

## Transcripción

Segunda ponencia, miércoles 10 de agosto de 2016

“Reflexiones críticas sobre las colaboraciones interdisciplinarias a largo plazo”

Paul Stapleton – Sonic Arts Reserach Centre, Queens University Belfast

**Paul Stapleton:** Han sido un par de días inspiradores y que espero lo siga siendo el resto del día.

Como preámbulo para mi presentación, como este coloquio es sobre metodologías de investigación pensé que sería útil hablar brevemente de una metodología empleada por los investigadores artísticos como yo mismo, conocida como investigación de prácticas. Lo hice para cuestionar las presunciones sobre lo que parecen situaciones en conflicto, lo hago también para cuestionar presunciones de formas de conocimiento, que parecen en conflicto y que frecuentemente veo en un margen diverso de conversaciones interdisciplinarias cruzadas. No soy un epistemólogo formalmente entrenado, pero el siguiente *ethos* subyace mucha de mi actividad de investigación como también de mi vida de forma más general. Las investigaciones de prácticas: en contraste con los métodos cualitativos y cuantitativos de investigación, que ven la práctica, el objeto de la investigación para que sean medidas y analizadas a través de números y letras simbólicos, aquí las prácticas son también el método principal a través del cual se lleva a cabo y también se expresa la investigación. Este es un proceso de aprendizaje y conocimiento al hacer.

Hay una larga tradición de artistas que se resisten a la presión de re articular su trabajo a través del lenguaje simbólico que tal vez es mejor tipificado por la siguiente consideración: en la música lo mejor de la inteligencia en lo interpretativo y en lo crítico es musical. Si se les pide explicar una dificultad un humano se sienta y lo ejecuta por segunda vez. Otra forma de conocimiento práctico es el conocimiento esotérico o más específicamente el conocimiento que se tiene a través de la experiencia interna. Yo puedo describir lo que es comerse una piña cruda en Hawai\*, pero su conocimiento sería distinto si se comieran ustedes mismos en este contexto. Sin embargo, las experiencias aún tendrán sutiles diferencias lo que genera preguntas o genera temas respecto a cómo puede compartirse ese conocimiento. El conocimiento tecnológico\* es comúnmente contrastado con el conocimiento exotecnológico\* o conocimiento compartido a través de lenguajes simbólicos externos. Este es un método a través del cual es posible compartir información, sin embargo, en el caso de los lenguajes cualitativos, como el que estoy usando ahora, es imposible saber con certeza que las palabras que estoy usando tengan exactamente el mismo significado para mí que para ustedes.

En la semiótica este tema se resuelve con el concepto de caridad. El lenguaje es una aproximación que para poder funcionar requiere un cierto nivel de aceptación que lo que yo quiero decir sea lo suficientemente cercano de lo que ustedes creen que yo quiero decir. Por supuesto que esto quiere decir que a veces la comunicación falla, pero esta falta de precisión en nuestra comunicación abstracta no es algo que deberíamos tener como objetivo resolver completamente. Borges y otros nos recuerdan que los límites de la precisión en el discurso y aquí hay un ejemplo de un mapa con una escala de una milla a una milla que sería en todos los

propósitos inútil, el problema podría enmarcarse aquí en términos de eficiencia, las representaciones simbólicas son útiles para orientarnos, para comunicarnos con otros o para mantenernos cuando falta la experiencia o falla la memoria, pero hay un mundo vivo y dinámico allá afuera y no deberíamos confundir el mapa para el tren.

El conocimiento es relacional. A través de nuestra experiencia de relaciones, nuestro conocimiento está constituido a través de nuestra experiencia con las relaciones, con las personas, con lugares, con las cosas. Como dijo una vez el filósofo dialógico Michael Buber “toda la vida real es un encuentro”.

Así es que quiero tomarme también un momento para desarrollar lo que yo veo como una falsa dicotomía que a menudo aparece en las conversaciones como las que hemos tenido en los últimos dos días, la tensión que existiría entre diferentes tipos de conocimiento, entre artístico y científico. La atención entre lo general y lo específico. Como una forma de ejemplo de cómo se derrumba esta afirmación binaria yo mencionaría el trabajo de mi colega y colaboradora, la abogada y estudiosa de la ley Sara en la superficie la ley y la música, la improvisación, que parecen estar en dos mundos distantes, donde la ley está al parecer basada en la presidencia y la improvisación en la espontaneidad. Sin embargo, en la práctica legal y para que la justicia sea posible, cada caso debe ser tratado como único y la relación con las decisiones pasadas en circunstancias específicas deben ser negociadas para el resultado del juicio. Así mismo, la buena improvisación musical no sale de ninguna parte, sino que se basa en el entrenamiento personal y la experiencia, además de las normas sociales que dan forma a la posibilidad de un evento musical único. A menudo también es valioso aprender del trabajo pasado propio como así también del trabajo de otros, pero también es importante escuchar con cuidado y estar abiertos a abandonar lo que uno sabe si la situación lo solicita, pues el conocimiento es al final provisional y contingente.

Es en este espíritu que presento dos ejemplos de mis recientes colaboraciones interdisciplinarias, el primero es “Reassembled, Slightly Askew”, este trabajo es una obra autobiográfica sobre audio envolvente, basada en la experiencia de Shannon de haberse enfermado de manera crítica, con una extraña infección cerebral, y su viaje de recuperación con un daño cerebral adquirido. Las audiencias experimentan esta obra de manera individual escuchando el audio con audífonos mientras están en una cama de hospital. La obra utiliza tecnología de micrófonos binaurales y de tecnologías de diseño sonoro especial hace que los oyentes sientan que están dentro de la cabeza de Shannon experimentando virtualmente su ingreso al coma, las cirugías cerebrales, los primeros días en el hospital y a la reintegración al mundo con una discapacidad escondida. Esta es una nueva de contar una historia que no se había hecho antes sobre este tema, que coloca al oyente de forma segura en la perspectiva de primera persona con un aumento de la empatía y el entendimiento. “Reassembled” fue hecho a través de una colaboración de cinco años con un equipo multidisciplinario de artistas liderado por Shannon Sickels quien fue la escritora y la ejecutante, yo mismo, compositor y diseñador de sonido, Anna Newell, directora de teatro, Anna Slättne, dramaturga, Stevie Prickett, coreógrafo, como también el neurocirujano de Anna y su enfermera, quienes fueron consultados en el proyecto.

Para darles un poco más de antecedentes les voy a colocar unos cuantos extractos del documental que se hizo del proyecto.

**(Audio de video):** *“Así es que nuestra prioridad en el trabajo fue asegurar sus vías aéreas e intentar que fuera al teatro, en esa etapa lo único que se vería de la vida de Shannon sería una nueva medicación, nada, pues necesitábamos liberar la presión en su cerebro y comenzar con un curso agresivo de antibióticos”.*

**(Voz de mujer)** *“A las once el equipo médico se acercó a mí, me dijo que Shannon tenía lo que se conocía como una \*\*\*, que ella no sobreviviría durante el día y que debía contactar a quien fuera que debiera estar ahí inmediatamente”*

**(Voz de hombre)** *“Investigamos a través de scanners lo que estaba ocurriendo y descubrimos que había una presión significativa hacia el cerebro. Y, entonces, operamos para liberar la presión lo más posible y eso implicó abrir la cabeza y un procedimiento conocido como craneotomía, después de eso el cerebro estaba inflamado, si hubiéramos tratado simplemente de colocar el cráneo de vuelta habríamos aumentado la presión en la cabeza de Shannon lo que no hubiera sido bueno. Por ese motivo repositionamos el hueso \*\* en un pequeño bolsillo en la pared intraabdominal, en su abdomen”.*

Así es que sí, una parte de su cabeza se mantuvo viva en su estómago, una cantidad de meses y de operaciones. De alguna forma sobrevivió lo que fue realmente contra bastantes posibilidades y pareciera ser por fuera que ha logrado una recuperación completa. Hay un corto video en el cual ella habla de cómo decidió sobrellevar esta experiencia.

**(Voz de mujer)** *“Mientras estaba en el proceso de recuperar mi vida empecé a escribir en mi diario, la mayor parte del tiempo era con visión doble, pero escribía. Siempre he escrito como una forma de entender el mundo alrededor mío, para tratar que las cosas tengan sentido y de qué diablos estaba ocurriendo. Y como también escribo obras siempre supe que crearía algo de esta experiencia naturalmente traumática”.*

Esta historia presenta una serie de retos para el equipo artístico, en este caso era obviamente demasiado peligroso sugerir la mejor forma de entender la experiencia de Shannon que es darte un daño cerebral de forma directa. Y no estábamos contentos con simplemente contar la historia, como dijo Shannon “mi obra de mi daño cerebral”. Queríamos envolver a la audiencia con la experiencia de Shannon, algo más parecido a “mi viaje con el daño cerebral”. ¿Cuál es el rol del coreógrafo en este tipo de colaboración? Les mostraré un video corto donde nuestro coreógrafo nos habla de esto.

**(Voz de hombre)** *“Inicialmente en términos de ser un coreógrafo que no tenía nociones físicas. Pensé que mi rol iba a ser sobre el movimiento del sonido. A medida que empezamos a explorar se hizo obvio que era más sobre considerar a los miembros del público en conciencia sobre el propio sentido del movimiento dentro de un espacio de audio”.*

**(Voz de hombre)** *“Tomando ventaja de las tecnologías al oyente en esta perspectiva de primera persona y para que ellos sintieran como que estaban realmente en la cabeza de Shannon. Y que el mundo real externo estaba ocurriendo físicamente alrededor de ellos en vez de imaginarse un mundo similar, casi idéntico en sonido a estar en ese mundo.”*

**(Voz de hombre)** *“Se transformó en pensar el movimiento desde un punto fijo y cómo puedes crear esa sensación del mundo que cambia alrededor tuyo, pensar sobre cómo ese cuerpo se mueve en el espacio, así es que se trató mucho sobre pensar el movimiento desde el punto de vista del público más que desde el ejecutante o desde el punto de vista de cuerpo físico”.*

Un objetivo común de muchos proyectos multidisciplinarios es desarrollar un lenguaje compartido, esto lo escuchamos una y otra vez en este último par de días. Para esto el lenguaje en sí mismo es la herramienta limitante. Mi punto de vista es que los nuevos lenguajes colaborativos son mejores cuando nacen de la experimentación colaborativa apoyados por talleres que tienen como objetivo compartir diferentes prácticas disciplinarias. El lenguaje al que llegamos en esta colaboración emergió de los límites y las resonancias encontradas en el desorden de hacer. Desde la práctica juntos en el tiempo, y fue bastante ayudado por no tener un producto claro en mente desde el principio. A medida que el trabajo empezó a tomar forma, trajimos actores profesionales y músicos para ayudarnos a iterar el diseño de la obra, también realizamos focus groups en un rango de público que incluían profesionales médicos que nos llevaron a resultados inesperados. Es raro que los doctores tengan acceso a este tipo de experiencias de los pacientes y muchos de los médicos que escucharon la obra se sorprendieron de cuánto los emocionó, de cuánta comprensión nueva obtuvieron de ella y lo reportaron en efecto en sus propias prácticas, lo que después se extendió afectando la política de varios hospitales en el Reino Unido, eso llevó al desarrollo de herramientas educativas de entrenamiento para nuevos profesionales médicos. Inicialmente nos reunimos para crear una obra de arte pero tuvo esta segunda vida no intencional en esta otra área también.

Cambiando ahora de tema quiero hablar de otro proyecto colaborativo que trae más explícitamente lo que muchos llamamos tecnologías musicales, sin embargo, siento que tecnología musical es una frase vacía, no podrías tener la música sin la tecnología o con instrumentos eléctricos, un registro, un escenario, un sistema de amplificación o una computadora, el punto de reflexión en este proyecto es la necesidad de repensar nuestra relación con la tecnología como no meras herramientas para obtener nuestros objetivos predefinidos, respetando así las agencias humanas y no humanas a medida de que emergen en lo que Simon Waters\* y otros han llamado ecosistemas de ejecución.

Este es un proyecto en curso, comenzó en 2011 en colaboración con Tom Davis de la Universidad de Bourmemouth de nuestro deseo mutuo de explorar las formas no lineales o físicamente disruptivas o que se resisten en la interacción de la música en red, en un intento de retar nuestras prácticas existentes como improvisadores y diseñadores de instrumentos.

Les voy a mostrar algunas diapositivas del proceso de desarrollo. Empezamos a explorar intervenciones tecnológicas muy básicas que involucraban distancia, indicando esto con una luz al otro lado de la conexión en un cuarto distinto y lo concebimos como dos espacios separados, dos notas que estaban unidas en red con datos de control. Aquí hay un corto ejemplo de las cosas que empezaron a salir.

### **(Sonidos de video)**

Así es que el sistema se inició y parte de la no linealidad se debe a la falta de prolijidad de nuestras habilidades de ingeniería y de codificación, pero dejamos intencionalmente esa falta de prolijidad para reírnos de esto. el sistema ganó en complejidad y comenzamos a probarlo al aire libre en diferentes locaciones, en presentaciones en red, en este caso, con NIME en Michigan y en la Universidad de Bourmemouth. en otras instancias fue más como instalación, donde los públicos vinieron y tocaban el sistema algunos sin saber que había otro actor humano al otro lado de la red, también desarrollamos versiones colocadas que tenían nuestros instrumentos interactuando físicamente con cada uno, detectando gestos y traduciendo eso a otra acción al otro lados del nodo, pero en el mismo escenario. Tenemos un video corto de eso.

## (Sonidos video)

Los aparatos ambiguos hasta ahora sólo comenzaron a arañar la superficie del tren filosófico y musical que queríamos explorar. Sin embargo, nos llevó prácticamente a empezar hacernos preguntas sobre diferentes ideas que nos interesaban. No tengo mucho tiempo para entrar en esto en detalle, pero quiero tocar unas pocas, siendo una de ellas “Touch”.

Al tocar a una distancia la resistencia táctil se acerca al desarrollo de sistemas de ejecución híbridos. Simon Waters\* nos hace notar su percepción de las relaciones encarnadas entre un instrumento y un ejecutante centrándose en cómo las peculiaridades del diseño temprano de una flauta trabaja contaminada por el compositor. Para Waters eran las dificultades y las resistencias al tocar con instrumentos antiguos lo que finalmente daba al repertorio su carácter y su significado. Waters describe los beneficios de un sistema como el de flauta virtual híbrido ya que están basados en sus variadas impurezas, su propensión a sugerir o permitir comportamientos ricos no vistos que unen al ejecutante y al oyente en diferentes niveles de comportamiento sónico, táctil y dinámico.

Como indica Waters, es a través de esta falta de familiaridad y las ambigüedades del sistema de instrumento que podemos explorar y desarrollar un entendimiento de nuestras relaciones mutuas y táctiles con las tecnologías.

Brevemente, otro concepto que encontramos útil en nuestra reflexión es “feel through” que es un término acuñado por Allan Dicks\* en el contexto de trabajo colaborativo apoyado por computadoras que fue redescubierto en el área de ejecución de realidad mixta. Dicks\* describe la importancia de actualizar los artefactos de interacción de forma de comunicar la información a otros usuarios. Para que el “feel through” \* de Dicks\* cree efectivamente un canal adicional de comunicación a través de los artefactos mismos, él coloca el ejemplo de mover un gran piano, puede que se digan cosas entre sí, te mueves un poco, tienes cuidado con los pasos que das, pero de hecho lo más importante es sentir los movimientos de la otra persona a través de los movimientos del piano. Este proceso de negociación entre cuerpos humanos y no humanos operando en ecosistemas mutados físicos y sociales, ha sido llamado también como coajuste.

Voy a terminar con algunas preguntas que emergieron y me disculpo que no estén traducidas al español. Espero que lo estén en algún momento. Nuestras reflexiones sobre los aparatos ambiguos nos han llevado más recientemente a realizar un simposio interdisciplinario sobre interagency y ejecución mediada a través de la tecnología en la Universidad de Bourmemouth en enero pasado y un taller sobre agencia y ejecución en la Conferencia Internacional de Interfaces en vivo en Brighton en junio pasado, realizada por mis colegas Simon Waters\*, Nicholas Words\* y Allen Green\*.

Para este taller hicimos las siguientes preguntas que creo que resuenan con alguna de las discusiones que hemos tenido en este coloquio. ¿Cómo se distribuye la agencia a través de la gente, las cosas, en medio ambiente de ejecución? ¿Podemos mover la temática de la ejecución lejos de la demostración de control para desarrollar empatía y una adaptabilidad habilidosa? ¿Cómo podemos avanzar de la motivación de diseño de la transparencia de interfaz hacia el reconocimiento y la celebración de la resistencia y la inestabilidad del coajuste y qué pasa cuando transducimos entre diferentes dominios, por ejemplo el sonido y la electricidad?

¿Podemos desarrollar algo con más matices que decir pérdidas de sonido e imperfecciones?  
¡Muchas gracias!

**Pregunta:** Buenos días, soy José. Me parece muy contundente la conclusión a la que estás apuntando, porque a partir de los otros días también quedaba con esa sensación de las investigaciones y propuesta revisadas de control, esa sensación de control muy evidente y no sólo en algunas de las investigaciones que vimos sino tal vez en el principio o en el trasfondo de la ciencia misma. Entonces, este giro que estás evidenciando hacia la empatía, hacia una forma relacional distinta me parece muy claro y muy necesario, pero me gustaría preguntarte: ¿Cuáles son los desafíos en ese ámbito entonces?, porque la empatía pareciera ser una respuesta al menos en este tipo de discusiones, políticamente más correcta, pero entiendo también que no es necesariamente algo más sencillo o más fácil o siquiera más bonito. ¿Entonces cuáles serían a tu juicio los desafíos que tendría hablar entonces de empatía y no de control?

**Respuesta:** Creo que hay algunos retos, puede ser control, no necesariamente algo que lleva a más comportamiento creativo. Tiene que darse esa discusión política, conceptual, filosófica y ojalá contribuya, y eso es un reto en sí mismo. Pero, también, tienes razón en decir que el proceso de inducir la empatía no es necesariamente más fácil, aunque sea más bonito. Así es que, creo que tu enfoque es a colaboraciones que permitan, por ejemplo, contar historias de manera inmersa, lo que mostramos en la primera obra, “Reassembled”, que es una forma de relacionarse con esto. Otro ejemplo, el segundo ejemplo, es una forma de repensar nuestras relaciones con los objetos, los lugares, los medioambientes, pero creo que los retos específicos siempre emergen de los proyectos específicos y en las ubicaciones específicas, así que es más una cosa de adoptarlos, ese primer enfoque y primer entendimiento filosófico, que el control es útil, pero que tiene límites, y que tal vez no debiera ser la primera prioridad en todas las colaboraciones artísticas. Espero que eso responda en parte tu pregunta.

**Pregunta:** es muy interesante la presentación. Quería consultarte sobre el proceso creativo en la primera obra. Con el tema un poco más narrativo, que estaban haciendo grabaciones, entiendo que grabaciones binaurales, en este proceso creativo, ¿podrías explicar un poquito cómo se desarrolló? ¿qué ideas originales tenías tú? y un poco ¿cómo fue esa colaboración con los actores, la grabación y el uso del espacio, creo que fue importante?

**Respuesta:** Gracias, estaba esperando hoy hablar un poco más de eso si tuviera más tiempo. Inicialmente tuvimos este texto, un dossier que se generó de la escritura de Shannon en las diferentes etapas de su recuperación, de diferentes medicaciones, en diferentes estados, de ser capaz de ver, de hecho está escribiendo y empieza a ser capaz de entender lo que está escribiendo, se vuelve cada vez más lúcida. Ella tiene entrenamiento como escritora de obras de teatro así que trae un poco de su propia práctica artística esto. Tuvimos también montones de reportes médicos y documentos y herramientas que eran para ayudar con la recuperación como ejercicios para el cerebro, teníamos este gran cuerpo de texto y como dije Shannon no quería hacer “mi obra del daño cerebral”, sino que ella quería hacer algo diferente con esto, no estaba segura de lo que iba a hacer, ella pensó que podría formar una discusión respecto a esto, hicimos algunos experimentos, diferentes formas de contar la historia. A veces invitando a los actores a un taller para ideas, a los músicos, a veces realizando bosquejos con la ayuda del dramaturgo que fue crucial en este rol y empezamos a desentrañar lo que llamamos “tres neblinas”. Una de ellas es aparente, representaba las líneas generales de la obra que queríamos desarrollar, luego pasamos a un proceso de refinamiento del libreto que tenía de hecho

diálogos, pero también descripciones y medios sonoros y entonces nos alejamos de ese libreto hacia un número de registros gráficos que se encontraban en diferentes secciones dentro de la obra, versiones grabadas de estos registros y a veces también con los actores profesionales a veces hacíamos grabaciones de campo, a veces más síntesis que es lo que yo estaba desarrollando en el diseño de sonido, proyectos también con músicos donde el movimiento del músico era coreografiado alrededor de un micrófono. Escuchábamos estos borradores, les mostrábamos el trabajo en progreso en festivales, hicimos focus groups con diferentes públicos, iteramos la obra. Queríamos que fuera precisa médicamente y queríamos que fuera emocionante, pero también queríamos que fuera segura de alguna forma, así que hicimos mucha sincronización en esta obra por cinco años y finalmente resultó que se estrenó el Belfast, en el Centro de Artes Metropolitano, un tour por Irlanda del Norte, luego fue a Londres en diferentes lugares y luego empezó a presentarse en conferencias médicas en entrenamientos. Ese fue a grosso modo el proceso creativo.

**Pregunta:** Gracias, fue una presentación bastante buena. Mi pregunta va sobre los dispositivos que creaste me gustaría saber más, ¿Cómo interactúan? Tú, mostraste un esquema que realmente no entendí. Así que me gustaría saber más de eso.

**Respuesta:** Bien, es algo de lo que probablemente habría hablado más y mostrado más videos si hubiera tenido más tiempo. Hay muchas iteraciones, la tecnología en sí misma no es lo más excitante, lo es realmente el cómo está creada su interfaz con una ecología más grande. Puede ser útil para mí hablar de algunos aspectos de cómo una versión del sistema funcionaba. Teníamos dos cuartos o dos espacios con diferentes superficies acústicas, resonadores, solenoides, otros sensores y los teníamos conectados a través de estos sensores a un Arduino, que es un microprocesador que transmite la energía eléctrica hacia un código, que a su vez era identificado en la ethernet a menudo creando ciclos de retroalimentación entre sistema, los ejecutantes podrían interactuar con esto. Este es un esquema de algunas de las conexiones. Por ejemplo, tienes, está un poco borroso, tienes la placa de resonancia metálica con una cuerda y con un micrófono de contacto cuando eso se golpea o se conecta dependiendo de la velocidad, eso entonces lleva a un tornamesa al otro lado, el tornamesa tiene un imán, el disco mismo tiene un imán que pasa por una púa electromagnética que entonces envía una señal de vuelta, bueno en este ejemplo estaría generando un sonido de campana, en el ejemplo que puse en el video estaba golpeando la misma cámara de resonancia con el solenoide y creando este tipo de látigo que finalmente se quedaría sin energía, así que muchas de estas conexiones están basadas en la retroalimentación y en la descomposición y algo de inestabilidad del código de diseño y los circuitos electrónicos creados para la red general, de comportamiento que el sistema permite y eso fue intervenido por los ejecutantes de diversas formas.

**Pregunta:** Sobre el ejemplo del piano, un aparato ayuda a hacer un sonido y esa retroalimentación genera unos pianos imaginarios.

**Respuesta:** Especialmente cuando estás en un espacio distinto y no ves... hay momentos en que tenemos la red de interacción junta, el audio sobre el Jacktrip, que es un software así que se puede escuchar al sonido volviendo y no siempre estuvo claro si era un sonido sintetizado el que volvía o que era algo que venía de otro espacio, de otro humano, así que esta desprolijidad que fusionaba estos sonidos, sonidos imaginarios de dispositivos e instrumentos.