



UNIVERSIDAD FINIS TERRAE
FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE ARTES VISUALES

soundsystem y la sinfonía púrpura.

Vicente Andrade

Ensayo crítico presentado a la Escuela de Artes Visuales de la Universidad Finis Terrae
para optar al grado de Licenciado en Artes Visuales, Mención Pintura.

Profesora Presentación de proyectos II: Valentina Montero
Profesor Taller de Grado: Raimundo Edwards

Santiago, Chile
2021

Dedicado a mi amiga y compañera Marykarla

“(…)es acerca de mi amor por la música... y de lo enamorada que estoy de ella, y de cómo realmente salvó mi vida en diferentes maneras.... Buscaba ese amor incondicional en otra persona pero me di cuenta que es imposible encontrarlo más allá de tus padres (...) entonces encontré ese incondicional, intocable e inquebrantable amor en la música, y en dios, y eso es...”¹

- Joss Stone. Introducción a “Music” en vivo en *Sympatico MSN - One Nite Only* (2007)

¹ “(...)is about my love for music... and how much I’m in love with it, and it really saved my life, like in so many different ways, it really really did, like... I was looking for this unconditional love in another human being which I realized it’s kinda impossible to find whether it’s your parents or not (...) so I found this unconditional, untouchable, unbreakable love in music, and in god, and that’s it...”

Tracklist

[Abstract] -04-

Lado A

Ciclo I

1. Prelude. -05-

Ciclo II

2. Introducción al *Glitch*. -08-
3. Música v/s arte sonoro. -09-

Ciclo III

4. La necesidad de insistir [Métodos iniciales]. -11-
 Parte I: Saturación
 Parte II: Cotidianidad
5. Sound of Metal. -15-

Lado B

Ciclo IV

6. *Soundsystem* (Mutaciones). -22-
7. Sinfonía púrpura: Oda a Prince (*Soundsystem 3*). -31-
8. Outro. -40-
9. [Bonus track] Referencias. -41-

[Agradecimientos] -44-

[Abstract]

Tomando una posición introspectiva y autobiográfica, en el siguiente ensayo reconozco que la música, mis gustos musicales y las visualidades atribuidas a la música siempre han sido los primeros en inspirar o influenciar cualquiera de mis inquietudes de la vida. En ámbitos artísticos y con espíritu de músico frustrado, siempre he querido, de alguna u otra manera, hacer referencias a la música a través de lo visual.

Asumiendo la existencia de sub-inspiraciones, reconozco mi obsesión y necesidad de insistir sobre algo, canalizando esto mediante el retrato y el estudio de éste de manera repetitiva hacia una persona en particular, que por cierto, entre otros son retratos de músicos que me inspiran. Además de ello, mi necesidad de insistir la vinculo con el concepto de saturación y abstracción, los cuales exploro a través del estudio sonoro, alterando música por superposición de canciones y manipulación directa de la misma.

Sobre la alteración musical, ésta se basa en consideraciones personales de cuáles creo que son las reales implicancias que hacen que una canción metalera sea metalera, más allá de las definiciones que se puedan encontrar de qué es el metal. Tomando así de referencia los sonidos distorsionados generados tanto por guitarras y bajos eléctricos como por sintetizadores, los sonidos estridentes que también son generados por guitarras, las voces guturales, ciertos ritmos en la batería y, sin duda, la combinación y diálogo de estos elementos.

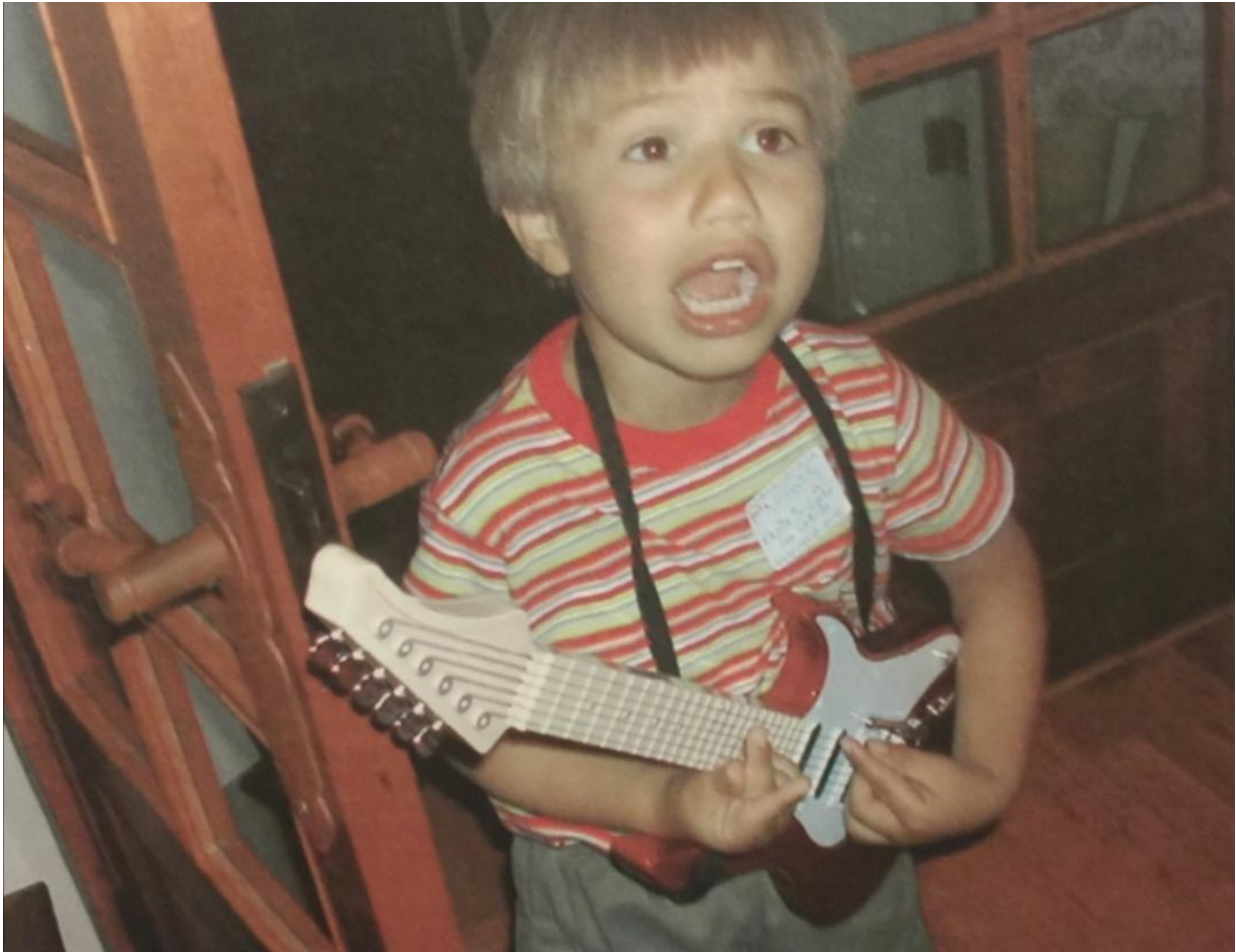
La razón de porqué este ensayo y el proyecto se denomina en primera instancia "Soundsystem" nace de decisiones de cómo quiero mostrar las creaciones sonoras que realizo, mutando en la idea de simular un espacio -preferentemente cerrado- como si fuera un recorrido, una abstracción y una saturación de lo musical al disponer parlantes por todo ese espacio.

Dada aquella base del proyecto, y la razón de porqué también denomino el ensayo "y la sinfonía púrpura" surge de la idea de darle una temática al estudio sonoro, decidiendo así hacer un estudio tributo al músico Prince por la significancia que él tiene como referente; pareciéndome, además, pertinente complementar el set sonoro con un retrato de él y otros elementos que aluden al músico.

Lado A

CICLO I

1. Prelude



[Fig. 1] Yo. Navidad 2002

La música ha estado presente en mi vida desde que tengo memoria, y aunque toda persona desde su infancia se encuentra rodeada de música, en menor o mayor grado, la música se conectó conmigo de una manera muy fuerte desde el comienzo. Mis padres siempre me cuentan que desde pequeño (3 ó 4 años), cuando íbamos a alguna tienda, no parecían

atraerme las jugueterías, sino que les pedía que me llevaran a tiendas donde hubiera equipos de música, porque aparentemente estaba consciente que desde esos aparatos se escuchaba música. Si eventualmente se estaba escuchando algo de música en alguno de esos equipos me ponía a mover al ritmo de lo que escuchaba (no realmente baile) y también solía poner las manos en los parlantes para sentir la vibración del sonido. Otras áreas a las que me gustaba ir eran las tiendas de instrumentos musicales.

Esta conexión, sintonía, vibración, atracción, o como se quiera definir, es probablemente algo que se atribuye únicamente a la sensación, ya que no sé decir por qué ocurrió y/o ocurre de esa manera. Desde los inicios mis gustos musicales han sido los primeros en influenciarme, tanto en términos propiamente musicales como visuales. Uno de mis primeros gustos musicales fue Juanes, debo haber tenido 4 ó 5 años y recuerdo andar diciendo que *cuando sea grande quiero ser cantante como Juanes*. Cuando mi papá me mostró por primera vez a Phil Collins tocando batería (interpretando su canción *In The Air Tonight*), también alrededor de los 4 ó 5 años, recuerdo que me inspiró tanto que desde ahí amé la batería como instrumento y quería aprender a tocarla. En ese entonces, mi regalo ideal era algún instrumento musical (de juguete).

Pensar en estos primeros intereses me hace sentir que nací con espíritu de músico, pero poco a poco también empecé a tener la necesidad de expresarme visualmente [dibujando]. Lo interesante en este punto es que mis dibujos de pequeño no se alejaban del todo de la música, no tengo registro de ellos, pero mi mamá me ha contado que solía dibujar parlantes personificados (con cara, pies y manos), y por mi parte recuerdo que solía rayar o dibujarles cara a cualquier parlante que hubiera en mi casa.

A pesar de tener en mi casa una batería, teclado y guitarra acústica, con el transcurso de los años fueron desapareciendo mis intereses por tocar alguno de ellos, o por aprender a escribir música, o lo que fuera, mostrando por otra parte cada vez más interés por el dibujo y la pintura.

De todas formas, la música nunca desapareció como referente y se transformó en una importante fuente de inspiración para lo que fuera que quería dibujar o pintar. Y no sólo la

música misma, sino que muchas veces me encontré, y en el presente me sigo encontrando, inspirado a partir de la portada de algún álbum, del videoclip de alguna canción, o del diseño de escenografía de algún concierto. Aspectos visuales que de todas formas se atribuyen a la música.

La influencia de la música, por otra parte, no sólo ha estado presente en ámbitos meramente artísticos, interesándome fuertemente por aprender acerca de ella, de géneros musicales, y, por sobre todo, acerca de los músicos que me inspiran. De hecho, puedo decir que muchas veces he encontrado más interés por aprender acerca de la música que de las artes visuales². La música hasta se manifiesta en la manera en que veo y pienso algunos conceptos del arte y de la vida: podría plantear que incluso un dibujo en su aspecto directamente gráfico es música.

Es por ese impacto que la música tiene en mí que la considero pilar fundamental para mi desarrollo artístico y cómo éste se va desarrollando en el tiempo y en las sub-inspiraciones. En pocas palabras, la música estuvo, está y probablemente siempre estará presente como inspiración independientemente del arte que haga y la manera en que lo desarrolle.

² Es irónico pensar en esto al ser un estudiante de artes visuales.

CICLO II

*A propósito de maneras de desarrollar mi obra, los siguientes dos *tracks* de este ensayo refieren brevemente a definiciones de dos conceptos que incorporo en lo que más adelante establezco como mis estudios sonoros y cómo éstos son llevados a cabo*

2. Introducción al *glitch*

El término *glitch* nace, tanto en la imagen como en el sonido, como una falla, un error, una alteración -accidental o intencionada- de esa particular imagen o sonido. Esa particular imagen o sonido (original) sugiere a su vez una relación *glitch*-referencia, la que significa que para que exista el *glitch*, debe existir la referencia original que es corrompida por el *glitch*. Una particularidad del *glitch* es que una vez que altera su referencia, también altera la percepción de sí misma con la intención de incomodar. De todas formas, al ser descubierto [el *glitch*] como una nueva posibilidad estética/artística, la falla ya no es meramente una “falla” sino que se convierte en una nueva imagen o sonido que puede dar un discurso por sí sólo.

La imagen-*glitch* no puede negar la referencia de la que proviene –la imagen sin corromper–, pero alcanza un mismo nivel que su referente, llegando incluso a suplantarlos. Es entonces cuando el accidente deja de serlo para convertirse en un error perseguido y venerado. (Castellano, 2016, p. 03)

-¿qué ocurre cuando se altera algo que ya ha sido alterado (el *glitch* del *glitch*, por decirlo de alguna manera)?, ¿es simplemente una extensión de ese primer *glitch*, o puede transformarse en “otra” nueva imagen o sonido que funciona por sí solo?-

Visualmente la estética *glitch* se inspira -en sus orígenes- en fallas generadas por interferencias televisivas o fallas en las cintas de video VHS. Nam June Paik fue una de los pioneros en hacer propuestas artísticas utilizando esas fallas [televisivas]. Por otra parte, sonora-musicalmente, el *glitch* se descubre como consecuencia de la reproducción de CDs y cassettes dañados, en los cuales se produce una interferencia/falla en la música o sonido que el CD o cassette contiene; tomándose de referencia para la música electrónica en los años 90.

3. Música v/s arte sonoro

La idea de arte o concepto sonoro nace, probablemente, gracias a Pierre Henri y Pierre Schaeffer, quienes fueron los primeros en establecer diferencias teóricas entre la música *tradicional* y el arte sonoro. *La música tradicional* por una parte necesita de la ejecución de un instrumento *tradicional*, tal como por ejemplo un cello, un violín, un piano, u hoy en día una guitarra eléctrica, un bajo eléctrico, etc; mientras que el arte sonoro no necesita del instrumento tradicional para ser ejecutado, es más, el arte sonoro surge de la grabación, manipulación y posterior reproducción de material que puede estar ejecutado tanto por instrumentos tradicionales como por el sonido generado al golpear un electrodoméstico por ejemplo (refiriéndose a ese electrodoméstico como *instrumento*), la naturaleza misma o más bien cada elemento que conforma a la naturaleza podría considerarse instrumento sólo pensando en el hecho de que nunca está totalmente en silencio. Pierre Schaeffer, a propósito, tiene una obra llamada "*Etude aux chemins de fer*" (1948) que consiste en manipulación de sonidos producidos por trenes, definida como "música concreta": el *instrumento* en este caso es el tren. John Cage en su obra "*Water walk*" de 1959, la cual consiste en una *performance* de 3 minutos de duración, utiliza como instrumento objetos relacionados al agua tales como una olla a presión, una tina, un pato de hule, entre otros... Cage, de hecho, hablaba de que para él la *música* no sólo es la creada por el ser humano sino que también es el sonido del tráfico, el sonido del día a día en una ciudad, el sonido de la naturaleza o incluso el sonido del silencio. Sobre esto último, el mismo Cage realizó una obra en la que pone en cuestión el concepto de silencio. Esta obra a la que me refiero es 4' 33, llamada así para hacer referencia a los 4 minutos y 33 segundos que dura la pieza, y que por cierto, la *partitura* además de establecer tres *movimientos* indica que el intérprete con cualquier instrumento no toque aquel instrumento durante 4 minutos y 33 segundos.



[Fig. 2] John Cage - *Water walk* (1960) [Captura de pantalla]

En cuanto a particularidades del sonido, para que éste se aleje del concepto de música y se acerque al de arte sonoro va de la mano con el concepto de fenomenología; concepto que refiere a las emociones y percepciones que un sonido puede tener sobre un oyente y cómo éstas se modifican según cómo se le presenta el sonido al oyente. La música por sí sola, independientemente de cómo el oyente la escuche, evocará particulares emociones y percepciones en ese oyente y probablemente siempre sean las mismas, pero si nos enfocamos en cómo se está emitiendo el sonido (siendo música o no), al ser escuchado en una habitación de 10 x 10 mts v/s una habitación de 1 x 1 mt por ejemplo, la percepción de éste será distinta sólo por la diferencia de espacio, si por ejemplo se emite un mismo sonido por un canal (parlante 1) que se encuentra en la intersección de dos muros y el techo v/s un parlante (2) dispuesto boca abajo en el suelo, la percepción del sonido será distinta: el sonido emitido por el parlante 1 será más envolvente y probablemente cubra todo el espacio en donde esté mientras que el sonido del parlante 2 será incluso difícil de percibir.

CICLO III

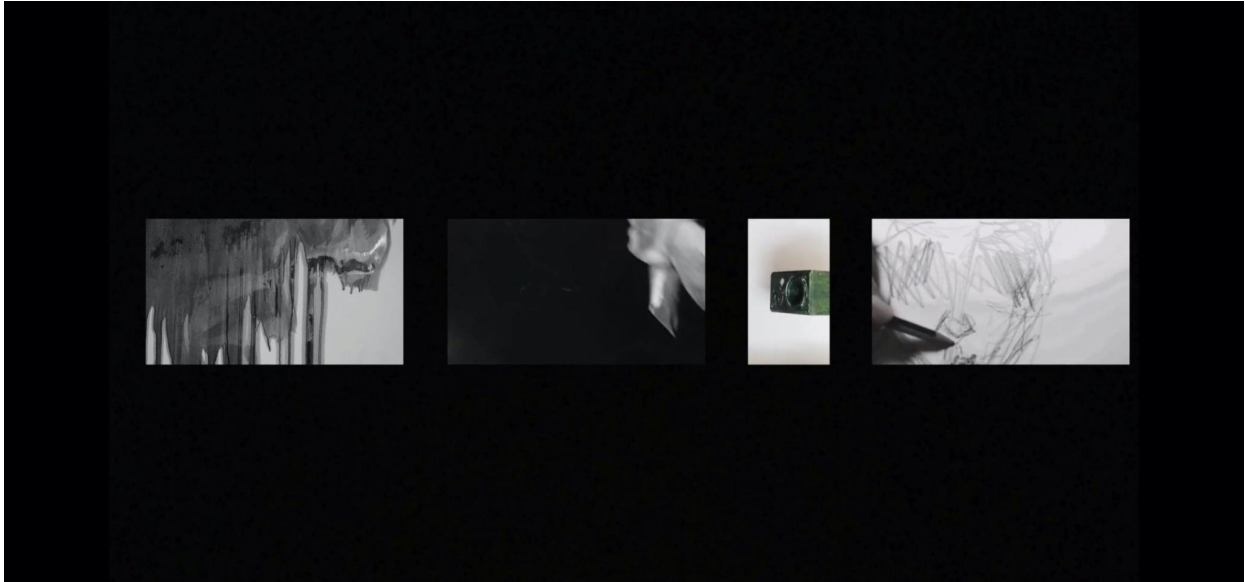
4. La necesidad de insistir [Métodos iniciales]

***Parte I: Saturación**

Para adentrarme, ahora, en cuáles son realmente mis maneras de expresión artística, me gustaría comenzar mencionando que en el transcurso del tiempo se ha desarrollado en dos principales temáticas: el estudio del retrato y el estudio sonoro inspirado y basado en la música. Observando cómo llevo a cabo ambas áreas me he dado cuenta que tanto en el retrato como en el sonido se repite un par de conceptos que definí como capa y saturación. Por una parte y generalmente, al hacer retratos no sólo retrato a una persona en particular una o dos veces, sino que entre 10 y 20 veces para realmente decir “la retraté”, buscando también lograr desnudar la esencia de aquella persona más que meramente lograr que se parezca físicamente: cada estudio de retrato representa una “capa” de ese concepto de “retrato terminado” al decir *ya logré retratarla*, los cuales se transforman en una saturación -interna- por cantidad de retratos. Por otra parte, cuando se trata de estudios sonoros, éstos se basan en la superposición de canciones para así llegar al resultado sonoro que deseo, el cual se transforma en un sonido abstracto y saturado de información: cada canción representa una capa del estudio sonoro. La necesidad de insistir la asumo, por lo tanto, como una analogía sobre mis métodos de trabajo: insistencia de retratar a una persona una y otra vez e insistencia de poner una canción sobre otra para resolver mi obra.



[Fig. 3] 12 de 23 estudios de retrato a Tatiana Shmayluk. Técnicas y tamaños variados. 2021.



[Fig. 4] *Sound of Metal* (2021) [Video]/[Captura de pantalla]
<https://youtu.be/J79V6Rlj8XM>

<https://soundcloud.com/vicente-andrade-koch/capas-medley-v2>

Fig. 5 (sonido/audio):

Layers [Medley]

(Último track del álbum *Layers*)

***Parte II: Cotidianidad**

Otro método que se me hace inevitable considerar es la insistencia -inconsciente hasta hace poco- de lo cotidiano como inspiración. Cuando se trata de retratos éstos siempre son de personas que tienen un vínculo conmigo, tanto porque son personas que aprecio como personas que admiro, -metafóricamente- traduciéndose en una cotidianidad al ser personas que forman parte de mi día a día de una u otra forma. Sobre las mezclas o alteraciones musicales que realizo, siempre nacen de mis gustos musicales, de artistas o canciones que escucho constantemente, es más, muchas veces, como si me quisiera llevar por el instante, pienso en la creación/composición de la alguna mezcla sonora al preguntarme mientras escucho alguna canción en particular: ¿Qué se escucharía si se reproduce otra canción sobre ésta que estoy escuchando ahora?, y empiezo a superponer aquella canción con otras que

recuerdo en ese preciso momento y que considero que son “coherentes” a la canción inicial; cuando se trata de samples, fragmentos de canción o melodías en particular ocurre algo similar ya que también nacen de lo que se me va ocurriendo en el momento. Después mis preocupaciones consisten en sólo hacer pequeños ajustes en la edición y “masterización” de sonido ya creado más que “agregar” otros sonidos. En este caso, entonces, además de cotidianidad al decir que nace de música que escucho día a día, mi trabajo también consiste en una espontaneidad para que se desarrolle.

Analizando la idea de que toda persona retratada y toda canción seleccionada tiene un vínculo conmigo, me es coherente pensar, además, mi obra como un autorretrato, aunque desde una perspectiva metafórica ya que irónicamente no suelo autorretratarme.



[Fig. 6] *Retrato intervenido.*
Fotografía original tomada por Carolina Allende.
(2017 - 2018).

5. Sound of Metal



[Fig. 7] U2 - Zoo TV Tour (1993) [Captura de pantalla]

Por lo demás, ver (en DVD) la introducción de un concierto de U2 del '93 como parte de su gira *Zoo TV*, la cual consistía visualmente en emisoras de TV que se reproducían simultáneamente generando a su vez una superposición sonora, o indagar en el catálogo musical de Nine Inch Nails que a mi parecer muchas veces logra trabajar una saturación y caos sonoro más propio del ruido en sí mismo que lo musical, o escuchar la versión que *Steven Wilson* hizo el 2005 del tema de *Prince* “*Sign O’ The Times*” que también trata de una transformación de lo musical al ruido, o, también, escuchar piezas como el mixtape *Montage Of Heck* de Kurt Cobain y el álbum *Smells Like Children* de Marilyn Manson fueron las primeras referencias que de hecho me motivaron a querer indagar y trabajar con el sonido, planteándome que si voy a trabajar con lo sonoro eso es lo que me gustaría oír.

Al hablar de “eso” hago referencia a la “música” *noise*, a sonidos distorsionados, producidos por guitarras distorsionadas, o sintetizadores distorsionados en el caso de la música electrónica e industrial; sonidos propios de interferencias sonoras, como cuando la señal de la emisora de radio falla y se interfiere con otra [emisora de radio]; o también, sonidos propios de

cintas de cassettes dañados: tratándose de tipos de sonidos que como lo mencioné anteriormente son propios de la estética *glitch*, encontrando, por mi parte, esa estética al superponer una canción sobre otra o manipulando la música con algún ecualizador.

De todas formas, más allá de “lo estético” considero que, en definitiva, lo que me llevó a trabajar lo sonoro de la manera en que lo trabajo es el género de música *metal*, o más bien el “estudio” de las implicancias que hace que una canción metalera sea metalera. La banda *Jinjer* incorpora elementos de Funk, Jazz, Soul, R&B, en ocasiones Bossa Nova y Reggae, pero sólo -quizás- por el hecho de que los complementan con ciertos riffs de guitarras eléctricas y voz gutural es como son categorizados como una banda de “Groove metal” y no una banda de Jazz-fusión por ejemplo. ¿Será la voz gutural y la esencia del grito que la hace metalera? Las bandas *Limp Bizkit* y *Rage Against The Machine* incorporan más elementos de Hip-hop que del metal pero así todo son catalogados como bandas de Nu-metal y no una banda de Hip-hop alternativo. ¿Será en definitiva alguna característica en particular de los riffs de guitarras que hace que una canción sea metalera y otra no?

El metal en la teoría se caracteriza por el uso de riffs de guitarras eléctricas con una distorsión saturada y bien amplificada, generando sonidos estridentes y “pesados”, además de la combinación de lo rítmico con los solos [de guitarras], pero por ejemplo el álbum *Damnation* de *Opeth* (2003) no incorpora ningún riff o solo de guitarra pesado, no incorpora los blast beats característicos del Death metal (que de hecho *Opeth* incorpora en trabajos anteriores), tampoco incorpora guturales o “gritos” que se suelen escuchar en temas metaleros, es más, podría decir que el álbum es lo opuesto a lo que se define como *metal*, pero de todas formas es considerado uno de los clásicos de *metal* además de ser influyente para el género en los siguientes 18 años; el álbum es de esos que si escuchas *metal* o eres intérprete de *metal* tienes que haberlo escuchado. ¿Será que lo metalero está simplemente en el “espíritu” metalero?. *Prince* en su catálogo de más de 40 álbumes de estudio supuestamente nunca experimentó el metal y de igual manera en muchas de sus piezas incorporó todas esas características que definen al metal, es más, toda su creación musical y -más que nada- “su definición” de riffs y solos de guitarra fueron tan influyentes para el metal [como para el rock] que significaron una inevitable referencia para posiblemente todas las bandas de metal que han venido después de él. Temas como *Batdance* o *Darling Nikki* fueron fundamentales para el

sonido que contemporáneamente podemos escuchar en bandas de Glam como *Motley Crue* o *Guns 'n' Roses*. *Sign 'O' The times, I'm Yours, Bambi, Dreamer, East*, y otras, son en mi opinión -a esa manera de Prince- canciones completamente metaleras, la interpretación que Prince hizo múltiples veces de *Whole Lotta Love* de *Led Zeppelin* incorpora más elementos propios del metal que la canción original, influyendo además en bandas como *Foo Fighters, Percupine Tree, Muse, Nine Inch Nails, Beck*, entre otras. *Trent Reznor*, compositor, intérprete y productor del proyecto *Nine Inch Nails* dijo en un par de ocasiones que su álbum debut *Pretty Hate Machine*, publicado en 1989, no existiría si no fuera por la influencia de *Prince*, estableciendo que tal como *Prince* produjo, compuso, arregló, e interpretó todos los instrumentos y voces de sus primeros dos álbumes de estudio, *Trent* estaba decidido a trabajarlo de esa misma manera. ¿Qué hace, entonces, que Prince se categorice como alguien que no hizo metal si aparentemente influyó el sonido y artista metalero?. ¿Cuáles son las reales implicancias para que una canción sea considerada metal?, lo que me hace preguntarme ¿cuál es el umbral de que una canción sea considerada Hard rock y otra Heavy metal?, ya que a propósito de *Motley Crüe* y *Guns 'n' Roses*, ambas incorporan exactamente los mismos elementos en guitarras, bajos, batería, e incluso voz, pero la primera es considerada Glam metal y la segunda Glam rock, ¿será simplemente una cuestión de sutilezas de que una se percibe más “heavy” que la otra? Si uno escucha *Nine Inch Nails* y luego *Depeche Mode*, o viceversa, se da cuenta que perfectamente podrían ser una sola banda por la gran cantidad de similitudes musicales que comparten, pero sólo porque *Nine Inch Nails* incluye un poco más de sonido distorsionado es como se le considera una banda de metal industrial y a *Depeche Mode* no.

Por mi parte considero que si bien el metal implica los sonidos distorsionados y estridentes de las guitarras, los *riffs* pesados o las voces guturales, también implica cómo nosotros percibimos si una pieza musical es o no *metal*. El “sonido del metal” no necesariamente está en canciones oficialmente categorizadas como *metal* (a propósito del “espíritu” metalero), definidas por mí como canciones metaleras que no son *metal*. Tal como sucede con *Prince*, el ritmo de la batería en la canción *I Don't Care Anymore!* de *Phil Collins*, los *riffs* y el solo de guitarra de *Black or White* o *Dirty Diana* de *Michael Jackson*, la voz rasposa y con ira de *Phil Collins* en la canción *Mama* (de *Genesis*), El sonido distorsionado que *Annie Clark*, conocida como *St. Vincent* incorpora en sus melodías de guitarra, la segunda mitad de la

canción *Happier Than Ever* de *Billie Eilish*, *Manhattan Skyline* de *A-Ha*, *Digging In The Dirt* de *Peter Gabriel*, *I Feel You* de *Depeche Mode*, *Love is Found* de *Sade*, la versión en vivo del año 2003 de *Poem To A Horse* de *Shakira* (y la lista podría seguir creciendo), son algunas de las canciones, elementos de ellas, o características particulares de ellas que en definitiva inspiran mi noción de lo que es *metal* para mí*, influyendo también en mis estudios sonoros.

Por cierto, es interesante mencionar esa distorsión que *St. Vincent* incorpora como guitarrista por el hecho de cómo la produce. Los sonidos distorsionados en la guitarra por lo general se producen gracias a la utilización de una variedad de pedales, del *delay**, del nivel de la frecuencia en conjunto con la cantidad de volumen en el amplificador, entre otras variables. *St. Vincent* además de utilizar todas ellas produce sonidos distorsionados a través de la manera en que manipula la guitarra con sus manos, como es en el caso del inicio de su canción *Birth In Reverse* en donde hace un riff tocando las cuerdas en el clavijero, posterior a la cejilla (zona de la guitarra que está pensada para tensar las cuerdas, no para producir sonidos). Otra manera que la artista utiliza para producir distorsión, también utilizada por otros guitarristas, es a través del arrastre de la mano por sobre las cuerdas, generando un sonido por el roce más que por una nota o melodía.



[Fig. 8] Partes de la guitarra eléctrica
[Captura de pantalla]

Aunque yo no toque guitarra, ese tipo de producciones sonoras son otros de los elementos que inspiran la estética que quiero alcanzar y noción de lo metalero.

Sin duda, artistas, temas, o sonidos definidos “oficialmente” como metal también son una fuente importante de inspiración para mi trabajo. Entre estos se encuentra el sonido distorsionado y sintetizado de bandas de metal industrial como *Nine Inch Nails*, *Ministry*, *Rammstein*, *Front Line Assembly*, *Chemlab*; el ritmo matemático de *Tool* en temas como *Tempest* o *Lateralus*; el ritmo progresivo de bandas como *Dream Theater*, *Liquid Tension Experiment*, *Opeth*, *Animals As Leaders*, *Jinjer*; los solos de *Mario Duplantier* (baterista de *Gojira*); los blast beats combinados con los gritos en bandas de death metal y deathcore; los gritos guturales de *Tatiana Shmayluk*³, *Mike Patton*⁴, *Morgan Lander*⁵, *Mikael Akerfeldt*⁶, *Dave Grohl*⁷, *Jonathan Davis*⁸. Etc.

<https://soundcloud.com/vicente-andrade-koch/input-edit>

Fig. 9 (sonido/audio)

Input (Edit)

<https://soundcloud.com/vicente-andrade-koch/death-metal-two>

fig. 10 (sonido/audio)

Death Metal [2]

³ Vocalista de *Jinjer*.

⁴ Vocalista de *Faith No More*, *Mr. Bungle*, *Tomahawk*, entre otras bandas.

⁵ Vocalista de *Kittie*.

⁶ Vocalista de *Opeth*.

⁷ Vocalista de *Foo Fighters*.

⁸ Vocalista de *Korn*.



[Fig. 11] Tatiana Shmayluk. 2019 [Captura de pantalla]

Antes de dar vuelta la cinta déjela pasar hasta el final

Lado B

CICLO IV

6. *Soundsystem* (Mutaciones)

Ahora bien, al menos en mi caso considero que, más allá de lo sonoro en sí mismo, concretar cualquier proyecto sonoro nace de la búsqueda, o de la toma de decisiones respecto a la presentación, respecto a cómo quiero mostrar eso sonoro que creé. Diciendo esto porque creo que si me enfocara plenamente en el sonido, una manera que constantemente considero interesante de presentar e inspirándome en lo propiamente musical, sería publicar mis trabajos sonoros en alguna de las plataformas de streaming, o grabarlos en algún CD o cassette y hacer una pequeña edición de ellos, quedando abierto a la posibilidad de hacerlo así en un futuro. Es más, otra manera que me la he planteado para proyectos futuros es hacer una especie de performance *al estilo de los DJs* y componer alguna mezcla sonora en vivo y en directo, con dispositivos tales como radios, o quizás, utilizando varios tocadiscos y haciendo “mezclas y superposición de canciones” a medida que voy cambiando el lado de cada vinilo o simplemente cambiando de posición la aguja en el vinilo.

Teniendo cuidado con que ninguna tome protagonismo sobre la otra, considero otras posibilidades de *presentación* de lo sonoro que consisten en la complementación del sonido con alguna imagen, vídeo, dibujo o pintura. Mucho tiempo tuve la necesidad de establecer esas relaciones entre la imagen y el sonido, haciendo acciones como dibujar hasta romper un papel, o pintar hasta que el soporte estuviera saturado de materia pictórica, mientras (y a medida) que el sonido aumentaba en su saturación, estableciendo además, esa relación de que cada color, o cada línea en la imagen, pintura o dibujo respectivamente son los distintos sonidos, o las distintas melodías tanto en el estudio sonoro como concretamente en la música.

Respecto a lo pictórico en particular, me vi aferrado a los conceptos de “sinestesia” y “cromestesia” para representar el sonido vinculado a la pintura abstracta. La sinestesia, tanto por definición biológica como psicológica, trata de una condición humana en la cual se experimentan sensaciones cruzadas o “equivocadas” para significar una cosa, tal que las

personas que poseen esta condición sienten sabores al ver un color o al escuchar una palabra⁹ o un sonido, otros escuchan sonidos cuando ven un color, o viceversa, ven un color cuando escuchan un sonido en particular, ocurriendo todo esto de manera involuntaria y frecuente, muchas veces también de manera inmediata; y por cierto, es una condición completamente subjetiva ya que no se basa en estudios que definen que un color siempre corresponderá a un sonido específico, por ejemplo, sino que depende de cada persona: no todas las personas verán los mismos colores si se les hiciera escuchar el mismo sonido. La cromestesia, en tanto, es un tipo de sinestesia que se refiere exclusivamente a cuando las personas pueden ver colores cuando escuchan sonidos, o música.

En todo caso, por mi parte considero que todas las personas pueden “activar” esta condición sinestésica, simplemente unos están más conscientes de ella que otros, y yo al menos no lo estaba hasta empezar a enfocarme y concentrarme en sólo escuchar música, sin hacer ni pensar en otra cosa, descubriendo así que cuando escucho una canción en particular veo y percibo colores en particular.

Mi proyecto decidido a ser el presentado como examen de grado, al cual denominé “*Soundsystem*”, tiene su origen gracias a dos proyectos previos en los cuales por cierto se involucra la relación sonora-visual. Uno de ellos, el cuál se llamó 16 7”¹⁰, consistió en una selección de 32 canciones de gusto personal, realizando luego una representación pictórica de cada canción. Estas representaciones pictóricas se basaban, a su vez, en como personalmente y sinestésicamente percibía las distintas piezas musicales, coincidiendo que el color morado, rosado, peach y azul dialogando con formas curvas eran canciones funk, soul y R&B; el color azul, celeste y amarillo (*crema y limón*) dialogando con formas curvas y puntiagudas (en menor cantidad) eran canciones jazz y/o jazz-fusión....mientras más puntiaguda fuera la forma del trazo coincidía con sonidos más estridentes, como sería el de un solo de guitarra de una canción de hard rock o heavy metal. Con el color rojo [cadmio] *ocurría* que no se aferraba totalmente a la característica del sonido sino que a la emoción que la canción me evocaba, tanto así que mientras se percibiera rabia o enojo en esa música el rojo podía estar en la representación de una canción en piano como también en una canción de Death Metal.

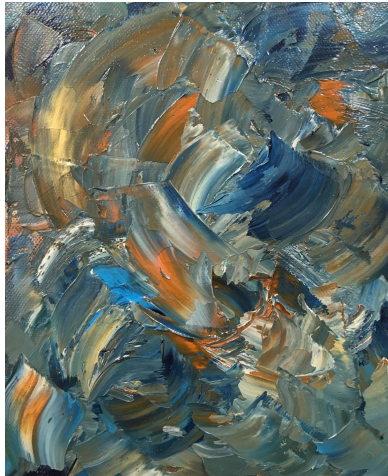
⁹ Retóricamente este punto ocurre cuando por ejemplo uno dice “que dulce lo que me dijiste”.

¹⁰ haciendo referencia o analogía a 16 vinilos de 7 pulgadas (o *Singles*) en los cuales sólo cabe una canción de 3 a 5 minutos por lado

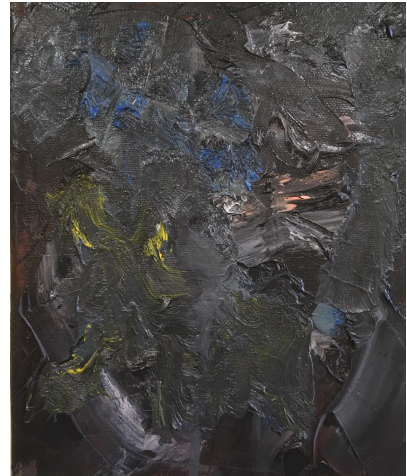
Mientras más *metalera* fuera la canción más oscuros eran los colores de su representación, en muchas ocasiones llegando a negro.



[Fig. 12] Sade - *Somebody Already Broke My Heart*



[Fig. 13] TOTO - *Jake To The Bone*

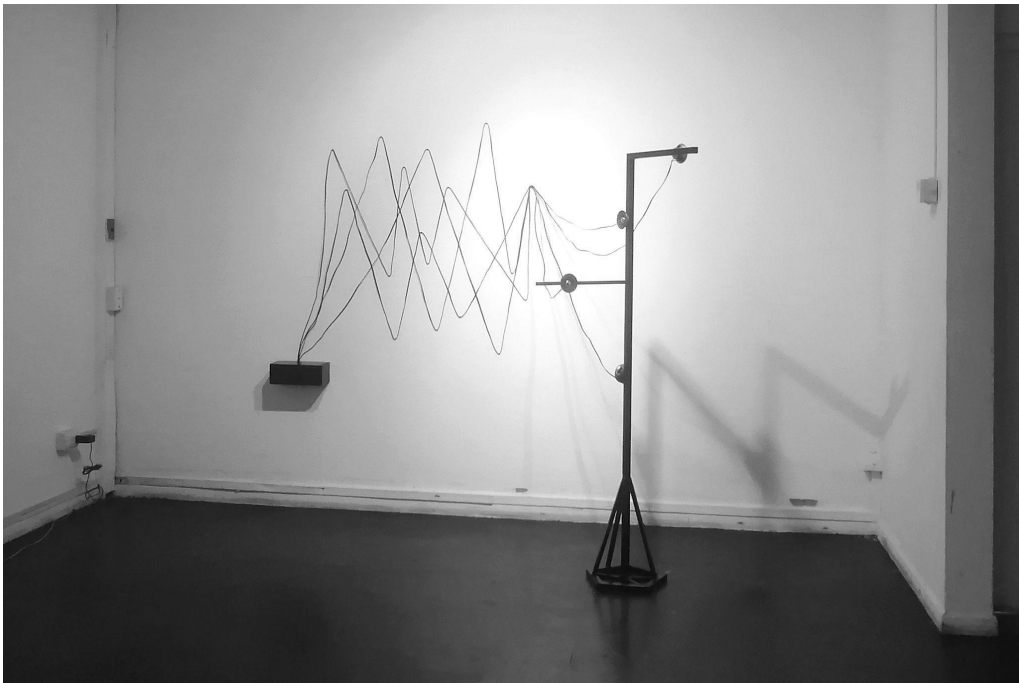


[Fig. 14] Opeth - *Ghost Of Perdition*

Este proyecto 16 7" dio origen, en definitiva, a "*Soundsystem 0*", el cual se descartó al poco tiempo pero se trataba de una serie de no más de 4 pinturas de gran escala que a su vez y de manera independiente consistían en representaciones de 4 mezclas sonoras creadas por mí. Suponiendo que cada mezcla se compone de varias piezas, samples y/o melodías musicales, cada una de esas melodías se vincularían con cada mancha, trazo y color en particular que compone a la pintura en su totalidad. A diferencia de 16 7" en donde sólo referencie cada canción sin realmente hacerla escuchar al momento de ver las representaciones, en *Soundsystem 0* sí habría incorporado lo sonoro como elemento presente e inevitable de escuchar al ver las pinturas; cada una de las piezas, samples y melodías habrían estado en diferentes parlantes dispuestos detrás de las pinturas, haciendo visible, de todas formas, los cables correspondientes y emisores de sonido como parte de la instalación pictórica-sonora.

El segundo proyecto o "ejercicio" que inspira *Soundsystem*, es uno que no fue desarrollado por mí sino que por mi compañera de taller Marykarla Montecinos, el cual hacía,

en esencia, referencia a mis trabajos sonoros. Éste consistió en una instalación que se conformaba de un pedestal donde se dispusieron 4 parlantes que emitían alteraciones y distorsiones de 4 situaciones cotidianas distintas. De los 4 parlantes se desprendían sus correspondientes cables transformándose al llegar a muro en un dibujo que desde mi perspectiva hacía referencia a ondas sonoras, culminando en una “caja” negra de madera dispuesta en el mismo muro, donde se encontraban (escondidos) los emisores de sonidos (mp3 y iPod).

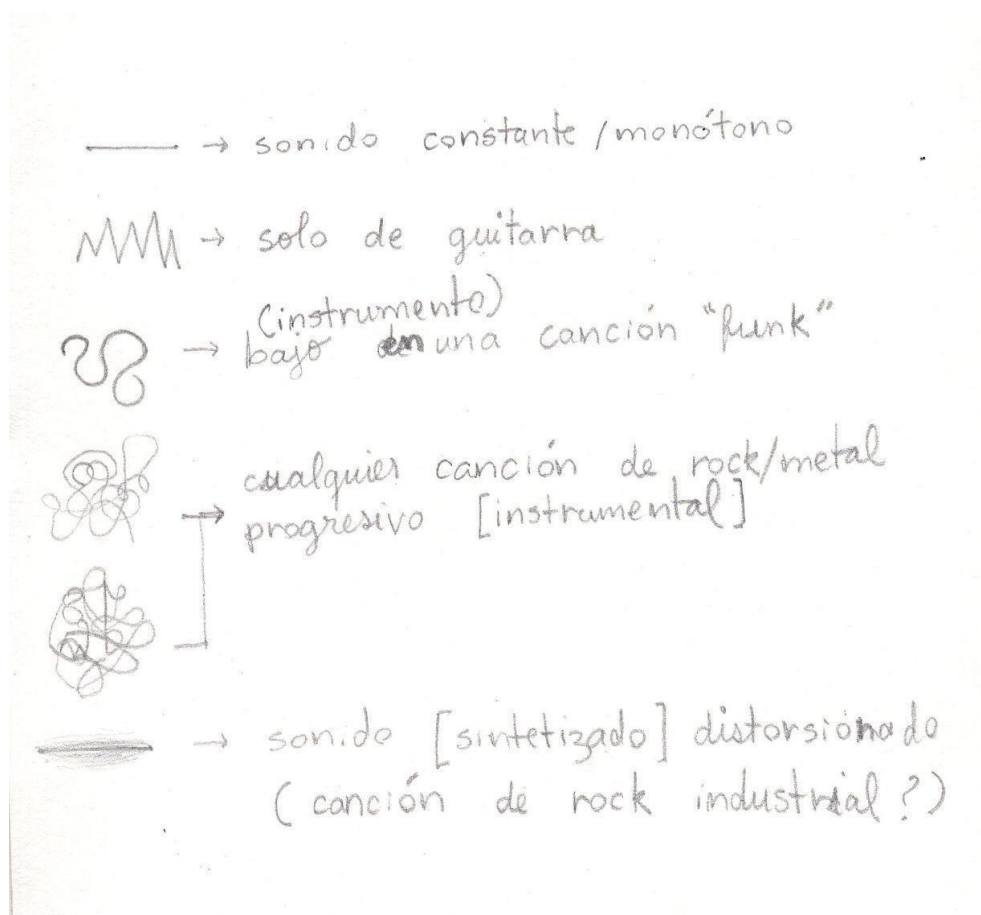


[Fig. 15] Ejercicio de taller “del otre”, por Marykarla Montecinos

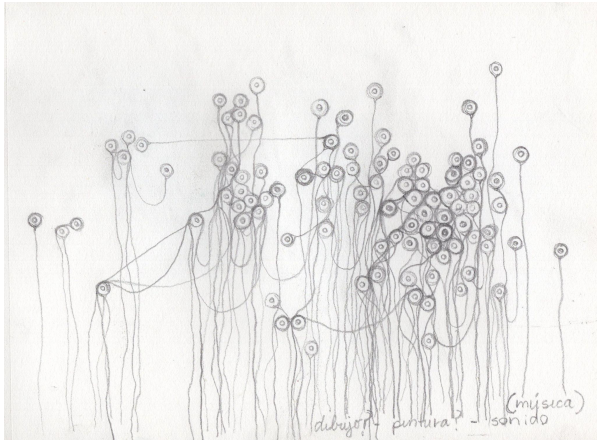
Inspirándome, principalmente, en la idea del *dibujar* utilizando los cables de cada parlante, que en definitiva, lo sentí como aprovechamiento de los elementos que de una u otra manera estarían presentes al trabajar con parlantes, fue el punto clave y esencial para replantearme mis inquietudes sobre mi proyecto, concluyendo en el reemplazo de lo pictórico por el dibujo, y, por lo tanto, concluyendo en el surgimiento de *Soundsystem 1* (o primera versión).

Soundsystem 1, concretamente y desde un análisis personal, se habría tratado de la “desconstrucción” de *Soundsystem 0*, dejando visible todo el esqueleto o estructura sonora que habría estado detrás de cada pintura pero ahora haciendo énfasis en crear composiciones e

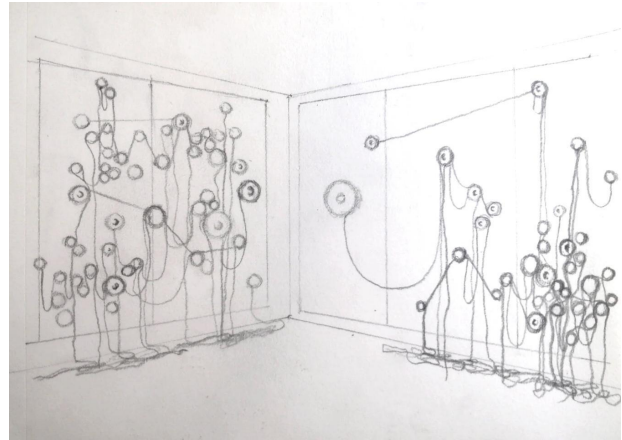
imágenes a partir de la disposición de los parlantes (dispuestos en paneles de metal en los muros) y del recorrido (dibujo) intencionado de los cables antes de llegar a las fuentes de emisión [al dejar caer los cables al suelo]. Las diferentes composiciones generadas habrían referido aún a una imagen pictórica-abstracta, analizando la acumulación de parlantes y cables como cuando una pintura tiene tanta materia pictórica que pareciera que la pintura se caerá, o los cables que caen al suelo como cuando uno deja chorrear la pintura sobre el lienzo. En cuanto a lo que hubiera referido esa imagen o dibujo (independiente de cuál hubiese sido) hubiese referido a "imágenes" que el propio sonido emitido me habría evocado, trabajando aún lo "sinestésico" aunque sólo desde la forma.



[Fig. 16] Simbología forma/sonido (Versión 1)



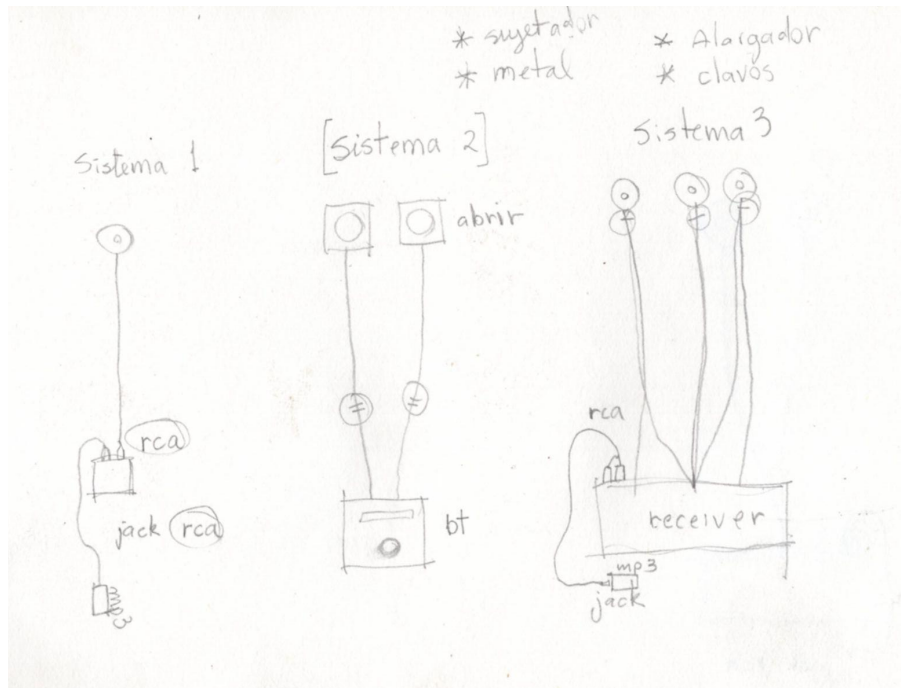
[Fig. 17] *Soundsystem 1* (Prototipo 1)



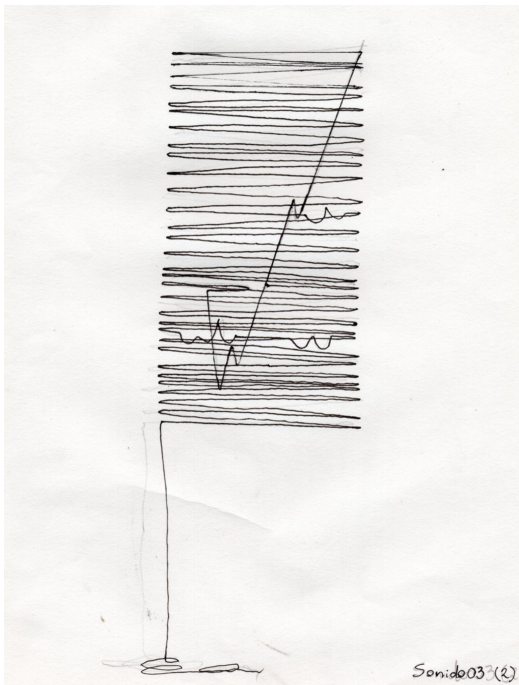
[Fig. 18] *Soundsystem 1* (Prototipo 2)

Describo a *Soundsystem 1* como algo que “hubiera ocurrido” ya que como *Soundsystem 0* éste también fue descartado, aunque esta vez como ajuste y acotación de componentes más que reemplazo de alguno. Tomando referencias visuales de las instalaciones de Eva Hesse y de las gráficas sonoras de Xenakis es cómo el proyecto muta a *Soundsystem 2* (o segunda versión) tomando la decisión de en un espacio (cualquiera) crear una serie de ambientes sonoros (uno o dos ambientes por cada muro de ese espacio), haciendo una proporción de un ambiente es a 4 parlantes [máximo] emitiendo ese ambiente; cada ambiente asociado o vinculado a su representación gráfica sinestésica generada (en el caso de esta instalación) por los cables de cada uno de los parlantes que emiten aquel ambiente sonoro, combinando en ocasiones la “presentación” de un ambiente y su gráfica individualmente y en otras presentando un diálogo entre dos ambientes, trabajando, además, las gráficas que se generan por la combinación de ambos ambientes (como un tercer dibujo que se crea por la intersección de los otros dos).

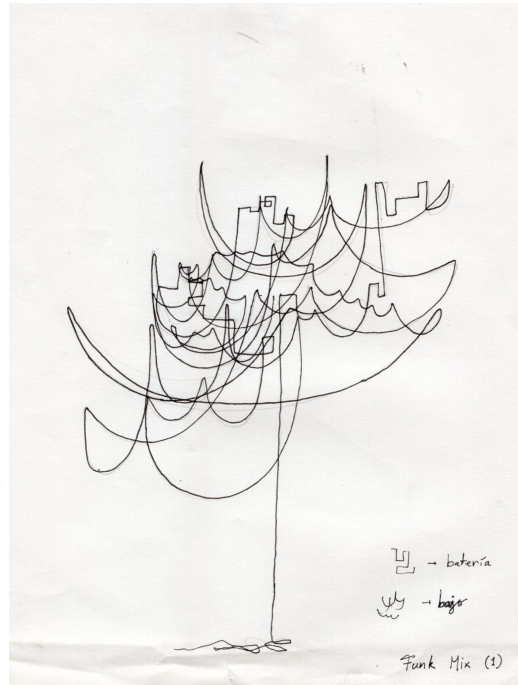
Concretamente, esta fase del proyecto consistió en dos ambientes o sistemas de sonido que, de hecho, dialogaban entre sí al disponerlos intersectando una de las esquinas del espacio. Uno de los ambientes estaba compuesto por un parlante y su respectivo dibujo y otro por 3 parlantes y su respectivo dibujo, al culminar los dibujos dejando caer los cables al suelo cada “sistema” estaba conectado a un *receiver* que amplificaba el sonido, ambos dispuestos en la esquina del suelo; a cada uno de estos *receiver*, a su vez, les conecté un mp3 que emitía el sonido.



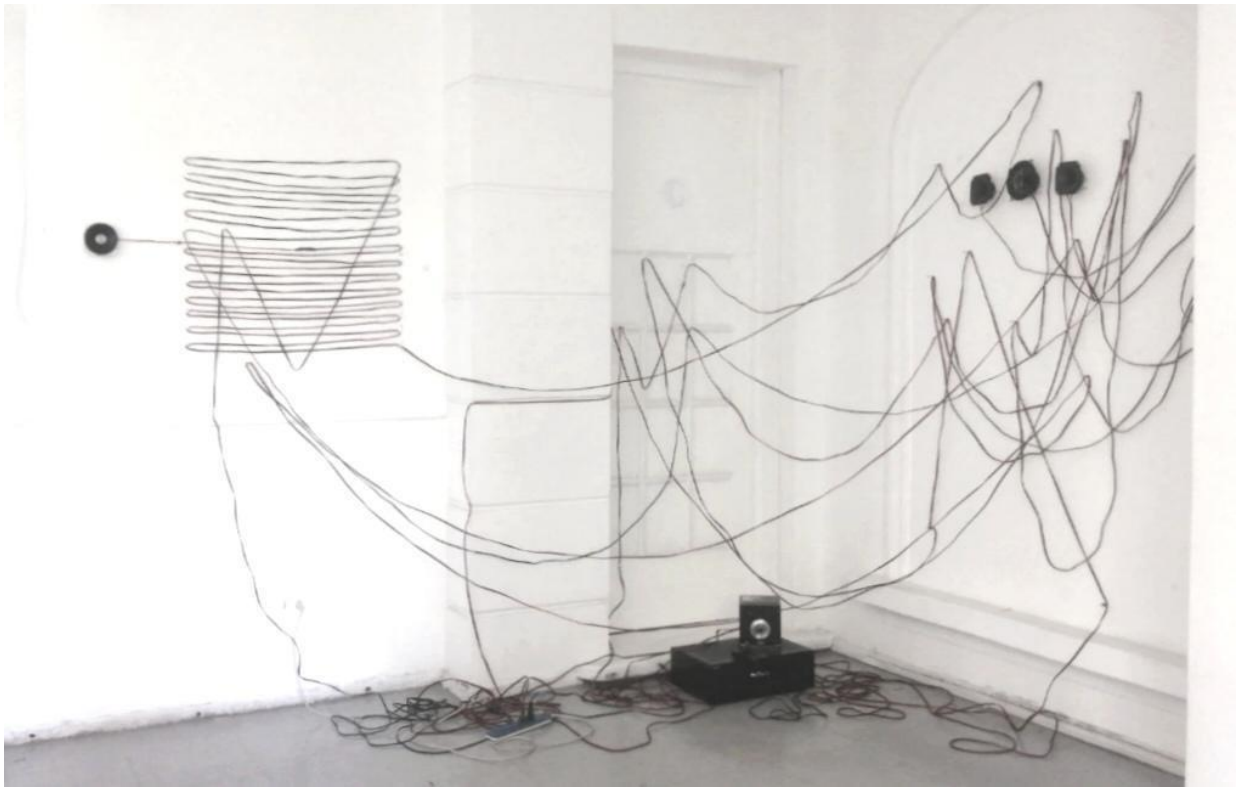
[Fig. 19] Diagrama de sistemas (Versión 1)



[Fig. 20] Dibujo asociado a *Sonido03*. (sonido de guitarras distorsionadas)



[Fig. 21] Dibujo asociado a *Funk Study* (solos de bajo)



[Fig. 22] *Soundsystem 2*



[Fig. 23] Eva Hesse - *Untitled* (1970)

7. Sinfonía púrpura: Oda a Prince (*Soundsystem 3*)



[Fig. 24] *Love Symbol* (Símbolo de Prince)

Luego de haber realizado *Soundsystem 2* sentí necesario descartar los dibujos sinestésicos al darme cuenta que no dialogaban del todo con el estudio sonoro. Concluí que si quería desarrollar y dar a entender esos dibujos debía aislar el sonido específico para cada uno de ellos, pero eso hacía que se contradijera mi idea y afán de “mezclar” el sonido en todo el espacio.

Dado esto, el proyecto se transformó en un enfoque hacia un estudio de la fenomenología del sonido, preguntándome por una parte, *¿qué pasa si más allá del sonido emitido varía la disposición de los parlantes?, ¿qué ocurre realmente si dispongo un parlante boca abajo en el suelo, o boca abajo sobre una superficie en especial?* (retomando la relación de arte sonoro v/s música), *y si es de esa manera ¿aquella superficie siempre hará rebotar el sonido?, ¿o depende de qué sonido se emite para que rebote?; ¿qué ocurre realmente si conecto un parlante a un canal para subwoofer?, o por otra parte, ¿de qué manera puede influir y/o variar un mismo sonido dependiendo de donde lo disponga en el espacio?, etc...*

Estas preguntas concretamente terminaron siendo consideraciones y variables para concluir en la idea de simular un espacio (preferentemente cerrado) como si fuera un recorrido, una abstracción y una saturación de lo musical al disponer los parlantes alrededor de todo ese espacio, incluso más allá de muro, suelo y techo.

“El oído no favorece ningún *punto de vista* especial. El sonido nos envuelve. Forma a nuestro alrededor una malla sin costura. Decimos: “La música llenará el ambiente.” Nunca decimos: “La música llenará cierta porción del ambiente.” (...) Oímos los sonidos desde todas partes, sin necesidad de enfocarlos. Llegan desde arriba, desde abajo, desde delante, desde atrás, desde nuestra derecha, desde nuestra izquierda. No podemos silenciar automáticamente al sonido. Simplemente, no tenemos párpados en nuestros oídos. Mientras que un espacio visual es un continuo organizado de tipo uniformemente ligado, el mundo del oído es un mundo de relaciones simultáneas.” (McLuhan, 1969, p.111)

De todas formas, algo faltaba aún, más allá de lo musical y lo que yo creo que es *metal* ¿cuál sería el sonido en cuestión?, ¿serían estudios aleatorios o tendrían una temática?, ¿sería una sola canción alterada y superpuesta en sí misma o sería una selección de varias?, ¿sería un estudio de varios artistas o de alguno en específico?... Decidiendo finalmente hacer de mi estudio sonoro un tributo a Prince. ¿Por qué?. Prince sin duda es también una gran inspiración para mi trabajo, aunque no totalmente por su estética visual y sonora sino que por su persona y por el hecho de que él como artista además de ser cantante fue compositor, productor, ingeniero musical, bailarín, actor, guitarrista, pianista, baterista, bajista e intérprete de otros instrumentos más; sin olvidar además que si bien es conocido por haber sido un artista pop de los 80s también fue intérprete de funk, jazz, R&B, soul, blues, bossa nova, reggae, hip hop, trip hop, disco, industrial, synth pop, rock psicodélico, rock progresivo, glam rock y -por consideraciones mencionadas anteriormente- metal, muchas veces fusionando más de un género en una misma canción. A Prince, de hecho, se le acredita como creador de un subgénero musical el cual se caracterizó por la fusión de baterías sintetizadas con sonidos propios del funk, R&B, rock y psicodelia, denominado como *Minneapolis Sound*¹¹.

¹¹ Al sonido *Minneapolis* se adhirieron otras bandas y artistas que por cierto fueron producidas por Prince, tales como *The Time*, *Vanity 6*, *Apollonia 6*, *The Family*, *Shelia E.*, *Jesse Johnson*, entre otros. Luego, bandas y artistas como *The Human League*, *Janet Jackson*, *Mark Ronson*, y *Lizzo* también se adhirieron al subgénero.

Al fin y al cabo, y tomando en cuenta que la base de mi obra artística son mis gustos musicales, Prince abarca todos mis gustos musicales, como si toda la música que me gusta estuviera resumida en sólo este artista.

La elección de Prince surge también de la necesidad de establecer un cruce musical/sonoro entre mis influencias referidas al ruidismo (que podría decirse que es de los únicos estilos musicales que Prince no experimentó) y todo lo que abarca el músico.

- ¿Cómo hacer *noise-inspired music* a partir de elementos del funk?-

Incorporando esas influencias del *noise* y el sonido metalero, para resolver mis estudios en memoria a Prince mi proyecto se basa en un análisis de las implicancias para que, por ejemplo, una canción *funk* o *rock* no sea meramente *funk* o *rock* sino que sea Prince; estudiando a su vez al *Minneapolis Sound*, que a largo plazo caracterizó a Prince más allá de una canción en específico.

<https://soundcloud.com/vicente-andrade-koch/sign-o-the-times-remix-2>

Fig. 25 (sonido/audio):

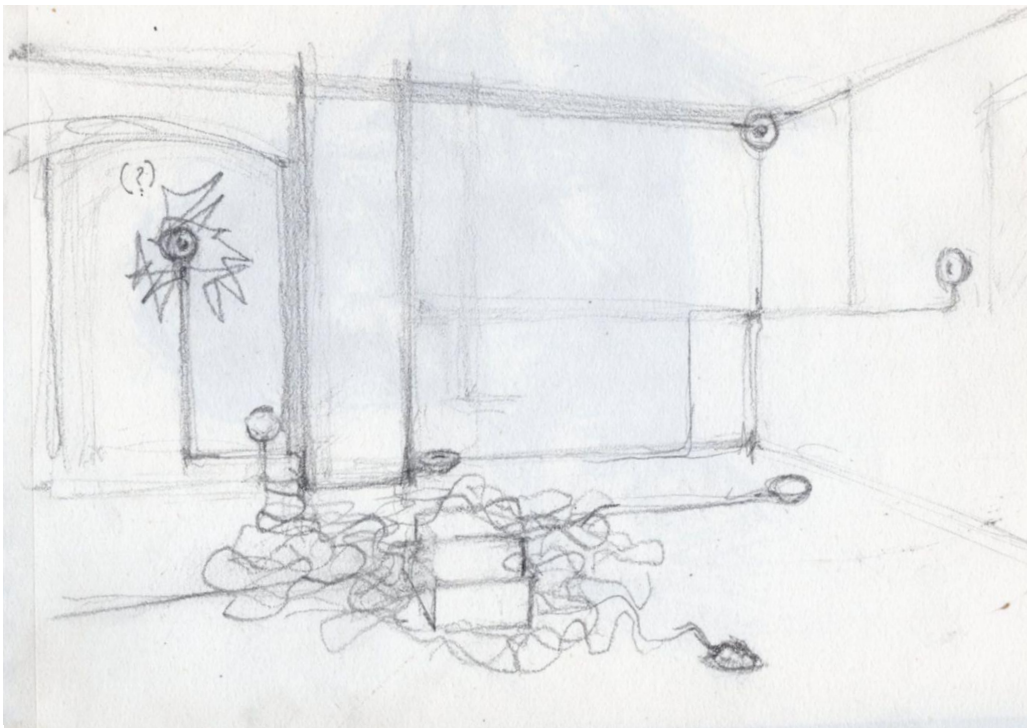
Sign O' The Times (Remix 2)

Por sobre la idea del espacio como un recorrido y una abstracción, la parte instalativa del proyecto se conforma de una variedad de elementos, los cuales me gustaría enumerar hacia abajo:

- 9 a 11 parlantes, de los cuales en realidad utilizo sólo la bobina
- 25 metros de cable (de audio) por cada bobina
- 4 *receiver* (o amplificadores)
- 4 emisores de sonido. Cada emisor conectado a 1 receiver
- Atriles de platillos
- Variedad de elementos visuales que aluden a Prince.

En función de transformar el espacio en un ambiente sonoro que dialoga con elementos visuales, algunos parlantes estarán montados en los atriles de platillos, aprovechando la característica de imán que ambos elementos tienen. Estos atriles estarán dispuestos por todo

el espacio correspondiendo a puntos estratégicos para ir generando recorridos, materialización y énfasis de los sonidos. Otros parlantes irán montados sobre el muro con pequeñas placas de acero, otros irán directo al suelo, también correspondiendo al recorrido deseado. Un parlante irá en el techo de la sala, montado sobre una placa de acero la cual, a su vez, estará adherida a una caja de madera. Los cables correspondientes a cada parlante se desplazarán por el suelo, a medida que lleguen a él, hasta llegar a la “fuente emisora” conformada por los 4 amplificadores conectados a sus respectivos emisores (mp3, iPod y 2 celulares). Ésto haría, idealmente, que los cables vayan acumulándose y generando un enredo donde se encuentra la fuente emisora, que a su vez, es de conexiones, tomando por esa parte inspiración de la estética de *stage* o escenario de un concierto de rock. Las respectivas conexiones de los 9 a 11 parlantes en los 4 *receiver* también dependerá del recorrido sonoro. La fuente emisora, por cierto, estará dispuesta en el suelo, bordeando alguno de los muros.



[fig. 26] Primer boceto para la nueva idea del proyecto

Como indiqué en la enumeración anterior, complementando a este *set* incorporaré elementos visuales que hacen referencia a Prince tal como su símbolo ♀, el color púrpura aludiendo a

Purple Rain (que fue de sus discos más reconocidos), la simbología que él solía usar para referirse a ciertas palabras: 👁 en vez de “I” (yo), “U” en vez de *you* (tú), “4” en vez de *for* (por), “2” en vez de *to* (a, para), un retrato al músico [óleo sobre tela, 130 x 100 cm], etc. Todos estos elementos serán dispuestos en correspondencia al diálogo que se genere con lo sonoro.

El motivo de incorporar de esta manera lo visual nace de haber reconsiderado ciertos aspectos de mi trabajo, como son los estudios de retratos que de todas formas sigo desarrollando. Analicé esta idea de hacer un estudio sonoro tributo a un solo artista como si en definitiva estuviera haciéndole un retrato a ese artista, *retrato de un músico*; es por ello que luego sentí pertinente incorporar un retrato visual-pictórico de Prince como también otros elementos que definen al artista. Incorporar el retrato de manera pictórica hace referencia únicamente al hecho de que los retratos los desarrollo con esa técnica.

Por cierto, esta técnica, la cual suele ser óleo sobre tela, se desenvuelve inevitablemente gracias a la influencia de algunos artistas: Francis Bacon, particularmente por el hecho de que él solía hacer muchos estudios de retrato de una persona en particular. Vincent Van Gogh, Jenny Saville y Joan Mitchell en cuanto a expresividad, manera de pintar, pincelada y mancha. *Las pinturas negras* de Goya, las acuarelas de Marilyn Manson, Adam Riches y los dibujos de Tim Burton a propósito de decisiones concretamente estéticas.



[Fig. 27] Adam Riches - *Untitled*. (2018)



[Fig. 28] Marilyn Manson - *Untitled* (s/f)



[Fig. 29] *Retrato a Prince..* Óleo sobre tela. 130 x 100 cm



[Fig. 30] Pág 142 - 143 del libro *Prince. The Beautiful Ones* (2019)



[Fig. 31] Pág. 180 - 181 del libro *Prince. The Beautiful Ones* (2019)



[Fig. 32] Prince. 1987

2 U ♀

8. Outro

Aunque parezca contradecirme, considero que mi obra, visto desde el panorama completo, no necesita aferrarse a una forma concreta de expresión para poder ser realizada. Desde lo auditivo podría trabajar mediante superposición de canciones o samples como por manipulación directa de las mismas con tal de resolver mi afán por hacer *noise*, quizás podrían ser mezclas menos abstractas y más cercanas a la idea de hacer remixes como lo hacen los DJs. Podría incluso dejar a un lado los samples y empezar a producir mis propios sonidos y/o melodías desde la base. Podría trabajar enfocándome en un sólo artista como desde varios que, perceptualmente, comparten un mismo género musical. Podría desligarme de mis influencias del metal y enfocarme en sonidos propios de jazz, por ejemplo.

Sobre maneras de presentación podría resolverlo mediante instalaciones como es el caso de *Soundsystem* y todas sus mutaciones. Quizás en un futuro podría desarrollar aislamiento del sonido respecto a otro con el fin de poder hacer los dibujos sinestésicos, o simplemente podría recopilar mis estudios sonoros en un CD, cassette, o plataforma de streaming y hacerlos circular. Podría vincularlos o no con lo pictórico, desarrollando la pintura abstracta con tal de resolver aspectos sinestésicos (nuevamente) o el retrato si es el caso de un estudio sonoro en memoria a un artista. ¿Qué ocurre si dejo de lado lo sonoro para retomar y focalizarme en el estudio de retrato?.

Concluyo que mi obra es mucho más simple y va más allá de como quiera resolverla. Mis expresiones artísticas son en realidad una constante búsqueda que se va desarrollando con tal de poder representar y plasmar mis gustos musicales, que es la esencia de todo lo que pueda desarrollar.

9. [Bonus track] Referencias

@WICHO (20/11/2017) *Melissa McCracken, la pintora que oye la música en colores*
microsiervos

<https://www.microsiervos.com/archivo/arte-y-diseno/melissa-mccracken-pintora-oye-musica-en-colores.html>

Antropología del Rock (-) *Metal* <https://sites.google.com/site/atropologiadelrock/metal>

Castellano, T. (2016). A la casa del error. La destrucción de la imagen digital como práctica de creación. *Revista Fedro, Revista de Estética y Teoría de las Artes* (16), 01-16.
<http://institucional.us.es/fedro/uploads/pdf/n16/castellano.pdf>

Church, S. (2017). Against the tyranny of musical form: glitch music, affect, and the sound of digital malfunction. *Critical Studies in Media Communication*. 10.1080/15295036.2017.1333624
<http://dx.doi.org/10.1080/15295036.2017.1333624>

Herrandón, D. (2016). *Estética y significación del ruido en la música glitch de finales del siglo XX* [Tesis de Grado. Grado en Musicología, Universidad Complutense de Madrid].
Academia.edu.*
https://www.academia.edu/36023873/Est%C3%A9tica_y_significaci%C3%B3n_del_ruido_en_la_m%C3%BAsica_glitch_de_finales_del_siglo_XX

Irwin, C (14/09/2020) *How Prince broke Trent Reznor's heart* Ultimate Prince
<https://ultimateprince.com/trent-reznor-prince/>

McLuhan, M. (1969). *El medio es el mensaje. Un inventario de efectos*. Editorial Paidós.
https://monoskop.org/images/9/9a/McLuhan_Marshall_Fiore_Quentin_El_medio_es_el_mensaje_Un_inventario_de_efectos.pdf

Prince Official Website (s(f) *Prince Discography Annotated*

https://discography.prince.com/?utm_source=EstateHub&utm_medium=link&utm_campaign=Link-from-poster-on-hub

Ramos, J. (2016). *¿Una autopsia al arte sonoro?: análisis de su teoría y crítica* [Tesis Doctoral. Departamento de Historia del Arte, Universidad de Zaragoza]. Zeguan, Repositorio Institucional de Documentos. <https://zeguan.unizar.es/record/48154/files/TESIS-2016-090.pdf>

***Imágenes/videos (de la Web)**

FDSbeach (2016) *St. Vincent - Guitar Moves (Noisey) FULL* [video] Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=2vRPmJx8bYs&t=447s>

Sound Field (2020) *Where is the Funk? How Prince Created the Minneapolis Sound (feat. Jellybean Johnson of The Time)* [Video] Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=TBr6H75DBsU&t=179s>

[Fig. 2] Nave for Eva (2014) *John Cage "Water walk"* [Video] Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=gXOIkT1-QWY>

[Fig. 7] Samia Bohórquez (2013) *U2 Intro/Zoo Station (Zoo TV Sydney 1993)* [Video] Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=WfL-UAHcJME>

[Fig. 8] Partes de la guitarra eléctrica

Consultado en <https://guitarriego.com/guias/partes-de-la-guitarra-electrica/>

[Fig. 11] Napalm Records (2020) *JINJER -Pisces (Live at Wacken Open Air 2019) / Napalm Records* [Video] Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=sunjOzTz30g>

[Fig. 23] Eva Hesse - *Untitled* (1970)

Consultado en

<https://www.galantiqua.com/2020/08/eva-hesse-cuando-el-dolor-se-hace-arte.html>

[Fig. 24] *Love Symbol* (Símbolo de Prince)

Consultado en <http://www.drunkmall.com/prince-symbol-sticker/>

[Fig. 27] Adam Riches - *Untitled* (2018)

Consultado en <https://adam-riches-artist.myshopify.com/products/copy-of-oil-painting-18>

[Fig. 28] Marilyn Manson - *Afternoon* (s/f)

Consultado en <http://www.marilynmanson.fr/art.html>

[Fig. 32] Prince. 1987

Consultado en <https://discography.prince.com/albums/sign-o-the-times>

[Agradecimientos]

1. A mis oídos, mis ojos y mi mano izquierda.
2. Al crecer con una madre pintora.
3. Al recuerdo de mi infancia.
4. A la música y a los músicos. Al metal industrial y progresivo. A la batería y al piano. A Alicia Keys, Amy Lee, Phil Collins, Michael Jackson, Prince, Marilyn Manson, Trent Reznor.-
5. A los parlantes
6. A Sebastián Mahaluf.
7. A mi amiga Marykarla.
8. A mi hermano Pancho.
9. A los dibujos de Tim Burton.
10. Al rostro (de un otro).
11. Al grafito y al papel.
12. A las materias pictóricas.
13. A mis obsesiones.
14. A la constante búsqueda.

10. [Hidden track] Recommended listening

Joss Stone - Mr. Wankerman (2009)

Norah Jones - Black Hole Sun - Live (2021)

Prince - Xpedition (2003)

Opeth - Windowpane (2003)

Dream Theater - Octavarium (2005)

Shakira - Poem To A Horse - Live (2003)

Steven Wilson - Sign 'O' The Times (2005)

Buckethead - Soothsayer (Dedicated To Aunt Suzie) (2009)

Prince - Bambi (1979)

Prince - Joy In Repetition - Live from One Nite Alone Tour... The Aftershow (2002)

TOOL - 7empest (2019)

Sepultura - Kaiowas (Tribal Jam) (1993)

Jinjer - Perennial (2019)

Foo Fighters - Come Alive (2009)

David Bowie - I'm Afraid of Americans (1997)

Incubus - Battlestar Scralatchtica (1999)

Tears For Fears -Bad Man's Song (1989)

Rush - La Villa Strangiato (1978)

Genesis - Mama (1984)

INXS - Guns In The Sky (1987)

Queen - Ogre Battle (1974)

Prince - East (2003)

Skinny Puppy - Fascist Jock Itch (1989)

St. Vincent - Marrow (2009)

Nine Inch Nails - Heresy (1994)

U2 - The Fly (1991)