máquinas que necesitamos para escuchar algo determinado modifican al espectador, volviéndolo un medio: en qué medida y cómo es un asunto que no se puede responder de manera inmediata ni clara, tomando en cuenta que, si bien el medio determina el tipo de experiencia de escucha, en ella está implicada toda una megamáquina, compuesta por distintas aristas.

Lo destacable y sorprendente de *Campo de surcos / Surcos de campo*, partiendo del enfoque de la exposición, es que los paradigmas del siglo XVI puedan seguir siendo tan pertinentes y operativos en el XXI en materia de escucha... o más bien, solo nos resultan inverosímiles porque quiebran cualquier noción de desarrollo lineal relativa a la historia del sonido que se ha difundido mediáticamente y arroja una interrogante crucial: si el pasado se superpone al presente, ¿el relato del progreso sigue siendo viable?

Conclusiones

Este artículo ha tenido como fin mostrar que exposiciones como *Sonorama: Arte y tecnología del Hi-Fi al MP3* –y en un sentido general, aquellas que se han dedicado a revisar el cruce entre arte y tecnología– se inscriben en una tradición de pensamiento que desafía el determinismo tecnológico desde el terreno del arte. Bajo esta lógica, *Sonorama* se presenta no como un archivo nostálgico de máquinas obsoletas, sino como un laboratorio donde se problematizan hoy los modos en que escuchamos, nos relacionamos y nos narramos históricamente a partir de las manifestaciones técnicas. La relevancia de esta aproximación se encuentra en que, aquí, los dispositivos de audio dejan de entenderse como eslabones de un proyecto teleológico hacia la continua perfección para convertirse en nodos que configuraron condiciones culturales y sensibles específicas, convirtiendo a formatos como el cassette, el vinilo o el MP3 en contenedores de una historia todavía no

contada –o cuya historia no fue escuchada a detalle–.

Concretamente, las obras de Israel Martínez, Paola de Anda y Arcángel Constantini analizadas en este artículo demuestran las similitudes y correspondencias entre la práctica artística y una mirada arqueológica de los medios: Martínez dio cuenta de las limitaciones detrás del discurso desarrollista en la producción del audio cuando la dimensión afectiva y social de los dispositivos electrónicos no es tomada en cuenta, ya que en sus obras estas cuestiones aparentemente mundanas son las que dotan de sentido a la tecnología, y no al revés. De Anda exploró el papel que juegan los dispositivos de reproducción de audio en la definición del espacio público, nuevamente mostrando que la incorporación de este tipo de artefactos en la vida diaria no sucede de manera inocente, pues estos guardan un poder de representación que pasa desapercibido. Y Constantini trató de poner en crisis la idea misma de innovación relativa a la producción tecnológica en el siglo XX al mostrar que buena parte de esos planteamientos provienen de épocas anteriores, cuyo interés por el estudio y desarrollo de objetos que permitieran ampliar o escuchar de una forma distinta no carecían de una implicación que iba más allá de la técnica: el hecho de que los sujetos se asuman como engranes ya engendra un sentido cultural. En consecuencia, lo que los artistas convocados en la curaduría de *Sonorama* generaron fue un desmontaje del mito de la alta fidelidad como horizonte deseable y universal de la experiencia sonora. A un nivel general, lo que estos planteamientos artísticos abonan al estudio de la tecnología y sus paradigmas de producción es que la historia de los dispositivos no está circunscrita a su dimensión técnica: efectivamente, su objetualidad es testimonio de las posibilidades industriales, los recursos económicos y humanos de una época y una sociedad, pero un asunto de mayor importancia es que estos brindan pistas pertinentes para comprender las relaciones entre sujetos, dispositivos y contextos, lo cual deviene en reconversiones que atraviesan distintos estratos de la vida cotidiana. Así, lo que el arte revela de cara a ese planteamiento es que la aparición de determinadas máquinas en una época es síntoma de necesidades o cuestiones intrínsecas al existir de quienes las emplean, mismos que se restituyen como

problemas estéticos en las apropiaciones que los artistas hacen de ellas en sus trabajos. Esa es, en otras palabras y retomando la pregunta de investigación elaborada al inicio del texto, la manera en la que el arte permite recuperar las perspectivas perdidas en el tiempo ante la hegemonía del relato del progreso unidireccional: al interesarse por la forma en que las tecnologías fueron construidas, las historias que no pudieron ser silenciadas ante la idea de la novedad emergen nuevamente y adquieren una segunda visibilidad en el espacio expositivo del arte, arrancando la tecnología de la industria y la dinámica capitalista para explorar qué hay de humano en ella –constituyéndose así su dimensión cultural–.

Es pertinente recordar que las obras mostradas en *Sonorama* mantuvieron un diálogo estrecho con una visión de la arqueología de medios situada en el contexto latinoamericano, lo que en consecuencia conlleva preguntarse si los problemas revisados en este caso de estudio guardan una relación con exposiciones o prácticas artísticas realizadas en otros países de la región; en ese sentido, el caso de *Sonorama* es apenas un punto en una constelación más amplia de prácticas. No obstante, destacar tal condición es apremiante porque, de otra forma y en una lectura superficial, esta exposición podría circunscribirse a una reflexión netamente formal sobre las tecnologías, perdiendo de vista la transversalidad metodológica, teórica y geográfica de su planteamiento. Ahora bien, ciertamente gran parte de las obras mostradas tuvieron como inicio una apreciación formal de los dispositivos empleados; y esto, en última instancia, engendra el peligro de reducir su potencial discurso a una autorreferencialidad moderna, pero una de las cuestiones por las que se analizó el caso de *Sonorama* es que los artistas convocados fueron capaces de mostrar que una aproximación formal a los dispositivos es el inicio de una reflexión crítica sobre cómo y bajo qué condiciones dichas tecnologías fueron importantes para las sociedades de las que provienen. Así, el estudio técnico y formal de estos objetos no solo resulta legítimo, sino necesario para rebobinar críticamente la historia del progreso tecnológico.

Notas

¹ “Sonorama: arte y tecnología del Hi-Fi al MP3”, Museo Universitario del Chopo, consultado el 31 de marzo de 2025, <https://www.chopo.unam.mx/exposiciones/sonorama.html>

² “Sonorama: arte y tecnología del Hi-Fi al MP3”.

³ Al respecto, Iván Abreu comentó esto en el catálogo de la primera edición: “En un contexto global, la tecnología se ha ideologizado como marca de identidad de regiones geográficas y/o centros que dictan los estándares tecnológicos —lógica que promueve un tecnofetichismo que, en algunos ámbitos del *media art* (usualmente próximos a esos centros) impulsa la innovación artístico-tecnológica como dogma que convierte la novedad en meta artística. Este ámbito se halla también marcado por la crisis financiera de los 'media labs', que poseen un eje ambiguo entre sus esporádicos servicios a la industria de tecnologías de la información y al arte. Algunas de estas situaciones han convertido a una gran parte del *media art* en un *ghetto* al margen del sistema del arte contemporáneo. En este contexto, el Festival Internacional Transito_mx con el tema: 'Imaginario en tránsito: poéticas y tecnología', propone desplazar el foco de atención hacia estrategias de *media art* valoradas mayormente por la facultad de reproducir sentido y densidad estética”. Iván Abreu en *Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video. Transito_mx 01: Imaginario en tránsito: Poéticas y tecnología* (Ciudad de México: Conaculta - Centro Nacional de las Artes, 2005), 17-18.

⁴ Ana Rodríguez Pau Alsina y Vanina Y. Hofman, “El devenir de la arqueología de los medios: derroteros, saberes y metodologías”, *Artnodes*, número 21 (2018): 2.

⁵ Valentina Montero y Pedro Donoso, “Disenso y utopía: repensando vínculos entre arte y tecnología en América Latina”, en *Desmantelando la Máquina: transgresiones desde el arte y la tecnología en Latinoamérica*, ed. Jazmín Adler (Buenos Aires: NEURAL, 2021), 24.

⁶ Pablo Farneda, “Cuerpo y tecnología: el arte activa”, en *Desmantelando la Máquina: transgresiones desde el arte y la tecnología en Latinoamérica*, ed. Jazmín Adler (Buenos Aires: NEURAL, 2021), 59.

⁷ Giorgio Agamben, *Profanaciones* (Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2005), 109.

⁸ Giorgio Agamben, *Profanaciones*, 110.

⁹ Peter Osborne, *Anywhere Or Not at All: Philosophy of Contemporary Art* (Londres: Verso, 2013), 17.

¹⁰ Jonathan Sterne, *MP3: The Meaning Of A Format* (Durham: Duke University Press, 2012), 4.

¹¹ Jonathan Sterne, *MP3: The Meaning Of A Format*, 4.

¹² Jonathan Sterne, *MP3: The Meaning Of A Format*, 4.

¹³ Jonathan Sterne, *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction* (Durham-Londres: Duke University Press, 2003), 219.

¹⁴ Jonathan Sterne, *The Audible Past*, 282.

¹⁵ Jonathan Sterne, *The Audible Past*, 218.

¹⁶ Jonathan Sterne, *MP3*, 238.

¹⁷ Jonathan Sterne, *MP3*, 238-239.

¹⁸ Simon Reynolds, *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past* (Nueva York: Faber and Faber, 2011), 106.

¹⁹ Citlalli Aguilar Rosillo, “El Museo Universitario del Chopo: su identidad, su público y su espacio” (Tesis de Licenciatura, Facultad de Filosofía y Letras - Universidad Nacional Autónoma de México, 2019), 49.

²⁰ Citlalli Aguilar Rosillo, “El Museo”, 50.

²¹ Conversación personal con Israel Martínez, 26 de marzo de 2025.

²² Paul Hegarty, “The Hallucinatory Life of Tape”, *Culture Machine*, volumen 9: Recording (2007). consultado el 28 de marzo de 2025, <https://culturemachine.net/recordings/the-hallucinatory-life-of-tape/>

²³ Marc Masters, *High Bias: The Distorted History of the Cassette Tape* (North Carolina: The University of North Carolina Press, 2023), ePub.

²⁴ Juliana Gontijo, “Gambiarra antropofágica”, *Desmantelando la Máquina: transgresiones desde el arte y la tecnología en Latinoamérica*, ed. Jazmín Adler (Buenos Aires: NEURAL, 2021), 51.

²⁵ Israel Martínez, “Grabaciones de culto”, información consultada usando Wayback Machine, 16 de junio, 2016, consultado el 3 de abril de 2025, https://web.archive.org/web/20160626122947/http://israelm.com/works_cultrecords.html

²⁶ Simon Reynolds, *Retromanía*, 125.

²⁷ Simon Reynolds, *Retromanía*, 125.

²⁸ Simon Reynolds, *Retromanía*, 380.

²⁹ Discurso pronunciado por Radio Raheem. Traducido por Paola de Anda para la obra *Fogata del disturbio*. Archivo personal de la artista.

³⁰ Marc Masters, *High Bias*, ePub.

³¹ Juan Pablo Anaya, “Fogata del disturbio”, en *Sonorama: Arte y tecnología del Hi-Fi al MP3*, ed. Daniel Garza Usabiaga y Esteban King (Ciudad de México: UNAM, 2013), 77.

³² Paola de Anda, planteamiento para la obra *Fogata del disturbio*. Archivo personal de la artista.

³³ Jesús Fernando Monreal, “Hacer del cuerpo una máquina. Arte y tecnología en México: un caso de arqueología de medios”, en *Estudios y posturas de arqueología de medios*, ed. Claudia Mosqueda Gómez, (Estado de México: UAM, 2023), 154.

³⁴ Jonathan Sterne, “The mp3 as cultural artifact”, *New Media & Society*, número 8 (2006): 833-835.

³⁵ Información obtenida del registro visual de la pieza. Para mayor referencia, véase el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=z9ohEcGUJJ4>

³⁶ Arcángel Constantini, “*Campo de surcos / Surcos de campo*”. Sitio web del artista, consultado el 4 de abril de 2025, <https://www.arc-data.net/>

³⁷ Arcángel Constantini, “*Campo de surcos*”.

³⁸ Arcángel Constantini, “*Campo de surcos*”.

³⁹ Jonathan Sterne, “The mp3 as cultural artifact”, 834.

⁴⁰ Lewis Mumford, *El mito de la máquina: técnica y evolución humana* (La Rioja: Pepitas de Calabaza, 2010), 21.

⁴¹ Lewis Mumford, *El mito*, 20.

⁴² Lewis Mumford, *El mito*, 25.

⁴³ Lewis Mumford, *El mito*, 312.

¿Cómo citar correctamente el presente artículo?

Luis Manuel Guerrero Barbosa, “El progreso rebobinado: Tecnología y prácticas artísticas sonoras en la exposición Sonorama: Arte y tecnología del Hi-Fi al MP3”, En *caiana. Revista de Historia del Arte y Cultura Visual del Centro Argentino de Investigadores de Arte (CAIA)*. N° 27 | Primer semestre 2026, 60-75.

Recibido: 23 de junio de 2025

Aceptado: 10 de diciembre de 2025