



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
PROGRAMA DE POSGRADO EN HISTORIA DEL ARTE  
FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS  
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS  
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES UNIDAD MORELIA

**DATA-VERSE: LA DIMENSIÓN ESTÉTICA DE LOS DATOS EN LA OBRA DE RYOJI  
IKEDA**

ENSAYO ACADÉMICO  
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE  
MAESTRO EN HISTORIA DEL ARTE

PRESENTA:

RODRIGO GARCÍA OLVERA

TUTOR PRINCIPAL:  
DRA. MARÍA ANDREA GIOVINE YÁÑEZ  
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES BIBLIOGRÁFICAS

TUTORES:  
DR. DANIEL MONTERO FAYAD  
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS

DR. CRISTIAN LÓPEZ RAVENTOS  
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES UNIDAD MORELIA

CIUDAD DE MEXICO, OCTUBRE, 2023



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

*A Meche, Eva y Leoncio*

## **Agradecimientos**

Son tantas las personas a las que pudiera agradecerles, pero en primera instancia quisiera agradecer a mi comité tutor. Desde el inicio de esta travesía académica la Dra. María Andrea Giovine me dio sus muy atentos puntos de vista, sus puntuales recomendaciones tanto personales como académicas, la atención tan constante que ha vertido en mis estudios, su tan valiosa amistad y la mejor guía que pude tener para llevar a buen puerto este trabajo. Al Dr. Cristian López por ofrecerme, también desde el inicio de la maestría, su valiosa atención, su amabilidad para compartir sus opiniones siempre tan precisas y detonadoras desde Morelia. Al Dr. Daniel Montero por hacer que me diera cuenta de tantas problemáticas que conlleva estudiar la historia del arte y de los estudios del arte contemporáneo, así como de sus inestimables comentarios para guiar mi investigación. A los tres, mis agradecimientos sinceros.

Al Dr. James Cisneros, por darme todo su apoyo y amistad durante la estancia que realicé en la Universidad de Montreal y por ayudarme a encontrar los archivos que necesitaba para realizar este escrito.

A la Universidad Nacional Autónoma de México por ser mi casa desde que era niño.

A los excelentes maestros que tuve durante el posgrado y a mis compañeros por ayudarme siempre a encontrar nuevas maneras de ver y comprender el arte.

A mi familia por su amor, por ayudarme y apoyarme tanto siempre.

A Ximena, mi preciosa ancla y de quien nunca podré dejar de estar tan agradecido.

## Índice

Introducción.....	5
Ryoji Ikeda y el origen de <i>Data-Verse</i> .....	14
La intermedialidad como paradigma de análisis de obras híbridas .....	25
Antecedentes inmediatos de la música visual .....	30
La esfera del sonido.....	34
Análisis de <i>Data-Verse</i> .....	48
Conclusiones .....	56
Bibliografía.....	60

“Hay, pues, infinitos más o menos grandes, no según el número, sino según la composición de la relación en la que entran sus partes. Por eso cada individuo es una multiplicidad infinita, y la naturaleza en su conjunto una multiplicidad de multiplicidades perfectamente individuada.”<sup>1</sup>

## Introducción

El presente texto tratará sobre la obra *Data-Verse* (2019) del compositor y artista Ryoji Ikeda (1966-), quien es uno de los artistas japoneses más representativos del arte contemporáneo, particularmente el que utiliza herramientas computacionales con fines estéticos. En consonancia con otras propuestas actuales dentro del campo del arte, Ikeda se enfoca en dotar de un ambiente sonoro a la mayoría de sus obras visuales, cuyo contenido versa sobre aspectos y conceptos de la tecnología moderna. Su obra ha llamado la atención de una cantidad considerable de curadores, museos, salas de concierto y diversos agentes del medio del arte en todo el mundo, probablemente debido a su estilo innovador, misterioso y provocativo.<sup>2</sup>

La obra de Ikeda se ha centrado fundamentalmente en la relación que tiene la ciencia con el arte, por lo que las obras artísticas que ha producido a partir de esa inquietud y curiosidad van de la mano de las indagaciones que realiza en diversos campos del conocimiento humano, desde las matemáticas, la física, la filosofía, la biología o la

---

<sup>1</sup> Gilles Deleuze y Félix Guattari, *Mil mesetas: Capitalismo y Esquizofrenia*, trad. de José Vázquez Pérez y Umbelina Larraceleta, 6º ed. (Valencia: Pre-Textos, 2004,) 258.

<sup>2</sup> Algunas de las exhibiciones individuales de Ikeda se han llevado a cabo en el Centro Pompidou (continuum, 2018), en ZKM Karlsruhe (microlmacro, 2015), en el Museo de Arte de la Universidad Nacional de Colombia (datamatics, 2011), el Museo de Arte Contemporáneo de Tokio (+/- «the infinite between 0 and 1», 2009), mientras que su música ha sido comisionada por la *LA Philharmonic* en el Walt Disney Concert Hall de Los Ángeles (2019) y ha sido interpretada en auditorios como la *Salle des concerts-Cité de la musique* en París (2022), el Barbican Centre de Londres (2018), el Muziekgebouw en Amsterdam (2019), entre otros recintos.

geografía. Lo que logra a partir de esta unión virtuosa es una serie de acontecimientos en forma de instalación en donde el ser humano y su huella en el mundo son representados a través de datos de toda índole. En sus obras aparecen desde datos genómicos hasta localizaciones geográficas, a partir de una cuidadosa colocación de piezas a manera de como lo hace un cirujano en la mesa de operaciones, probablemente con el fin de que el espectador se vea afectado por esa masa ingente y abrumadora de datos visualizados y sonorizados. Cuando estamos frente a una de sus obras es muy posible que surjan en nosotros diversos cuestionamientos acerca de nuestro habitar en el mundo, nuestras acciones como sociedad con respecto al otro y, la presencia creciente de los datos en nuestras vidas, el uso que se hace de ellos o nuestra responsabilidad con el cambio climático que se está ocasionando en la Tierra. Todo esto frente a una instalación intermedial.

El objetivo principal de la investigación de la que se deriva el presente ensayo fue encontrar una vía para analizar críticamente una obra de esta naturaleza, por lo que este texto se propone discutir lo que sucede en nosotros como espectadores al estar frente a una obra en la que una esfera semiótica afecta a otra (sonido / imagen) y en donde lo que vemos y oímos proviene de la manipulación de diferentes elementos sonoros y visuales que, en resumidas cuentas, tienen una forma abstracta y se interrelacionan. Dicho esto, comencemos por el punto central del texto y lo que se pretende demostrar: la idea de que *Data Verse* es una continuidad de la música, de lo sonoro, en lo visual.

Los principales elementos del marco teórico con los que contamos son teorías contemporáneas del sonido, de la abstracción en el arte y de los estudios intermediales, que se tratarán ampliamente en las siguientes líneas.

Partimos de la idea de que la música tiene un componente relevante y fundamental que es el sonido. A partir de este fenómeno de perturbaciones mecánicas del aire se ha producido una historia musical en donde esos sonidos han sido atrapados, condicionados y reproducidos en lo que hemos convenido en llamar notas musicales, que parten de un ordenamiento creado entre los siglos XVI y XVII, denominado sistema temperado, el cual inauguró una historia occidental de la música que hoy llamamos académica y de la cual parten las bases del amplio espectro musical que escuchamos actualmente. Por otro lado, el concepto de música absoluta parte de la audición sin referentes externos, es decir, sin un referente metalingüístico y condicionado a seguir una narrativa. Para decirlo de otra manera, sea cual sea el mensaje y el efecto producidos mediante esa comunicación sólo se obtienen a partir de la experiencia sonora pura, sin que la vista o el razonamiento lógico intervengan. Durante el siglo XX esa audición tonal y temperada se vio abruptamente modificada mediante la incorporación de nuevos sonidos obtenidos a partir de los avances tecnológicos, lo cual hemos convenido en llamar música electrónica, que llegó para agitar las concepciones musicales que hasta ese momento eran inamovibles. También fue en esta época de cambios tecnológicos cuando la imagen digital abrió nuevos derroteros para la mirada. Surgieron y se consolidaron nuevos medios de creación artística como el cine y la videoinstalación. Hubo un punto en la historia cuando estas dos vías de comunicación



artística, el video —o imagen en movimiento registrable y registrada— y la música, se agruparon con una intensidad y variedad de formas inusitadas. La historia de esta relación especial data de muchos siglos antes. Podríamos remitirnos hasta la antigüedad clásica, cuando en el teatro griego la música y la poesía formaban un solo medio, una herramienta que servía para promulgar una idea en la escena o cuando las tribus antiguas se reunían cerca del fuego para pedir al dios supremo la presencia de lluvia, invocaciones que eran acompañadas de música y danza.<sup>3</sup> Pero fue en el siglo XX cuando la imagen digital y la música se agruparon en torno a una nueva forma de comunicación sensorial. *Data-Verse* es el resultado de la indagación artística por prolongar lo musical en lo visual y lograr una pieza en la que lo sonoro y lo visual son inseparables.

Una peculiaridad muy importante en esta obra es que, como ya hemos comentado, utiliza datos para crear un lienzo visual digital que se imprime en la pantalla; podemos ver estos datos como índices semióticos de diversa índole que pierden su significado original y generan nuevas significaciones. La información que contienen esos datos se desemantiza.<sup>4</sup> Esto nos lleva a pensar en una serie de cuestiones respecto a nuestra relación con los datos, a cómo los percibimos en nuestra vida diaria, si es que lo hacemos, a que actualmente existe una hipertrofia de la información, a problemas de comunicación en distintos niveles y a cómo podemos experimentar nuevos lenguajes. Cuando se tratan los datos de esta manera, como figuras en un lienzo digital, la comunicación original se ve transformada y engendra otro tipo de lazo comunicante

---

<sup>3</sup> Para ahondar en el tema de la música y la voz hablada en la Grecia antigua, ver Calero Rodríguez, *La voz y la música en el teatro griego*.

<sup>4</sup> La desemantización se entiende como la pérdida del significado original.

porque podemos tener una idea de cómo se debe ver una tomografía, o un electrocardiograma, que son representaciones visuales de órganos de nuestro cuerpo, pero, cuando se presenta esta información en *Data-Verse*, no nos importa qué dicen realmente o qué comunican objetivamente esos datos originales. La información modificada aterriza en una comunicación no lingüística, de otra índole distinta a la que estaba planeada en el momento de su creación. Un significado que se parece mucho a lo dicho por la música, que no se puede traducir a palabras pero que, a pesar de eso, comunica algo. Por las características intermediales propias de esta obra no se puede hacer un análisis crítico de la misma forma que una obra visual, conceptual, material. *Data-verse* es otro tipo de dispositivo, uno inmaterial, pero que se ve y se escucha, por lo que plantea un reto cuando se quiere hacer un proceso de inspección y análisis siguiendo las metodologías tradicionales de la historia del arte.

La información tiene su razón de ser en que algo o alguien la escuche, la lea, la comprenda y tenga una reacción a partir de su mensaje. En *Data-Verse* los datos visuales, que originalmente se proponían ser un medio de comunicación mediante una convención de formas ya establecidas para el entendimiento humano, se ven expuestos a otro tipo de redes comunicantes, que descomponen esa intención original y lo hacen parte de otra comunicación. Como esa información ya no existe y acaba de mutar encuentra su lugar y su posibilidad de ser información en otro tipo de dispositivo, con otro mensaje. Se abre una vía para convertir esos datos en música, en sensaciones y provocar emociones. No en notas musicales, no como el ejercicio de traducir datos en impulsos sonoros, ni el hecho de poder escucharlas en un concierto —evento canónico

por antonomasia de la demostración musical— sino poder ser escuchados desde otros sentidos, desde una combinación de éstos. Escuchar con la vista, además de con el oído.

Es cierto que a partir de percibir la obra desde la interpretación subjetiva se abren muchos caminos por explorar, pues es atractiva la relación entre la visualización de datos, la música y el video como propuesta artística integrada. Se podría atender esta obra desde diversos campos disciplinares, ya sea desde la antropología, la sociología o la filosofía. Cada una de estas ramas tendrá algo que decir, por ejemplo, respecto al hecho de vivir en un mundo globalizado repleto de datos almacenados en servidores, en memorias tan gigantes como los propios datos que almacenan, y puede llamar la atención esa manera que tiene Ikeda de subvertir los datos en algo distinto de su ser primigenio. Para este ensayo solo se hablará de la potencia estética que tiene la obra como continuidad entre lo musical y lo visual.

Un problema que es fundamental mencionar es el de la presencia, pues esta obra es analizada viéndola desde una computadora, a diferencia de como originalmente se pensó, que es dentro de un recinto, una galería o museo, con las adecuaciones técnicas para que las visualizaciones generadas digitalmente y los sonidos emitidos de los altavoces fueran de la máxima calidad posible y logrando una experiencia inmersiva. Vivimos en un momento en que presenciar una obra de Ryoji Ikeda a través de un video en internet es posible y eso nos hace partícipes de nuevas interacciones con los objetos artísticos, lo que a un tiempo genera nuevas preguntas sobre la reproductibilidad. De nuevo, lo que se pretende con el objeto primigenio ya no existe, se ve adaptado a otras

circunstancias. La naturaleza de la circulación del mensaje cambia el modo en que percibimos la idea originalmente planteada. Nuestra reacción es diferente de la que hubiéramos tenido si la presenciáramos de frente, si la obra se encontrara exhibida en la Bienal, en un cuarto cuya acústica es peculiar, cuyos monitores son de calidad muy alta, con gráficos bien definidos y sonidos prístinos. Posiblemente el smartphone o la computadora no tengan una pantalla de alta calidad como las pantallas OLED donde se presentó la obra originalmente ni los altavoces tengan un rango de frecuencia y componentes adecuados para disfrutarla como si estuviéramos en el museo. Sin embargo, la presenciamos. La reacción que posibilita es diferente, pero existe.

Un objeto artístico es un artefacto que tiene el potencial de accionar diversas sensaciones, pensamientos, o referentes, que en resumidas cuentas tiene *agencia* como lo piensa Alfred Gell.<sup>5</sup> *Data-Verse* aparentemente no pertenece en su totalidad ni a la disciplina musical ni a las meramente visuales. Estamos hablando de un Frankenstein capaz de ofrecernos otro tipo de experiencias y que nos hace pensar en nuestra condición de espectadores del siglo XXI. Pero, como veremos a lo largo de este ensayo, uno de los rasgos más interesantes de esta obra es que experimenta con la idea de la continuación musical en lo visual. No solo participa nuestra vista, sino que hay que escucharla. No sólo podemos escucharla, hay que verla. Después de presenciarla parece que nos confronta con la relación que tenemos con los otros, con nuestra propia

---

<sup>5</sup> "El objeto de arte encarna intenciones y expectativas que modifican el contexto social en el que está incluido. Por ello Gell insiste en que las discusiones sobre el arte deben ser enmarcadas dentro de las relaciones sociales que lo posibilitan y en los efectos que el arte tiene sobre aquellas." Sergio Martínez Luna, "La antropología, el arte y la vida de las cosas. Una aproximación desde *Art and Agency* de Alfred Gell", *Revista de antropología iberoamericana*, vol. 7, no. 2 (2012), 178.

subjetividad y las demás subjetividades, aparece nuestro mundo a través de los datos. Y todo ello lo logra a través de su naturaleza intermedial, una unión entre sonido y video, entre datos y lo que significan para cada uno de nosotros. Es decir, el hecho de que Ikeda no utilice solamente imágenes en movimiento, sino que la obra sea pensada como un conjunto de sonido e imágenes habla de la importancia que tiene para él que esos pensamientos sean generados también por medio de la audición. Cuando escuchamos algo que nos gusta, como una canción o la voz de un ser querido, emergen emociones dentro de nosotros y me parece que eso es justamente lo que hace a la música tan necesaria en nuestras vidas. Esto me recuerda a Eugenio Trías cuando dice que la música también es pensamiento, pero no uno donde interviene la lógica ni el razonamiento tradicional, sino que es pensamiento sonoro.<sup>6</sup>

Empezaré por proporcionar una breve semblanza del artista y una descripción general de *Data-verse* con la finalidad de situar al lector del presente ensayo. Esta obra se expuso por primera vez en un escenario importante, en una galería de la Bienal de Venecia 2019, cuyo mecenas fue la marca *Audemars Piguet*, y cuyo concepto curatorial giraba en torno al momento de auge tecnológico que estábamos experimentando, a las preocupaciones por el futuro y a cómo nos veíamos en sociedad dentro de un mundo globalizado. Esta pieza fue la culminación de un proceso de más de veinte años en el que Ikeda se acercó a diversos investigadores de las disciplinas que comenté anteriormente y obtuvo datos recopilados de múltiples instituciones, que en conjunto funcionaron como los colores y formas de su lienzo sonoro-visual. Es importante notar

---

<sup>6</sup> Cfr. Eugenio Trías, *El canto de las sirenas*, (Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2007), 19.

aquí la relación de esta pieza con otras que se expusieron ex profeso para la Bienal, pues puede abonar a una interpretación distinta si la vemos como parte de un conjunto que sigue una línea curatorial.

En este texto hablaré de la intermedialidad como una modalidad para analizar una obra de esta naturaleza, donde se discutirá brevemente la noción de medio y por qué es importante tenerla en cuenta para analizar *Data-Verse*. A continuación, abordaré algunos antecedentes inmediatos de esta obra, con las propuestas de artistas que encontraron un modo parecido de tratar la relación de la imagen en movimiento abstracta y la música, lo que se ha dado en llamar Visual Music. Luego, hablaré de las teorías contemporáneas del sonido y la abstracción visual para darle una base teórica a lo que presenciamos con la obra de Ikeda, que puedan servir como una guía metodológica para hacernos preguntas al y analizar una obra de esta naturaleza. En este punto del ensayo voy a hacer un análisis de una parte de *Data-Verse* considerando las características y atributos del sonido, lo visual y los datos con el fin de mostrar la dinámica de la pieza. Por último, ofreceré las conclusiones de esta investigación.

## **Ryoji Ikeda y el origen de *Data-Verse***

Este apartado está compuesto por una breve semblanza del artista y de *Data-Verse*, de cómo fue gestada y los mecanismos que utiliza para ser exhibida. Veremos la importancia que tienen la música, el sonido y la luz para el artista y cómo imprime en su obra las sensaciones que estos tres elementos le generan cuando se unen.

Ryoji Ikeda nació en 1966 en la ciudad de Gifu, al centro de Japón. Después de estudiar la carrera de Ingeniería Mecánica, en 1994 comenzó su carrera artística colaborando con el colectivo de artistas *Dumb Type*, quienes desde esa década se han dedicado a hacer instalaciones y performances donde se utilizaba tanto el cuerpo como medios electrónicos en distintos lugares del mundo. Desde su paso por el colectivo, Ikeda se ha interesado tanto por el fenómeno sonoro como por “las imágenes como luz por medio de la precisión y la estética matemática.”<sup>7</sup> Sus instalaciones se han destacado por utilizar una impronta minimalista en cuanto al manejo de la luz y el sonido, de tal suerte que mediante estas dos herramientas ha logrado crear ambientes inmersivos muy interesantes. En el 2014 ganó el premio *Prix Ars Electronica Collide*, uno de los distintivos más importantes en el arte digital, establecido desde 1987. En el campo musical ha compuesto piezas electrónicas, dotadas igualmente de un estilo minimalista peculiar en donde prefiere el uso de *glitches*, ruido blanco y la síntesis aditiva y sustractiva. Entre otros compositores, ha colaborado con Alva Noto, un músico electrónico destacado en

---

<sup>7</sup> "Biography," Ryoji Ikeda, consultado el 10 de enero de 2023, <https://www.ryojiikeda.com/biography/>

la escena, con quien desde 1999 tiene el proyecto “Cyclo”, el cual consiste en analizar los errores algorítmicos del software y crear sonidos a partir de eso.<sup>8</sup>

Ikeda fue aficionado a la música electrónica que se desarrolló a principios de los 90, involucrando los recursos y avances técnicos de esos años, como consecuencia de la proliferación exponencial de esta música en la cultura pop, la cultura del club y el hip hop, durante los años en que Ikeda era estudiante. Su formación musical partió de su gusto por oír la radio. Él comenta que ahí pudo escuchar por vez primera a Iannis Xenakis, Ryuichi Sakamoto, los Sex Pistols y los Ramones. Pero destaca su gran interés por el club, por las fiestas y raves clandestinos, por ir a escuchar los sistemas de sonido que los japoneses copiaron de clubes como *The Sound Factory* de Nueva York. En ellos la música se hacía sonar a muy alta intensidad, lo cual incluso le imponía: “la vibración del aire era asombrosa, simplemente dejabas de pensar.”<sup>9</sup> Con declaraciones como ésta podemos entrever que a Ikeda le atrajo ese efecto sensible en el cuerpo que producen las vibraciones del sonido gracias a los subwoofers, y sus experimentaciones con la misma materialidad del sonido son prueba de ello. En sus primeros trabajos como DJ le gustaba mezclar la música *new wave* o *bossa nova* con música electrónica abstracta. Le interesaban los efectos ambientales que el sonido propulsaba y, si estaba en un club, era porque las personas acudían a moverse, a bailar; su interés por la danza lo llevó a colaborar con un grupo experimental de butoh.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Cyclo, *ID*, Ryoji Ikeda + Alva Noto, Noton N-037, 2011.

<sup>9</sup> “Structures de l’inconnu. Entretien avec Marcella Lista”, en Ryoji Ikeda, *Continuum*, (Paris : Éditions Xavier Barral, 2018), 155. [Traducción propia del francés]

<sup>10</sup> “Structures de l’inconnu,” 155-156.



En el club el cuerpo baila con otros al ritmo que expulsan los monitores, de una calibración tan precisa que la fidelidad del vinilo causa una escucha peculiar, única, pero lo que atraía a Ikeda eran los sonidos rotos, los *scratches* que los DJ's hacían durante la performance. Según Ikeda, éstos se tenían que poner cada vez más creativos pues los sistemas de audio cada vez eran más accesibles (la gente ya los podía tener en casa) y, por tanto, los DJ's debían concentrarse en entregar un evento único al público, un acto vivencial irrepetible. Esos efectos de las casas de ritmos, los *scratching*, las innovaciones sonoras dentro del club surtieron un gran efecto en él.<sup>11</sup> Las obras que produce dan cuenta de esto. En primera instancia los clubes son lugares oscuros, la teatralidad que proyectan entre otras cosas las luces hace que sean lugares donde el cuerpo se siente en otro espacio, crean un ambiente adecuado para potenciar todo tipo de sensaciones. Las instalaciones de Ikeda muchas veces crean ambientes, en un cuarto oscuro, frente a las luces que cruzan el espacio, frente a la pantalla que muestra imágenes que se desplazan velozmente, en una temporalidad propia de las imágenes en movimiento, y con el sonido de los parlantes de fondo, un sistema de audio de alto nivel, donde los ritmos de los ruidos, que no siguen la estructura occidental de la tonalidad, siguen siendo música y crean un efecto en el cuerpo del paseante. Un segundo aspecto es el tema de los espectadores, que, como en el caso de los clubes, caminan por todo el espacio del cuarto, a diferencia de una sala de concierto donde se tiene asignado un asiento donde permanecer durante el evento, se encuentran unos con otros perdidos en la oscuridad del cuarto, rodeados por materialidades que los atraviesan —el sonido y la luz—

---

<sup>11</sup>“ Structures de l'inconnu,” 157.

dispuestas de tal suerte que convierten ese espacio en una dimensión alterna a la del mundo natural.

Para entender el proceso creativo de Ikeda y la manera en la que trata sus herramientas como la luz, el sonido y los datos, conviene notar que él se define primeramente como compositor, lo que en términos generales significa “aquel que compone cosas”; dispone de elementos que planea, acomoda y arregla de un modo específico para suplir una necesidad creativa y, durante más de 15 años, Ikeda trató de componer los datos dentro de una obra de arte.<sup>12</sup> Uno de sus principales intereses con respecto a su materia prima, que como hemos dicho son los datos, la luz y el sonido, son las “estructuras escondidas de los fenómenos perceptibles”, que posiblemente signifique la naturaleza misma de las cosas.<sup>13</sup> Su propósito evidente fue componer la totalidad del espacio con el objetivo de que se experimenten los patrones binarios: “ceros y unos, negro y blanco, sí y no.”<sup>14</sup> David Toop dice que una de sus influencias fue el entorno de las ciudades japonesas de los años 90, receptoras de los nuevos medios advenedizos que se podían observar en

---

<sup>12</sup> No está de más leer la experiencia de un compositor pensando sobre su proceso creativo, como Henry Cowell cuando dice que: “La experiencia de estar en medio de la creación musical es claramente emocional; hay una mera apariencia de intelectual en ser capaz de dirigir y gobernar los meteoros de sonido que saltan a través de la mente como fuego volcánico, en una gloria y plenitud inimaginables excepto por aquellos que los han oído.” [traducción propia del inglés] en Henry Cowell, “The process of musical creation”, *American Journal of Psychology*, vol. 32, no. 2, (1926), p. 236.

<sup>13</sup> Lisa Rovner, “Anatomy of an Artist: Ryoji Ikeda,” video, 4: 13, 27 de octubre de 2021, <https://vimeo.com/639463434>

<sup>14</sup> “Anatomy of an Artist: Ryoji Ikeda,” Nowness, consultado el 29 de noviembre de 2022, <https://www.nowness.com/series/anatomy-of-an-artist/ryoji-ikeda>

todos los rincones de las grandes urbes, y que evocaban “ una suerte de tecnología convertida en un paisaje de ensueño en el cual las personas entran”.<sup>15</sup>

Durante estos años que Ikeda ha trabajado con los datos se he empeñado en mostrar el sonido de éstos y la data del sonido. Cuando experimentamos *Data-Verse*, no es difícil notar que Ikeda tuvo que preparar, adecuar y acomodar una desmedida cantidad de elementos. Estar frente a ese gran cúmulo de información resulta en un juego con el sistema neurológico, con el cerebro, puesto que envuelve al espectador en un estado de ensimismamiento y tal como dice Ralph Rugoff: “tradicionalmente en el arte lo sublime se trataba de la confrontación subjetiva directa con la vastedad de la naturaleza, pero Ryoji es capaz de darnos esa experiencia en términos de información.”<sup>16</sup>

En el año 2015 la marca de relojes de alta gama *Audemars Piguet* comisionó la producción de una obra al ya reconocido mundialmente Ryoji Ikeda. El resultado de este vínculo contractual fue *Data-Verse*, una suerte de suite contemporánea que se compone de tres obras que conjuntan una experiencia visual y sonora y que Ikeda considera su trabajo definitivo.<sup>17</sup> Como ya he dicho, esta obra es el resultado de veinte años de investigaciones en las cuales Ikeda hizo una serie de tratamientos algorítmicos con datos científicos que fue obteniendo a lo largo de los años en diversas bases de datos, procedentes de las más emblemáticas instituciones científicas del mundo como el CERN,

---

<sup>15</sup> Rovner, “Anatomy of an Artist”.

<sup>16</sup> Rovner, “Anatomy of an Artist”.

<sup>17</sup>“ Ryoji Ikeda: Data-Verse Trilogy,” Audemars Piguet, consultado el 22 de agosto de 2022, <https://www.audemarspiguet.com/com/es/news/art/ryoji-ikeda-data-verse-trilogy.html>.

el proyecto del genoma humano, la NASA, entre otras. La obra consiste de tres proyecciones de video en DCI 4K (*Digital Cinema Initiatives*), acompañadas de una música electrónica minimalista, es decir, que utiliza pocos timbres en distintos rangos de frecuencia audibles —o altura de notas— que van en perfecta sincronía con lo que se está observando en la pantalla. Según la marca de relojes, el propio nombre de la obra es una propuesta hacia una hipnosis que quiere ejercer Ikeda sobre el espectador, a través de un viaje multisensorial por “las diferentes dimensiones de nuestro mundo.”<sup>18</sup> A manera de una pequeña sinopsis de estas ambiciosas obras, Ikeda dice que: “*Data-Verse* trata de escanear la totalidad de la escala de la naturaleza, de lo microscópico a lo macroscópico... yo simplemente te guío, tu cerebro lo hace todo. Tú experimentas, tú construyes tu historia.”<sup>19</sup>

La primera obra de la serie *Data-Verse* se estrenó en la 58<sup>o</sup> Exposición Internacional de Arte Bienal de Venecia, llevada a cabo del 11 de mayo al 24 de noviembre del 2019. Esta pieza en particular es mi objeto de estudio por dos razones: la primera porque era la única pieza expuesta al momento de escoger una obra de esta serie y la segunda porque sostengo que nos puede dar puntos de referencia con respecto a las otras dos e incluso respecto a la propuesta discursiva de Ikeda con relación a los datos y la obra como extensión musical, como un continuum entre lo sonoro y lo visual. Para contextualizarla, hablar de su recepción y relación que tiene con otras piezas, habría que situarla como un objeto conspicuo dentro del conjunto específico del arte contemporáneo. Así tenemos

---

<sup>18</sup> Audemars Piguet, “Ryoji Ikeda: Data-Verse Trilogy.”

<sup>19</sup> Audemars Piguet, “Ryoji Ikeda: Data-Verse Trilogy.”

que en principio es problemático tratar la idea de lo contemporáneo y más en el contexto del arte, pero pensemos en el modo de circulación y recepción de la pieza, pues ésta se estrenó en una galería dentro de uno de los espacios más comentados y sobresalientes del arte de nuestra época (la Bienal de Venecia), al tiempo que la obra misma puede ser vista por miles de personas desde una computadora a través de YouTube. Esto de por sí ya da mucho para reflexionar sobre cómo se consumen las nuevas producciones a través de la digitalización y la reproducción por medios masivos de comunicación.<sup>20</sup> Dos experiencias muy distintas: la de la inmersión in situ que apunta a la corporalidad del espectador imbuido en las condiciones materiales e intermediales de la obra de Ikeda y la de la experiencia mediada por una pantalla y por YouTube en la que el espectador se encuentra en su contexto cotidiano experimentando la obra.

El título de la Bienal de ese año fue *May You Live in Interesting Times* y estuvo curada por Ralph Rugoff. Este título atrae no solo por el misticismo de la frase sino porque está tomada de una supuesta maldición china que habla sobre disturbios sociales, crisis e incertidumbre, lo cual resulta sumamente irónico si pensamos que el siguiente año dio inicio la pandemia del Covid-19. Según Rugoff, lo que proponía con el concepto era equipararlo a lo que estamos viviendo hoy en día, hacer un diagnóstico de nuestros tiempos, y dejar que los artistas hablaran sobre la condición precaria de la existencia

---

<sup>20</sup> Así pues, surgen varias vías para tratar una problemática que es la del arte como institución y los espacios de difusión y legitimación del arte y, puesto que lo que me interesa especialmente es la utilización de Ikeda del sonido como parte primordial de su producción, me parece que esta apertura obedece a un cambio de paradigma o de vistas dentro de la misma institución del arte que posibilita que los espacios de exhibición contengan elementos que no pertenecen a los medios visuales como se concebía tradicionalmente, en donde podemos ver obras que utilizan una producción tecnológica de última generación y que más bien se parecen a los artefactos de las exposiciones universales de los últimos dos siglos.

actual. En su opinión, el arte hoy no tiene impacto o incidencia real en la política, no podría frenar un levantamiento nacionalista o la creación de ideologías que atentan directamente contra los derechos humanos, pero le parece que tal vez su función vaya encaminada a ser una guía que nos ayude a saber cómo vivir y pensar en “tiempos interesantes”.<sup>21</sup>

“The Exhibition will focus on the work of artists who challenge existing habits of thought and open up our readings of objects and images, gestures and situations. Art of this kind grows out of a practice of entertaining multiple perspectives: of holding in mind seemingly contradictory and incompatible notions, and juggling diverse ways of making sense of the world.”<sup>22</sup>

Llama la atención la potencia del discurso curatorial enfocado en hacer entender que el arte exhibido muestre cosas que no habrían podido ser vistas o percibidas en otros lugares, cosas que están reunidas para producir en los espectadores sensaciones y visiones de lo que está fuera del radar, en los límites, cosas que exploran la interconectividad de diferentes fenómenos de nuestra contemporaneidad y de nuestra manera de percibir el mundo y que expanden nuevas vías de comunicación con nosotros mismos y con los demás. Una mezcla de materialidades, conceptos, historias, relatos, sonidos, reacciones, corporalidades, cuyo molde temático obedece a la lógica de una feria internacional de arte, que se propone trastocar nuestros pensamientos, creencias y convicciones por medio de presenciar los objetos que forman parte del evento. Personalmente, cuando interactúo con una obra de Ikeda, sucede que la experiencia es

---

<sup>21</sup> Ralph Rugoff, “May You Live in Interesting Times”, declaración, Universes in universe, 11 de mayo de 2019, <https://universes.art/es/bienal-venecia/2019/may-you-live-in-interesting-times>

<sup>22</sup> Rugoff, “May You Live [...]”.

una que descontextualiza mi vida cotidiana, me genera preguntas acerca de la manera en que delineamos los bordes culturales y las fronteras entre medios. “Intelligent artistic activity involves creating forms that call attention to what forms conceal, and the functions that they fulfil. The Exhibition will highlight art that exists in between categories, and which questions the rationales behind our categorical thinking.”<sup>23</sup> En estas declaraciones de Rugoff, se lee una especie de apertura hacia los intermedios, los intersticios, los afectos que se desarrollan en circuitos que no son tradicionales en el arte.

En palabras de Seisdedos, esta muestra “rompe con una tendencia a la revisión del canon de las últimas bienales” por llenar esos espacios que quedaban vacíos pero que se encuentran en las ideas contemporáneas, “abundan las esculturas imposibles, la música nihilista, la realidad virtual, las torpes recreaciones en tres dimensiones, las imágenes digitales que se pixelan y los videojuegos, que parecen haberse convertido en medio artístico predilecto para retratar la nueva condición poshumana.”<sup>24</sup> De esta particular curaduría se pudieron presenciar obras de diversa naturaleza, unas más enfocadas en mostrar el despliegue tecnológico que nos toca y ha tocado vivir y otras más enfocadas en la naturaleza social del hombre, enfatizando una irracionalidad que lleva a veces a la violencia y el despliegue de la dominación.

Quisiera hablar de dos piezas que se expusieron en la muestra, que son dispares en términos materiales, pero que nos hacen pensar justamente en nuestro tiempo desde

---

<sup>23</sup> Rugoff, “May You Live [...]”.

<sup>24</sup> Iker Seisdedos, “Una Bienal de Venecia para descifrar la confusión del presente,” *El País*, 9 de mayo de 2019, [https://elpais.com/cultura/2019/05/08/actualidad/1557338935\\_151652.html](https://elpais.com/cultura/2019/05/08/actualidad/1557338935_151652.html).

perspectivas diferentes. La primera se titula *Can't Help Myself*, de los artistas Sun Yan y Peng Yu. Se trata de una escultura mecánica en medio de un cuarto blanco donde una pala de metal gigante limpia líquido con la densidad y el color de la sangre que sale por debajo de la máquina. La pala va barriendo intermitentemente al líquido esparcido intentando regresarlo a donde estaba, debajo de ella. La acción se repite incansablemente haciendo que el movimiento del barrido vaya lanzando gotas de ese líquido por el cuarto, llenando así de gotas los cristales, las paredes y el piso blanco.

La otra obra es la de la artista chilena Voluspa Jarpa, quien representaba a su país en su pabellón, donde expuso *Altered Views*, un estudio sobre la psique hegemónica y la subalterna, que giraba en torno a preguntarse sobre cómo emanciparse de esos pensamientos.<sup>25</sup> La instalación consistía en una serie de objetos y elementos de distintos materiales desplegados en el espacio, donde se podían encontrar audios, mapas, textos, esculturas, fotografías, maquetas, una especie de gabinete de curiosidades que giraba en torno a la preocupación de Jarpa por plantear la hegemonía europea dentro de una institución también hegemónica como la Bienal de Venecia.

Ambas obras son muy diferentes en cuanto a su materialidad, configuración y apuesta conceptual, pero el contenido resuena con las crisis sociales y las problemáticas de un mundo globalizante, de las redes subyacentes en todos los ámbitos humanos, de las violencias que no deberían ser ya permisibles con respecto al tema de dominio político.

---

<sup>25</sup> Voluspa Jarpa, "Altered Views", entrevista de Viviana Gravano y Giulia Grechi, video, 19:45, 10 de julio de 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=eBXvxizH4FA&list=TLGGcCeUsYYPmIgyMzExMjAyMg>



El líquido que trata de limpiar la máquina nos recuerda tantos casos de sangre derramada y la máquina a la hegemonía que trata de controlar sus errores oprobiosos, mientras que las materias sonoras de Jarpa son reproducciones en video y audio de entrevistas con diversos miembros de la sociedad sobre su situación subalterna. El mensaje es parecido, lo que cambia es la forma, el medio. Por su parte, la obra de Ikeda podemos verla como una llamada de atención con respecto a nuestro involucramiento diario con los datos, con el dispositivo que traspasa todas nuestras redes de acción en el mundo.<sup>26</sup> Lo que quiero resaltar son los modos de comunicar esa temática, que son distintos, pero cuya intención es la misma: generar algo en nuestra mente para filtrar preconcepciones, descubrir sensaciones a través de diversos artefactos que nos hagan sentir en el mundo contemporáneo. En la propuesta artística de Ikeda, esto se produce a través de la vista y el sonido.

Ikeda dice que su obra es abierta en el sentido de que la experiencia no necesita conocimientos previos y el fin es que cada uno le dé significado. En resumen, él coloca las piezas y uno es quien genera sentido a su propuesta. A comparación de la materialidad del sonido que propone Christoph Cox y de la que hablaré posteriormente, su obra no solo es sonora, sino que incluye información digital, contrastes binarios, como ya hemos dicho, datos de las bases del genoma humano, gráficas topológicas, imágenes de la NASA, información codificada de nuestro mundo diverso. Pero no encontramos un significado en la particularidad de las piezas, sino en el todo, pues podemos distinguir

---

<sup>26</sup> Dispositivo como lo entiende Agamben, ver Giorgio Agamben, "*¿Qué es un dispositivo?*", trad. por Mercedes Ruvituso, (Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2014).

una suerte de miradas furtivas sobre las formas que la componen. Sin embargo, no es posible analizar a ciencia cierta qué es cada cosa, a dónde nos dirigen las formas; los símbolos son solo el devenir de algo, una experiencia que nos ofrece otro tipo de acercamiento al mundo y al sonido. Nos atraen las intensidades, los cambios de frecuencias, los timbres del espectro sonoro, sus texturas, la nitidez de las imágenes, la calidad estética de la edición cuando se empalman el audio y el video.

### **La intermedialidad como paradigma de análisis de obras híbridas**

El concepto de intermedialidad nos ayuda a abordar las relaciones entre medios y entre disciplinas, los cuales han existido desde las primeras manifestaciones artísticas, y se ocupa de obras cuya materia involucra más de dos sentidos para su recepción, de lo que borra las fronteras entre las categorías disciplinares de las artes, lo que parece más una quimera que un animal. Lo que interesa de las relaciones intermediales es el resultado del proceso de hibridación de los diversos materiales que se ensamblan, de las relaciones entre los distintos códigos y lenguajes. Si tenemos en cuenta lo anterior, podemos percibir cruces para explotar la interpretación de una frase dada, como la siguiente, que me gustaría ofrecer a manera de ejemplo intermedial: “La cólera, canta, oh diosa, del Pelida Aquiles...”<sup>27</sup> Actualmente en la literatura especializada existe una enorme cantidad de interpretaciones que se le han dado a estas palabras, pero la intención de esta frase, aunque remite a la justificación divina de la poesía, también contiene el verbo cantar. Y una interpretación moderna, y algo descontextualizada, nos remite a la música, que podemos asociar con la música de las palabras. Pues, pese a

---

<sup>27</sup> Homero, *La Ilíada y la Odisea*, ed. Por Ma. Esperanza Cabezas Martínez, (Madrid: Castalia Ediciones, 2004), <https://www-digitaliapublishing-com.pbidi.unam.mx:2443/a/31035>

que no hay una partitura, la emisión de la voz fabrica melismas, crea melodías con las palabras y su entonación. En este mismo poema épico aparecen elementos como un escudo el cual se describe por sus colores, las figuras que contiene, y sus texturas, sin embargo, “cualquier recreación visual del escudo a partir de la descripción no consigue hacer lo que se logra en el texto. La obra visual, el escudo, y la obra literaria, la descripción/narración, convergen en el mismo pasaje y simultáneamente se separan entre sí.”<sup>28</sup> Posiblemente esta asociación expanda nuestra comprensión lectora, nos ayude a formarnos una idea distinta a la del autor, lo cual es válido, o tal vez empate lo que se recrea con lo que hubo pensado Homero. Lo que sucede es que, en cada manifestación artística, a menudo aparecen rastros de otras disciplinas, los signos de una se sobreponen en la otra, como en la música programática, que se compone con base en una narración donde de repente escuchamos el estruendoso golpetear de las percusiones emulando los tronidos de los cañones, los trinos de los violines como el canto de los pájaros o los fraseos rápidos de las cuerdas como los aleteos de los pegasos.

Dick Higgins, el artista estadounidense que fue parte del movimiento Fluxus de la segunda mitad del siglo XX, comenzó a problematizar el concepto de “intermedia”. Dijo que la idea de la separación de las artes —o los medios—tuvo lugar desde el Renacimiento y que a partir de ese pensamiento moderno se comenzaron a dividir todos

---

<sup>28</sup> La idea de este ejemplo la tomé de otro de la *Ilíada* que aparece en: Susana González Aktories, Roberto Cruz Arrabal y Marisol García Walls (eds.), “Intermedialidad”, en *Vocabulario crítico para los estudios intermediales. Hacia el estudio de las literaturas extendidas*, (Ciudad de México: UNAM, 2021), 2.

los ámbitos humanos, desde las clases sociales, las técnicas y las disciplinas.<sup>29</sup> Al momento de escribir su ensayo *Intermedia* le interesaban las producciones contemporáneas que formaban redes entre distintos medios. Higgins ponía como ejemplo el *ready-made*, pues era un objeto tanto del medio artístico como del de la vida diaria, y proponía que se les debía dar más importancia a estos cruces como se le da a cada categoría artística en su particularidad, pues esto abriría “posibilidades estéticamente gratificantes.”<sup>30</sup> En una revisión de su primer texto, Higgins menciona que retoma la palabra “intermedialidad” de un escrito de Samuel Taylor Coleridge de 1812, quien la utilizó para definir las obras que caen conceptualmente entre medios; igualmente comenta que el término no dicta lo que se debe hacer, no crea marcos disciplinares, sino solo indica la posibilidad de que existen obras donde los medios se funden.<sup>31</sup> Los estudios intermediales, que se han desarrollado desde 1980 en adelante, se han dedicado a profundizar en el análisis de las relaciones entre medios y ofrecer herramientas teórico-metodológicas para abordarlos.

El mismo concepto de intermedialidad conlleva la necesidad de definir qué es un medio, pues medio se puede concebir desde diversas aristas, como una esfera semiótica codificada por elementos específicos (lo verbal, lo visual, lo sonoro, lo performativo), como las particularidades disciplinares de una manifestación artística, o como el soporte de inscripción y transmisión de un mensaje. Un punto de vista paradigmático es el de Marshall McLuhan, quien lo toma como una extensión de las extremidades humanas,

---

<sup>29</sup> Dick Higgins, “Intermedia,” *Leonardo* 34, no. 1, (2001): 49.

<sup>30</sup> Higgins, “Intermedia”, 49.

<sup>31</sup> Higgins, 52.

una herramienta que ayuda a una persona a realizar acciones, pero también con el cual “se vincula y percibe el mundo indirectamente.”<sup>32</sup> Me interesa la concepción de medio que tiene Sybille Kramer, pues ella lo concibe como algo generativo, es decir que le da forma al contenido, el mensajero da forma al mensaje. En su definición dice que los medios pueden ser vistos como un a priori de nuestra experiencia en el mundo, que eleva al medio a una inevitable condición de posibilidad de percepción, de comunicación y de cognición, y esto ya de por sí es una legitimación filosófica.<sup>33</sup> En un orden de ideas parecido, Johanne Villeneuve piensa el medio como un marco que nos permite vivir en comunidad, y en consecuencia, toda la comunicación que se deriva de la comunidad está en sintonía entre sí para ser leída en la misma época. El medio entonces podría entenderse como el sistema de representación de una época — el límite del juego entre la representación estética y la representación política, que deviene en la noción de “aparato” de Jean-Louis Déotte. Y es así como el aparato vincula la política, la estética y la técnica en un momento dado, como cuando en el Renacimiento el pensamiento de Maquiavelo y Descartes empatan con la pintura del Quattrocento.<sup>34</sup> Kramer retoma la perspectiva metafísica del medio, donde tradicionalmente éste se encuentra detrás del mensaje, tras bambalinas. En la concepción tradicional, el medio era lo que quedaba oculto, sólo importa lo que sale a flote, el mensaje. Y esto último es una idea paradójica porque, por un lado, el medio necesita de una auto-neutralización estética para que funcione, una invisibilización auto generada, y ese es en sí mismo un atributo de su

---

<sup>32</sup> Roberto Cruz Arzabal, “Medio”, en *Vocabulario crítico para los estudios intermediales op.cit.*, 24.

<sup>33</sup> Sybille Kramer, *Medium, Messenger, Transmission*, (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015), 30.

<sup>34</sup> Johanne Villeneuve, “La symphonie-histoire d’Alfred Schnittke : intermédialité, cinéma, ”, en *Intermédialités / Intermediality* no. 2, (2003) : 11–29. <https://doi.org/10.7202/1005454ar>

performance, así su materialidad es inmaterial, hay “ausencia en la presencia.”<sup>35</sup> También añade que una peculiaridad del medio es su plasticidad, pues el medio está determinado externamente. Éste siempre ocupa la posición de en medio, de mediador y por lo tanto es dependiente, heterónimo, siempre hay algo fuera del medio.<sup>36</sup> Aunado a lo anterior, hace una diferenciación entre el concepto de signo y el de medio, pero sólo es una diferencia de perspectiva pues describen lo mismo. La materialidad del signo es que se presenta como otra cosa, apunta hacia algo. Un signo es perceptible, pero lo que es perceptible en un signo es secundario, mientras que el significado de éste, que usualmente se asume como lo invisible, lo ausente o probablemente lo inmaterial, es considerado lo primario. Cuando algo es visto como medio se comporta en un sentido opuesto: lo que es perceptible es usualmente el mensaje mismo y el mensaje es lo que importa más en el evento del medio.<sup>37</sup> La lógica funcional del medio invierte la expectativa —del signo, de que hay algo más que lo que está ahí presente— y va más allá del significado, confronta la sensibilidad, la materialidad y la corporeidad de los medios que se esconden detrás del él. Así Kramer plantea al medio como demiurgo.

En estos argumentos encuentro que la potencia del medio nos ayuda a entender la configuración del resultado. En el caso de Ikeda podemos ver las innumerables posibilidades que ofrecen los medios computacionales para la ejecución de los videos en alta definición y la sonorización electrónica de las instalaciones. Pues, el mensaje de encontrarnos inmersos dentro de un sistema con una ingente cantidad de datos que

---

<sup>35</sup> Kramer, *Medium, Messenger, Transmission*, 34.

<sup>36</sup> Kramer, 34.

<sup>37</sup> Kramer, 35.

inundan y configuran nuestra vida es uno solo de los significados de la obra, el medio sonoro nos da otros significados y abonan a la experiencia en formas que tal vez no sean directamente comunicables por medio de palabras. La abstracción que comunican las dinámicas imágenes en movimiento igualmente no tiene un significado claro, pero nos dan ideas corporales, vibramos con ellas, nuestros sentidos se pierden en la verbigeración de datos que aparecen frente a nosotros. Me parece que esto último es justamente efecto del medio, que genera sensaciones que otras materialidades generarían de otra manera y la exploración estética que produce es muy rica. Los rizomas que se entretajan durante la exploración sensorial de estas instalaciones en las que el espectador forma parte del acto performático, no se limitarían, entonces, a una sola categoría como medio visual o medio sonoro.

### **Antecedentes inmediatos de la música visual**

Las producciones de Ikeda que de alguna manera son herederas directas de las propuestas intermediales de artistas del movimiento Fluxus, como Nam June Paik, que desarrollaron y experimentaron con la tecnología del video y el audio en sus obras, también siguen una corriente de los nuevos medios sobre la visualización de formas abstractas que acompañan a la música o viceversa, la cual se consolidó en el arte durante el siglo XX gracias a los medios de producción que propiciaron el advenimiento de nuevas tecnologías, su reproducción y su cada vez más fácil acceso. Esto propició que artistas de países desarrollados, donde era posible experimentar por medio de los primeros instrumentos especializados para la edición de video, propusieran nuevas formas y manifestaciones que entretajían de un modo peculiar la música con el video. Éstas contenían un discurso abstracto, compuestas de formas geométricas, colores

planos, figuras computarizadas, que constituían los primeros registros de la animación actual.

Oskar Fischinger (1900-1967), alemán y norteamericano, fue el más importante e influyente cineasta en la historia de la llamada *Visual Music*.<sup>38</sup> Como lo cita Snibbe: “Fischinger entendió algo profundo y primitivo sobre el cerebro humano. Sus filmes representan una cristalización, un super estímulo de formas, movimientos y color que baja hasta los fundamentos de cómo percibimos.”<sup>39</sup> En la cultura popular se puede apreciar su trabajo para la película de Disney “Fantasía” de 1939, donde diseñó la secuencia de la *Tocata y fuga en Re menor*. Tanto Fischinger como Hans Richter, Walther Ruttmann o Viking Eggeling, participantes del movimiento absolutista fílmico, que proponían un cine cuya estética residía en el filme mismo, sin representar una narrativa, en el que solo importaba el contenido que se mostraba en la pantalla, como sucede en el caso de la música cuando se la llama absoluta por no representar algo externo a ella. Ellos habían tomado la idea de la experimentación fílmica como un medio de expresión no narrativa de los futuristas Arnaldo Gianna y Bruno Corra, quienes iniciaron el camino de la música visual en la primera década del siglo pasado.<sup>40</sup> Otro experimento interesante que unía la óptica con la audición eran los *Color Organs*, instrumentos del siglo XI y XX llamados así por la correspondencia del espectro de color con el de las

---

<sup>38</sup> “*Visual Music*” para Keefer es una traducción de una composición sonora a un plano visual. Una narrativa tempo-espacial, similar a la música, como si fuera una pieza aural, o viceversa, la traducción sonora de un artefacto visual, lo que se ve es lo que se escucha. Cindy Keefer, “Visual Music’s Influence on Contemporary Abstraction,” en Gabrielle Jennings (ed.), *Abstract Video*, (Oakland: University of California Press, 2015), 230.

<sup>39</sup> Keefer, “Visual Music’s”, 233.

<sup>40</sup> Keefer, 240-41.



frecuencias audibles. Thomas Wilfred (1889–1968) fue pionero de la *Color Music*, donde interpretaba su *Clavilux Color Organ* en salas de concierto en los años 20 y en 1930 estableció el Instituto de Luz en Nueva York para la investigación y desarrollo de *Lumia*, el nombre de su arte lumínico.<sup>41</sup> Insistiendo en esta vía, la animación de Norman McLaren (1914–1987) apostaba por una expresividad que sólo la música y lo visual podían potenciar a través del medio filmico, cuyo ejercicio se puede constatar en el corto de 1955 *Blinkity Blank*, con la música de Maurice Blackburn (1914-1988). De la misma forma, el estadounidense Jordan Belson (1926-2011) fue un animador que, a través del medio filmico, profundizó en el efecto que producía lo sonoro para crear atmósferas; sus propuestas invitan a la exploración de la conciencia, mediante una agenda mística y esotérica que plasmó en sus obras, llenas de imaginería cósmica y un tratamiento de la luz muy peculiar. El proyecto *Vortex* (1957-1959) consistía en la elaboración de imágenes proyectadas en el Planetario Morrison de San Francisco donde, mientras Henry Jacobs componía en vivo por medio de sintetizadores, Jacobs hacía las visualizaciones de la música. Jennifer Steinkamp (1958-), por su parte, ha realizado una exploración del video a través de las formas inspiradas en la naturaleza , creando mundos orgánicos con una marcada intención de proponer un acercamiento inmersivo a través de sus instalaciones en museos, galerías y en centros públicos; Steinkamp e Ikeda expusieron el proyecto *Midnight Moment* en el Times Square de Nueva York, durante el año 2016, bajo la premisa de utilizar la maquinaria de proyección digital que se encuentra en dicha plaza

---

<sup>41</sup> Keefer, 242.

y crear propuestas de video digitales junto con otros artistas como Björk, Daniel Canogar o Laurie Anderson.<sup>42</sup>

La propuesta artística de Vibeke Sorensen no deja de ser interesante como contrapunto a las de Ikeda, pues ambos pretenden organizar la información como un tipo de arquitectura y eso la llevó a explorar con la computación en los años 70. Académica y artista, es una pionera del video abstracto y la *Visual Music*, así como heredera y fan de los trabajos de Fischinger. Sorensen ha creado una buena cantidad de instalaciones y videos en los cuales ella misma programa la música, y por supuesto, hace las animaciones.<sup>43</sup> Merece la pena percatarse de sus posturas y conocer algo de su trabajo pues, al igual que Ikeda, absorben de la tecnología los recursos necesarios para su comunicación artística. Sus cavilaciones en torno a los aparatos nuevos y cómo pueden ayudarnos en distintos aspectos de la vida son interesantes tanto desde un punto de vista estético como intermedial. En tal respecto, ella plantea dos caminos: o aceptamos la tecnología como es o la cambiamos, pues ésta no solo ayuda a vivir en armonía, sino que, como en el futuro es muy probable que surjan crisis, se necesita crear ideas para hacer que la gente reajuste la tecnología hacia aproximaciones humanísticas; para ella, con los medios reconstruimos nuestros sentidos, creamos nuevos modelos mentales.<sup>44</sup> Es esta última tesis la que me parece más interesante, pues entonces cuando utiliza los

---

<sup>42</sup> Espacio, "Jennifer Steinkamp. Naturaleza Digital," Fundación Telefónica, consultado el 12 de noviembre de 2022, <https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/jennifer-steinkamp/>.

<sup>43</sup> Keefer, "Visual Music's," 248-249.

<sup>44</sup> Beyond Festival Future Design, "Beyond: Prof Vibeke Sorensen | POST CAPITALISM- Getting from the Mood of the Planet to Other Worlds," conferencia de Vibeke Sorensen, video, 12:38, 21 de mayo de 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=MI48FI6xS2k>

medios técnicos más avanzados y novedosos para explorar percepciones ampliadas del ser humano, el artista aterriza en un género llamado “arte de los nuevos medios” (*new media art*), a pesar de que su carácter de “nuevos” ya es bastante relativo, y, por lo menos para Sorensen, aparte de una función estética, tiene una función política, pues tiene el potencial de mejorar de alguna manera la vida de los demás. Ella utiliza datos para saber el sentir de la gente, sus reacciones, pues este objeto tiene la potencialidad de percibir visualmente lo que la gente siente y piensa.<sup>45</sup> En *Mood of the Planet* (2015), una escultura digital propuso mapear la frecuencia y el énfasis de ciertas emociones en colores, pues su hipótesis es que los colores se asocian a las emociones, pero no desde una convención universal. Ella compuso la música, programó seis algoritmos por cada sentimiento, usando la popular aplicación *Pure Data*, mediante una técnica electroacústica llamada síntesis aditiva. Las animaciones las produce con *After Effects* empleando una técnica similar a la síntesis.

### **La esfera del sonido**

El concepto de ruido ha sido plenamente abarcado por los compositores vanguardistas del siglo XX. En términos de una escucha anti canónica o anti convencional, el ruido ha pasado a formar parte de las herramientas de un compositor o diseñador de sonido para crear una atmósfera sonora interesante como fenómeno espacial, es decir, que se encuentra en un espacio y tiempo. El estilo de la música concreta, entre otras vertientes, ha dado una potencia a los ruidos ambientales cotidianos y los ha llevado a ser parte de las instalaciones sonoras. Por convención, tenemos la idea a priori de que el ruido es

---

<sup>45</sup> Beyond Festival Future Design, “Beyond”.

molesto y de que los sonidos organizados, de una forma establecida varios siglos atrás, son la mejor manera de escuchar para sentir placer. Y es que el ruido puede definirse como la interferencia de la información que mandan esos sonidos organizados. Una definición sintética que nos ofrece Sean Higgins es que “el ruido es el cuerpo empírico de información abstracta, lo que fundamenta y confunde la transmisión de una señal.”<sup>46</sup> Pero cuando el ruido es comunicado, es decir, cuando toma el lugar de los sonidos organizados y se utiliza como medio de comunicación, entonces su naturaleza empírica, eso que emerge cuando se está hablando con alguien y salen sonidos de la boca al emitir palabras, esas estridencias ínfimas que eliminamos inconscientemente en nuestra vida diaria pero que, sin embargo existen, adquieren un significado y una presencia. El ruido es una abstracción del sonido, como bien lo expone Douglas Kahn, y, cuando se comunica algo, se está abstrayendo del ruido la información importante, por lo tanto, en el proceso de abstracción el ruido se elimina. Así que cuando el ruido es el mensaje y los papeles se invierten, él mismo se convierte en su propia abstracción, el ruido que se aplica al ruido es lo específico del sonido.”<sup>47</sup> A esta especie de apología habría que agregar la tesis de Higgins en la que, tomando como base el pensamiento de Henry Cowell de que un ruido es un elemento fundamental del sonido, ya sea sonido organizado en frecuencias o sonido puro sacado de la síntesis de ondas, sea cual sea el origen del sonido, como una nota salida del violín al escuchar la *Partita no. 2* de J.S. Bach, esa emisión contiene ruidos que fueron creados gracias a las “circunstancias empíricas en

---

<sup>46</sup> Sean Higgins, “A Deleuzian Noise/Excavating the Body of Abstract Sound”, en *Sounding the Virtual: Gilles Deleuze and the Theory and Philosophy of Music*, editado por Brian Hulse y Nick Nesbitt (Surrey: Ashgate, 2010), 51.

<sup>47</sup> Douglas Kahn, *Noise, Water, Meat: A History of Sound in the Arts*, (Massachusetts: MIT Press, 1999), 25.

donde el sonido debe resonar...una señal sonora es inseparable del ruido.”<sup>48</sup> Por lo tanto consideremos el ruido como la diferencia del sonido reconocido, no como una disparidad o discrepancia, sino como un elemento que también puede ser escuchado.

A Ikeda le sale bien el proceso de juntar y editar toda clase de ruidos, empatarlos con la imagen, transmitirlos a través de bocinas que alcanzan a ejecutar frecuencias metasonoras, es decir, que solo las podemos sentir como vibraciones pues no son audibles por un ser humano, pues el oído sólo permite registrar las ondas de 20 hz a 20 Khz. Esta sensación mueve al cuerpo, le trasmite algo que posiblemente sea incomunicable, porque, a diferencia de lo visual, el sonido tiene la característica de afectar de otra manera al que escucha. En torno a la primicia de lo visual contra lo inmanejable de lo auditivo, Salomé Voegelin comenta que:

“La invisibilidad efímera del sonido obstruye el compromiso crítico, mientras que la aparente estabilidad de la imagen invita a la crítica. La visión, por su propia naturaleza, asume una distancia del objeto, que recibe en su monumentalidad. Ver siempre ocurre en una meta-posición, lejos de lo visto, por más cerca que esté. Y esta distancia posibilita un desprendimiento y objetividad que se presenta como verdad. Ver es creer.”<sup>49</sup>

La visualidad nos da el control del objeto dado a la distancia, pues promueve estabilidad y una aprehensión o entendimiento más completo de la cosa. Contrario al sonido, que más bien se encuentra con el escucha en el mismo espacio-tiempo, produce juicios, “dudas fenomenológicas” como las llama Voegelin. La vibración mecánica de las ondas

---

<sup>48</sup> Higgins, “A Deleuzian Noise,” 52.

<sup>49</sup> Salomé Voegelin, *Listening to Noise and Silence: Towards a Philosophy of Sound Art*, (New York: Continuum, 2010), xi-xii.

cuando no están sujetas a un medio visible exige del escucha un requerimiento posterior, pues existe esa inevitabilidad de qué es lo que se está escuchando; la audición produce la escucha. Pero el acto de escuchar ha estado siempre determinado por cuestiones ideológicas o estéticas, por lo que la percepción está mediada por elementos distintos y externos al objeto sonoro mismo. La propuesta que comparto con la de Voegelin es la de tener una escucha que suspende momentáneamente el razonamiento que induce las ideas de lo que escuchamos, como las del contexto histórico y artístico, el propósito, las categorías y de género, para lograr una audición del objeto mismo, digamos una audición lo más pura posible; si bien posteriormente eso externo nos sirve y complementa nuestra capacidad de análisis para apreciar lo que se escucha gracias al contexto y la intención del compositor.<sup>50</sup> El sonido abre otra ruta, una rama distinta del de la visualidad pura, en donde no hay certeza y más bien hay exploración, no de un modo receptivo, sino de un modo fenomenológico e inestable. No puede haber un sentimiento de totalidad, de conocimiento determinante y absoluto, como el que nos puede proporcionar la visualización de las cosas a través del distanciamiento físico, a través de las palabras que desarrollan ideas, pero da una especie de completud dentro de su contingencia subjetiva. “El sonido narra, describe y llena, pero siempre de un modo efímero y dudoso. Entre mi cabeza y el objeto/fenómeno sonoro nunca sabré su verdad, sino que sólo puedo inventarla, produciéndome un saber.”<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Cfr. Voegelin, *Listening to Noise and Silence*, 3.

<sup>51</sup> Voegelin, 5.

El caso de *Data-Verse* puede ser contrario a esta tesis de la escucha atenta, pues el sonido va acompañado de un potente elemento visual, de la distancia tangible que busca un tipo de razonamiento, aunque no sea determinante. Pero yo propongo que ese tipo de *sensorium*, esa fenomenología del sonido y la visualidad promueven un tipo de presencia peculiar, pues la abstracción de lo que se ve y lo que se escucha, que en este caso están a la par en jerarquía, (con)mueve al espectador de manera distinta. Pese a que no es innovadora este tipo de propuesta instalativa en la historia del arte, probablemente sí es una experiencia que saca de contexto al mundo cotidiano del que lo experimenta. Y la máquina, los medios de producción y de reproducibilidad que facilitan esta experiencia, la materialidad de la obra, son las vías para lograr esto, por lo tanto, configuran de igual manera las posibilidades de la experiencia. Esto empata con la propuesta de W.J.T. Mitchell cuando dice que la noción amplia e históricamente aceptada de “medios visuales” no existe, pues no existe realmente la visualidad pura. Cada medio que se puede ver piénsese en la palabra escrita en la hoja de papel, una película, una pintura expresionista, el gesto de un boxeador a media pelea, cada uno de ellos se percibe por medio de la óptica, pero también va acompañado de los demás sentidos para su recepción total. Cada uno es un medio distinto que, al circunscribirlo dentro del campo de “medio visual”, no dice nada acerca de su particularidad sensorial. El campo de estudio de la cultura visual rompe con esta tradición ocularcentrista y en su lugar propone un espacio crítico en donde se estudie el “intrincado trenzado y el anudamiento de lo visual con los otros sentidos.”<sup>52</sup> En este contexto, el paradigma

---

<sup>52</sup> W.J.T. Mitchell, “There are No Visual Media”, *Journal of Visual Culture* 4, no. 2 (2005): 265. Esto ya lo había afirmado también en su libro *Picture Theory*, Chicago: The University of Chicago Press, 1994.

intermedial resulta de gran utilidad pues precisamente aboga por un análisis de las imbricaciones de los medios para comprender más cabalmente sus efectos sinestésicos, enfatizando con ello la imposibilidad de separar los sentidos y los efectos sensoriales en la interacción con una pieza.

En *Data-Verse* no hay certezas sino exploración fenomenológica pues los datos no nos dan una información exacta acerca de las cosas que vemos, sino que es una información borrosa e inestable que necesita entenderse evitando la lógica común, la estabilidad que nos proporcionan los elementos meramente visuales y abre la brecha para percibir esta propuesta por medio de las sensaciones que genera el choque e imbricación de los diversos fenómenos semióticos. En una primera evaluación de la obra se entiende que el sonido va narrando los movimientos incesantes de las formas que aparecen en la pantalla, mientras que al mismo tiempo esos cuerpos visuales son la descripción visual de lo que se escucha, por lo tanto, hay una doble narración tanto en lo sonoro como en lo visual. De acuerdo con la jerarquía que comenta Mitchell, lo visual tiende siempre a ir por delante en preminencia respecto de los demás sentidos, cuando en realidad se necesita de un trabajo conjunto de los sentidos para poder experimentar una instalación como *Data-Verse*. Si prestamos atención a lo visual por encima de lo que escuchamos la experiencia sería inconclusa, y viceversa. Es por ello que la obra de Ikeda nos ofrece una continuidad de lo sonoro en lo visual. En esa experiencia fenoménica se pretende que la razón no desempeñe el papel principal, sino que sea el cuerpo por medio de las sensaciones el que deba reaccionar en primera instancia. En una segunda aproximación se entiende que todo ese artificio es posible gracias al poder de la máquina y los procesos



computacionales. Esto habría que pensarlo históricamente, es decir, el procesamiento de información es tan avanzado hoy en día que se puede tener una experiencia donde se involucre el sonido y la visualización de gráficos, ambos de muy alta definición, para que, en medio de una sala oscura, o ya sea a través de la reproducción del video de ese fenómeno, nuestro cuerpo sienta la unión entre el arte y la tecnología, entre lo sonoro y lo visual. Tal vez sea conveniente pensar que hace veinte años esta suerte de agrupamiento, análisis y procesamiento de una cantidad ingente de datos informáticos no se hubiera podido dar de forma tan sencilla y se hubiera necesitado de una supercomputadora capaz de procesar los datos para ser expuestos en una sala de exhibición y poder ser manipulados por artistas y no solamente por ingenieros y técnicos especialistas. Este es un caso paradigmático donde el medio es un generador y posibilitador de experiencias atípicas, donde un cúmulo de fenómenos de la vida natural son abstraídos en datos y luego convertidos a información digital para poder ser manipulados a través de una computadora.

Del texto introductorio de Kresimir Purgar para el libro que se encargó de editar, *The Iconology of Abstraction*, en el que habla sobre si se necesita una nueva iconología para las imágenes, recupero un acercamiento al concepto de lo abstracto. Este autor comienza diciendo que desde siempre ha habido un principio lógico y subyacente en las imágenes abstractas: “siempre hubo, en todos los periodos históricos como los hay hoy, tantas cosas que en realidad no podemos representar sino que solo podemos conceptualizar e imaginar, ya sea la interioridad del alma, el estado interno del ánimo

psíquico, la extensión de la ciudad, un corazón que late u otra galaxia.”<sup>53</sup> Dice que el hecho de que algo sea abstracto no implica que no tenga significado, sino que hay una ausencia de información visual directa que ayude a transmitir algo, y que “se genera a partir del afán de las personas por controlar y adentrarse en lo incontrolable e impenetrable.”<sup>54</sup> Debido a los problemas que esto implica, una nueva iconología ayudaría a sujetar teóricamente lo que tiene que ver con la materialidad invisible y la inmaterialidad visible. Aborda de antemano la problemática que genera tener que hablar sobre algo que representa la “nada”, como una imagen abstracta, algo que no podemos comunicar con el lenguaje y que es inaccesible para poder producirlo o reproducirlo, ya sea con otras imágenes o con palabras, pues al final ambas formas pierden algo de lo que es ese fenómeno extra lingüístico, eso que nos generan las imágenes, y cita el concepto de Robert Steiner “gramática de la abstracción.”<sup>55</sup> Steiner dice que la representación es en esencia un tropo que se da por la necesidad de llevar a palabras lo pictórico “sin tener que reconocer ni el movimiento ni sus complejas consecuencias para el contenido verdadero del análisis estético... el problema de la representación sirve como un escenario para las pretensiones institucionales de tratar el contenido verdadero en lo discursivo de los objetos pictóricos, lo que tiene un feliz y necesario subproducto de encontrar en el lenguaje una forma de hacer legibles las obras «inaccesibles»

---

<sup>53</sup> Kresimir Purgar. “Introduction Do abstract images need new iconology?” en *The Iconology of Abstraction*, Kresimir Purgar (ed.), (Nueva York: Routledge, 2021,) 1-2. [Traducción propia del inglés].

<sup>54</sup> Purgar, “Introduction. Do abstract images need new iconology?” 2.

<sup>55</sup> El autor habla acerca del favorecimiento interdisciplinar desde donde Steiner piensa este concepto, ya que, gracias a ser un filólogo y crítico literario, se mueve con mucha mayor soltura para expresar literariamente lo invisible, el cuento de hadas, lo que vas más allá, y lo imaginable, lo real, la abstracción y la figuración que conviven en mucha mayor armonía en la filología que en la historia del arte. En Kresimir Purgar, “Introduction”, 3.

visualmente.”<sup>56</sup> El hecho es que estamos acercándonos a una obra justamente desde ese contenido verdadero que podemos llamar potencia estética, o tal vez poética, y por ello hay un problema con encontrar un lenguaje, que Steiner toma como subproducto, capaz de involucrarse con estos fenómenos. Pues, como dice Purgar: “es mucho más importante para cualquier representación visual en el dominio artístico poder «descubrir» lo que el lenguaje no puede, y luego presentar lo que descubrió de una manera que el lenguaje nunca podría hacer, que descubrir algo y simplemente esperar hasta que sea traducido al lenguaje de la crítica y la teoría del arte.”<sup>57</sup> Aquí, además del eco del predominio visual sobre otros fenómenos artísticos, se describe la necesidad de un nuevo paradigma con respecto a cómo pensar y qué pensar de una obra artística. “Si ‘no se requiere del arte para entenderse a sí mismo’ es porque somos capaces de analizar las obras ya sea en cuanto llaman la atención sobre las deudas que tienen fuera de sí mismas visualmente o sobre la deuda que les debe el lenguaje; la «inefabilidad» semántica de un cuadro es, en este sentido, un fracaso del discurso.”<sup>58</sup>

En su ensayo titulado *Beyond Representation and Signification: Toward a Sonic Materialism*, Christoph Cox introduce un marco metodológico para abonar a la literatura de la teoría del sonido que históricamente se les evadido tanto a los historiadores del arte como a otros humanistas que piensan críticamente en el arte. En principio el sonido, sus efectos, alcances, discusiones y la estrecha relación con el acto musical es algo

---

<sup>56</sup> Purgar, 3.

<sup>57</sup> Purgar, 4.

<sup>58</sup> Purgar, 4.

difícil de sujetar teóricamente, ya que se tiende a pensar que éste se circunscribe en un campo más allá de la percepción natural; se piensa en metafísica, en una dimensión incognoscible para nosotros y dentro de la cual se manifiesta el sonido. Cox sostiene que la adopción del signo y la representación dentro de las ciencias humanísticas y sociales han apartado de su campo a lo extra simbólico, lo extra textual o extra discursivo, delegando esos dominios como “inaccesibles o inexistentes”, recordando que autores como Ferdinand de Saussure, Jacques Lacan, Roland Barthes, Jacques Derrida o Stuart Hall, muestran un predominio del texto como simbolización y discurso.<sup>59</sup> De ninguna manera Cox se propone dejar de lado el giro lingüístico que ha ayudado a estudiar diversas manifestaciones en el marco de los estudios culturales. Pero esto da como resultado una división entre la cultura y la naturaleza, entre el significado versus la materia inerte, donde se deja ver dentro de las teorías culturales contemporáneas la prioridad del ser humano como ser racional en tanto que hay un privilegio por relacionarse simbólicamente: “la teoría cultural contemporánea manifiesta así una epistemología y una ontología kantianas problemáticas, un programa dualista que divide el mundo en dos dominios, un dominio fenoménico del discurso simbólico que marca los límites de lo cognoscible, y un dominio nouménico de la naturaleza y la materialidad que excluye el conocimiento y el discurso inteligible.”<sup>60</sup> Es en esta última donde se encuentra lo sonoro, como acontecimiento temporal en donde los elementos se compenetran entre sí, como las ondas que se forman y se entretajan. Cox dice que para Nietzsche la naturaleza es en sí misma artística, pues crea y produce, y que, como seres humanos,

---

<sup>59</sup> Christoph Cox, “Beyond Representation and Signification: Toward a Sonic Materialism,” *Journal of Visual Culture*, 10, no. 2, (2011): 151.

<sup>60</sup> Cox, “Beyond Representation and Signification,” 148. [Traducción propia del inglés]

le debemos esa dignidad suprema siendo nosotros mismos creaciones de la naturaleza, aunque hay que tomar esto como metafórico pues estamos de acuerdo en que crear obras de arte requiere del intelecto humano.<sup>61</sup> Cox comenta que Nietzsche ensambla a lo sonoro como manifestación de fuerzas e intensidades, que se asemeja a lo que Edgar Varèse nombraba como “sonidos organizados”, cuando en cierta forma amplió la idea de la música más allá de los estándares de la época. Posteriormente, John Cage siguió con este tren de pensamiento al concebir “este flujo como una producción incesante de materia sonora heterogénea... este flujo precede y excede a los oyentes individuales y, de hecho, a los compositores, a quienes Cage llegó a concebir menos como creadores que como curadores de este flujo sonoro.”<sup>62</sup> Incluso dice que los músicos son aquellos que se apropian de algo de este flujo. Cox habla sobre la primacía de lo visual al decir que “la hegemonía de lo visual trata a los sonidos como entidades anómalas que exilia al dominio de las cualidades dependientes de la mente... si comenzamos con el sonido, surge una concepción ontológica diferente... los sonidos sustentan una ontología de los acontecimientos, lo que Nietzsche llama “devenir” y Deleuze [junto con Guattari] llamaba “haecceidades.”<sup>63</sup> Así es como propone, al igual que Nietzsche, un compromiso ontológico del devenir, el tiempo y el cambio, pues el objeto con el que tratamos no es estático. Por lo que se podría afirmar que hay manifestaciones que no conllevan un significado articulado u ordenado, sino que obedecen a otro tipo de estructuras o dominios, que igualmente son válidos. Habría que pensar que la obra está llena de

---

<sup>61</sup> Cox, 151.

<sup>62</sup> Cox, 155.

<sup>63</sup> Cox, 157.

cruces, intersecciones que atraviesan aspectos sensoriales, culturales, producen efectos y afectos en los espectadores, pese a la aparente abstracción de la obra, lo que la música por años ha producido, un ámbito de lo sensorial en vez de lo simbólico. Lo que puede afectar y ser afectado.

“El sonido y las artes sonoras están firmemente enraizados en el mundo material y en los poderes, fuerzas, intensidades y devenires que lo componen. Si partimos del sonido, estaremos menos inclinados a pensar en términos de representación y significación, y a establecer distinciones entre cultura y naturaleza, humano y no humano, mente y materia, lo simbólico y lo real, lo textual y lo físico, lo sentido y lo sin sentido. En cambio, podríamos comenzar a tratar las producciones artísticas no como complejos de signos o representaciones, sino como complejos de fuerzas materialmente moduladas por otras fuerzas y complejos de fuerzas. Podríamos preguntar de una imagen o un texto no qué significa o representa, sino qué hace, cómo opera, qué cambios efectúa.”<sup>64</sup>

En otro orden de ideas, en este punto me parece apropiado recordar el momento umbral en el que el tiempo cronológico se esfuma y entra el tiempo de *Aiôn*.<sup>65</sup> El momento del devenir, de la suspensión del tiempo ordenado y donde las cosas externas funden al cuerpo dentro de una suspensión misma del mundo. En ese momento es en el que me parece que Ikeda quiere situarnos, pues, como veremos, las visualizaciones que nos hace ver en la pantalla, los flujos de tantos datos que son imposibles de entender como el significado original del que surgen y que contrariamente nos sumergen en un estado, nos sujetan a una vorágine de elementos con una particular velocidad, donde el sonido comunica algo al cuerpo que atrae más a nuestro movimiento interno que a nuestra capacidad de razonar la música. Hay variaciones, cambios de flujos entre los sonidos y

---

<sup>64</sup> Cox, 157.

<sup>65</sup> Deleuze y Guatari, *Mil mesetas*, 267.

lo que vemos, una abstracción que nos sumerge en olas sensoriales que al final nos trazan el camino para pensar en nuestra condición actual, que nos recuerdan que estamos en una sociedad de datos. De alguna forma Ikeda trata de contrarrestar este ordenamiento del mundo llevando a los datos a no ser nada, a que esa indexación de las cosas en cada uno se convierta en otra cosa, en otra materialidad, en una continuación de la música, de lo sonoro, en lo visual.

Me inclino a pensar que Ikeda no es partidario de la propuesta radical de Max Neuhaus que escribe en su ensayo sobre la tendencia a nombrar el arte que utiliza sonidos como Arte Sonoro.<sup>66</sup> Él no está de acuerdo con esta elección de palabras pues el concepto de arte es extenso y lo sonoro puede incluir a la música. Dice que lo mejor sería llamar a tal manifestación como una continuidad de la música, un evento musical en el que los sonidos son protagonistas y lo visual forma una especie de engranaje dicotómico y performático especial, una expansión de los oídos y de la escucha. Y, si a Ikeda le interesa identificarse con el mote de compositor, entonces Neuhaus estaría muy satisfecho por clasificar la obra de Ikeda como arte musical. Al hablar de música y umbrales, es bueno recordar a Eugenio Trías, quien nos dice que: “la música no es sólo un fenómeno estético... la música es una forma de *gnosis* sensorial: un conocimiento sensible, emotivo —con capacidad de proporcionar salud “un conocimiento que salva” y que por esa razón puede poseer efectos determinantes en nuestro carácter y destino.”<sup>67</sup> Esta es solo una posible característica del bastante amplio concepto de música, pero lo

---

<sup>66</sup> Max Neuhaus, “Sound Art?”, en *Sound*, Caleb Kelly (ed.), (London: Whitechapel Gallery, 2011), 72.

<sup>67</sup> Eugenio Trías, *El canto de las Sirenas* (Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2007), 922.

que me llama la atención de esto y lo relaciono con la propuesta de Ikeda es que, *Data-Verse* puede configurar un estado mental que de cierta medida causa atracción, tal vez placer, o como diría Trías, una *gnosis* sensorial. Lo hace por medio de los sonidos, por la organización en el tiempo y el espacio de su estructura musical, de su devenir, cambio y transformación, pues, pese a que se puede entrever que la estructura musical de los elementos sonoros coincide con un minimalismo, ya que utiliza las mismas alturas de notas, los mismos sonidos granulares, las mismas frecuencias graves, en una especie de acomodo armónico que, sin embargo, cambia y varía, no cansa al escucharse pues hay dirección de movimientos sonoros que se perciben sólo de una manera psicoacústica. Pero sobre todo utiliza el recurso del ritmo, las figuras que aparecen están inmersas en una danza continua, por lo que la música está dividida en compases y contiene los elementos fundamentales de la división del tiempo como son el pulso y el *tempo*. Por otro lado, y hablando como músico, es pertinente decir que la duración temporal es suficiente, no hay despropósitos en su estructura, no hay partes que no deberían de estar o que tendrían que ser cambiadas. La disposición, pues, es rica y suficiente. El equilibrio de las partes en la instalación de Ikeda es tal que la totalidad de la obra se siente completa. Y es más subjetivo aún hablar de que algo está bien hecho, lo cual, sin embargo, sucede en muchos ámbitos del arte como el musical. Lo que se dice en ese mundo académico musical contraviene la propuesta de un reaccionario como Cage, cuando se queja en su *Credo* en 1937 de que “estamos protegidos de nuevas experiencias sonoras.”<sup>68</sup> Abrir los oídos al mundo, explorar, ir a ciegas por un camino nuevo, adentrarnos en las experiencias que a veces no tienen significados que se

---

<sup>68</sup> John Cage, “The Future of Music: Credo, 1937”, en *Sound op. cit.*, 23.



puedan traducir a palabras. Pensar en la provocación en tanto propuesta, en lo que se entrecruza y las redes que atraviesan la obra. Me gusta como lo dice Chus Martínez: “el objetivo [de Ikeda] no es acumular cada vez más datos, sino llegar a una comprensión sensorial de una forma de inteligencia que no se expresa sólo con la ayuda de las matemáticas.”<sup>69</sup> Algo que no se articula ontológicamente solo con la ayuda de la forma, del pensamiento racional y de una experiencia lógica.

### **Análisis de *Data-Verse***

Para tratar de responder la pregunta principal de cómo podemos analizar críticamente una obra de esta naturaleza y teniendo como base el marco teórico anteriormente trazado, hay que empezar por preguntarnos qué está generando esta obra, cómo opera. Intentaré hacerlo analizando una sección de la obra.

El título de la obra remite al Metaverso, un término que implica nuestra relación con el ciberespacio, una especie de comunidad ficticia que nos representa, un espacio virtual colectivo que está basado en nuestra realidad, es decir, nuestro universo. Esta palabra, que combina el prefijo “meta” y la palabra “universo”, fue escrita en un libro de Neal Stephenson, en 1992, titulado *Snow Crash*, donde las personas conviven entre sí y con agentes de software en un espacio tridimensional como metáfora del mundo.<sup>70</sup> Ikeda optó por *Data-Verse*, probablemente en alusión al metaverso, pero en vez del prefijo

---

<sup>69</sup> Chus Martínez, “N”, en *Continuum* op cit, 51.

<sup>70</sup> Luciana Malavolta, “Metatarso”, *Proyecto Idis*, consultado el 23 de abril de 2023, <https://proyectoidis.org/metaverso/>

'meta' usó 'data', con el propósito de que presenciáramos un universo de nuestros datos y centrar nuestra interpretación en las implicaciones estéticas del *big data*.

El estilo de Ikeda es claro, en tanto que su obsesión artística a lo largo de los años ha sido el manejo y la utilización de los datos para crear instalaciones en pantallas o monitores gigantes mientras sus propias composiciones electrónicas acompañan la puesta en escena. Un primer acercamiento a *Data-Verse* nos habla de su preferencia por la dualidad, por el equilibrio de formas que se reflejan en la selección de colores. El estilo de Ikeda es congruente con la mayoría de su obra. El blanco y el negro conforman la paleta cromática que va a estar presente a lo largo de su corpus, mientras que aparecen tonalidades como el rojo, azul y amarillo, pero solo para resaltar figuras o formas del lienzo negro en donde presenta las visualizaciones de datos (ver Ilustraciones 1 - 3).

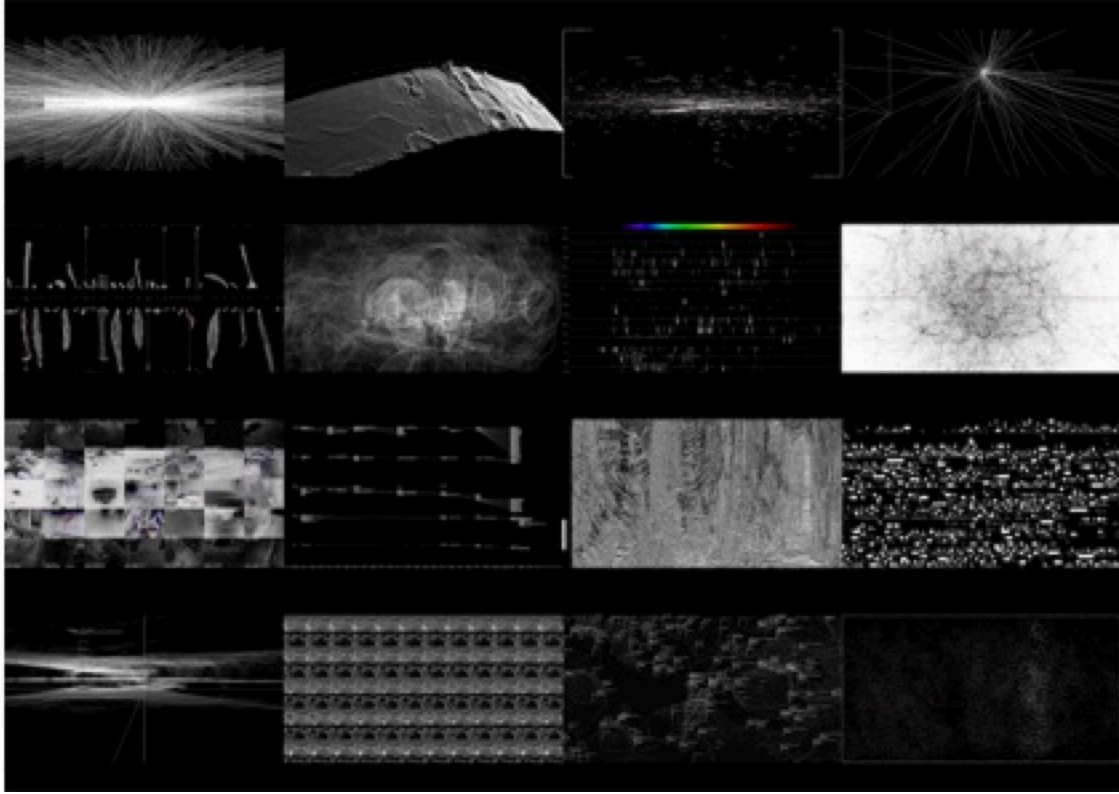


Ilustración 1. *Data Verse 1*, instalación del 2019. Foto: Ryoji Ikeda.



Ilustración 2. *Data Verse 1*, instalación del 2019. Foto: Julien Gremaud.



Ilustración 3. *Data Verse 1*, instalación del 2019. Foto: Julien Gremaud.

Lo anterior se puede comprobar en obras como: *Datamatics* (2006) o *Code-Verse* (2018) una serie de piezas en varios formatos donde el ejercicio consistía en “explorar el potencial para percibir la multsubstancia invisible de los datos que impregna nuestro mundo.”<sup>71</sup> También nos convence de que es fundamental el tratamiento dramático de la luz en sus obras, las intensidades del blanco intenso y el negro abismal, contrastes que únicamente se pueden lograr con los dispositivos técnicos precisos para presentar esta suerte de efectos ópticos, como lo apreciamos también en *Spectra* (2000) o en *Point of No Return* (2018). Hemos comentado que Ikeda frecuentaba los clubes y discos, así que no es de extrañar ese gusto por la ambientación oscura, dramática, con luces potentes

---

<sup>71</sup> Ryoji Ikeda, “Datamatics”, consultado el 12 de septiembre de 2022, <https://www.ryojiikeda.com/project/datamatics/>

que contrastan con el fondo oscuro, a semejanza de la sensación que tenemos cuando entramos a un antro que automáticamente predispone a nuestro cuerpo a sentirse de una manera específica para el baile, el movimiento y la escucha. En el preámbulo para entrar a esos lugares sabemos de antemano que nuestros oídos van a escuchar música intensa, bajos que hacen vibrar nuestro pecho. Ikeda toma esa ambientación y la pone en un museo, extrapolando la expectativa de que en ese lugar acontecerá un espectáculo para nuestros sentidos.

En *Data-Verse* no nos encontramos con música para bailar, pero hay ritmo, los sonidos llevan ritmos distintos y la música va a un tempo de aproximadamente 118 pulsaciones por segundo a 4/4 por compás.<sup>72</sup> La imagen es una extensión musical de la síntesis de sonido que Ikeda ha compuesto. Por ejemplo, vemos una serie de datos continuos que comienzan en el minuto 2:22 y se desplazan de derecha a izquierda, cuyos colores van cambiando dependiendo de un sonido que suena cada tres compases mientras se pasa del rojo, al azul y de nuevo al rojo. En el minuto 3:12, la pantalla cambia de escena, a gradientes que contienen imágenes de lo que parece ser hemoglobina grabada a través de un microscopio, cuya animación igualmente va haciendo una secuencia de cambios cada tres compases, donde la paleta de colores también es el rojo, el azul y trazos de verde fluorescente. Pero en el minuto 4:00 la escena vuelve a cambiar a una tomografía del cráneo, que se mueve a 360 grados desde un ángulo cenital. El tempo se hace más lento, a razón de 102 pulsaciones por segundo, las secuencias animadas van a cambiar

---

<sup>72</sup> Cfr. Akira Buriburi, "Ryoji Ikeda | data-verse 1, 11 MAY - 24 NOV 2019, Venice Biennale", video, 11:38, 20 de abril de 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=S-vSFDZGfF4>

cada 8 compases, pero en cada primer tiempo fuerte del compás, es decir, en la primera y la tercera pulsación de un compás de 4/4, aparecen destellos de colores azules y rojos. Luego, en el minuto 4:48, con el mismo diseño temporal, la escena cambia a imágenes de huesos humanos y barras verticales que se van desplazando cada dos tiempos y se paran otros dos, a derecha e izquierda por igual, pero lo interesante de esta secuencia es lo siguiente: si la dividimos en fragmentos de cuatro compases, en el primer fragmento en el tiempo 1, minuto 4:48, cuando la secuencia cambia, aparece una barra roja que barre la escena de izquierda a derecha; en el segundo fragmento la barra aparece en el tiempo 2, en el fragmento que sigue la barra sale en el tiempo 3, y por consiguiente, en el siguiente fragmento aparece en el tiempo 4, pero ahora como un destello totalmente blanco que se extiende por dos tiempos a toda la imagen. Después el brillo y la saturación de los huesos vuelven a su estado anterior. El análisis de este fragmento muestra la dinámica de la pieza completa en la que constatamos una continuidad de lo sonoro en lo visual, un emparejamiento de ambas esferas semióticas que, en interacción, van construyendo un sentido híbrido sonoro-visual en donde constatamos la continuidad de un medio en otro.

*Data-Verse* es una maravillosa coreografía rítmica que ofrece al espectador una sincronía impecable, evidenciando implícitamente una extensión musical en la imagen. En toda la obra hay secuencias perfectamente ordenadas del tiempo (ritmo) y las imágenes. Esto genera una sensación de naturalidad subyacente en la manera de percibir la obra. No es un conglomerado aleatorio de movimientos y sonidos, sino que los elementos que aparecen están dispuestos lógicamente de tal suerte que logra atraer

la atención del espectador, quien hasta cierto punto queda hipnotizado, en pleno extrañamiento, por la naturaleza abstracta de las imágenes y el sonido.

Lo que me parece apabullante de la obra de Ikeda es su capacidad para generar ediciones cinematográficas y sonoras tan estéticas, pulcras, con una calidad enorme que no puede sino dejarnos sorprendidos con el resultado. La obra de Ikeda utiliza recursos tecnológicos como si de una máquina de ilusiones se tratara, una que nos envuelve gracias a la manera en que están colocados los elementos. Es decir, la comunión entre las luces y el espacio oscuro que las rodea, aunado a la contingencia de otras corporalidades en la sala da como resultado una inmersividad particular. Una parecida sucede igualmente cuando se presencia a través de un video en la computadora mientras nos abstraemos por un momento del mundo real. En la imagen los contrastes luminosos son muy importantes, ya que configuran la recepción en un acomodo prístino, equilibrado, y pulcro, dando como resultado, de nuevo, un efecto placentero. El acomodo tan detallista de los elementos es resultado del paso de Ikeda por el colectivo *Dumb Type*, en el cual era el encargado de realizar las visualizaciones y musicalizaciones de la puesta en escena. Este trabajo lo llevó a depurar su forma de presentar sonido e imagen. Musicalmente hablando se puede apreciar algo similar en el disco *Dataplex*,<sup>73</sup> en el que se nos presentan los sonidos puros emitidos por un generador de ondas sinusoidales, que posteriormente pasan por un sintetizador que recrea las formas de ondas que a Ikeda le gusten, y el resultado sonoro es parecido al que escuchamos en *Data-Verse*. El ritmo está siempre presente pero lo que atrae son las texturas, entre las

---

<sup>73</sup> Ryoji Ikeda, *Dataplex*, Raster-Noton R-N 068, 2006.



frecuencias bajas e infra sonoras y los pitidos chirriantes de las notas agudas. Este conjunto estilístico: las texturas tanto visuales y sonoras, el ritmo que da lugar al movimiento de las figuras, la ambientación cavernosa de la instalación, el uso de luminarias intensas; nos afectan de tal manera que creemos estar hipnotizados ante una lluvia de estímulos sensoriales, nos invita a presenciarla de una forma poco convencional y a perdernos como espectadores ante esa inmensa danza semiótica.

### **Conclusiones**

Una obra de esta naturaleza se puede analizar desde diferentes enfoques teóricos, como lo comenté desde el inicio del texto. Sin embargo, con esta investigación pude constatar que la relación entre dos esferas semióticas como lo visual y lo musical generan otro tipo de pensamiento y llegan a entablar un tipo de conocimiento no racional ni estructurado, sino uno que envuelve tanto al cuerpo como a las emociones. Lo que vemos cuando estamos frente a *Data-Verse* es una danza de los datos, y esas visualizaciones de datos forman una continuidad de lo sonoro en lo visual, en tanto que produce un tipo abstracto de pensamiento difuminado y que difícilmente puede ser comunicado en palabras, contrario al pensamiento ordenado y distanciado que nos da la visualidad. Los medios, que en este caso fueron las visualizaciones de datos, el sonido, el escenario y la computadora, son importantes en tanto que generan entre sí una potente mezcla que deja en el espectador un significado abstracto y subjetivo o como dice Cox: “complejos de fuerzas materialmente moduladas por otras fuerzas”.<sup>74</sup> Después de haber presenciado la obra puede darse un pensamiento más estructurado, como ocurre con un

---

<sup>74</sup> Cox, “Beyond Representation”, 157.

sin fin de productos culturales, el cual nos dé un acomodo racional y lógico de lo que ha producido la obra en nosotros. Particularmente, cuando nos encontramos con una obra de esta naturaleza es factible diseccionar una parte de esta para respondernos ¿qué ocurre? ¿qué genera y cómo lo genera? Nos detenemos ante esta muestra y notamos que la música tiene un papel fundamental para la relación de toda la pieza, y es cuando analizamos qué pensamiento comunica lo sonoro y cómo se articula todo lo demás alrededor de este fenómeno.

Con *Data-Verse* Ikeda nos invita a presenciar el mundo de los datos y los datos del mundo, a través de la interfaz de una máquina de signos vitales. El artefacto que propone Ikeda se inserta históricamente dentro de una época donde el poder de procesamiento computacional ha expandido los límites. Hoy en día existen computadoras cuánticas que cambian el procesamiento tradicional por uno cuántico donde la velocidad en la que la información es calculada es infinitamente mayor de lo que era posible hace unos años. Las posibilidades creativas que se pueden obtener gracias a estos nuevos aparatos son inmensas. Ikeda es quien decide qué hacer con la gran cantidad de información que tiene en sus manos y lo sintetiza en una danza de datos donde la música es un medio que genera sensaciones para los espectadores. Ya hemos hablado de la continuidad de lo sonoro en lo visual que se ejemplifica en el pequeño fragmento de la obra que describí hace unos párrafos, pero me parece fundamental enunciar que lo importante de esta obra no sólo es este movimiento intermedial sino lo que genera. Asombro es una palabra difícil de exponer en un texto académico de historia del arte. Sin embargo, es el aspecto primordial de lo que experimentamos quienes nos dedicamos a reflexionar sobre arte

cuando presenciamos un fenómeno estético. El asombro que particularmente me genera esta pieza implica un momento histórico decisivo, pues, gracias a la articulación teórica de *Data-Verse* junto con lo que experimentamos al presenciarla, ese sentimiento se convierte en un asombro premonitorio, uno que anuncia nuevos terrenos en el arte en conjunción con los avances tecnológicos. *Data-Verse* me hace pensar en las posibilidades que la inteligencia artificial puede tener para el arte y en cómo los artefactos que tenemos y utilizamos en nuestra vida diaria, como la computadora y el teléfono inteligente pueden hacer esa síntesis de datos que Ikeda ha hecho, de una manera fácil, tal vez prescindiendo de años de experiencia y conocimiento. Este término que está siendo utilizado cada día más en la cultura popular posibilita la creación de obras similares con sólo hacer una petición a un sistema informático de inteligencia artificial como Chat GPT, algo que sin duda debe analizarse y problematizarse. Me parece que este tema es fundamental para la nueva investigación y reflexión sobre arte contemporáneo, sobre la cultura digital en la que estamos inmersos, en el marco de los cuales es preciso analizar el futuro de la creación artística, pues es innegable que la inteligencia artificial está ganando terreno en muchas áreas de la creatividad como en la creación de textos, en la generación de imágenes y sonidos, etc. Pese a que *Data-Verse* no utiliza la inteligencia artificial, pero sí utiliza computadoras con procesamientos gigantescos, esta obra lleva a pensar en lo que nos depara en un mundo lleno de datos. Es un ejemplo de una imbricación musical y visual, de dos mundos que probablemente consideramos lejanos, pero las posibilidades que abre la capacidad de procesamiento computacional son enormes e inimaginables, lo que me lleva a pensar que esa continuidad sensorial entre dos fenómenos semióticos puede multiplicarse en un futuro

no muy lejano. Sin duda es un tema controversial y que aún no ha sido suficientemente analizado por la historia del arte. Me parece que esto se debe a que el arte tradicionalmente se considera un acto en esencia humano. Pero es cierto que vivimos tiempos interesantes, como anunciaba proféticamente el título de la Bienal de 2019, y las obras que conjuntan técnica computacional con arte y que nos asombran por el artificio que ensamblan en su conjunto nos pueden dar luz para pensar sobre el futuro, sobre la estética y sobre nuestra propia humanidad en del siglo XXI.

## Bibliografía

- Agamben, Giorgio. *¿Qué es un dispositivo?* Traducido por Mercedes Ruvituso. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2014.
- Audemars Piguet. "Ryoji Ikeda: Data-Verse Trilogy." Fecha de consulta 22 de agosto de 2022. <https://www.audemarspiguet.com/com/es/news/art/ryoji-ikeda-data-verse-trilogy.html>
- Audemars Piguet. "Audemars Piguet Contemporary." Fecha de consulta 20 de noviembre de 2022. <https://www.audemarspiguet.com/com/en/about/audemars-piguet-contemporary.html>
- Bolter, Jay David y Grusin, Richard. *Remediation*. Massachusetts: MIT Press, 2000.
- Cage, John. "The Future of Music: Credo, 1937" en *Sound*, editado por Caleb Kelly, 23-26. London: Whitechapel Gallery, 2011.
- Calero Rodríguez, Luis. "La voz y la música en el teatro griego." Fundación Juan March. 16 de diciembre de 2018. Conferencia, 1: 17. [https://www.youtube.com/watch?v=4dA0WY8IS\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=4dA0WY8IS_I)
- Cowell, Henry. "The process of musical creation." *American Journal of Psychology*, vol. 32, no. 2, (1926), 233-236.
- Cox, Christoph. "Beyond Representation and Signification: Toward a Sonic Materialism". *Journal of Visual Culture* 10, no. 2, (2011): 145-161.
- Cruz Arzabal, Roberto. "Medio." En *Vocabulario crítico para los estudios intermediales*, editado por Susana González Aktories, et al, 23-38. Ciudad de México: UNAM, 2021.
- Deleuze, Gilles y Guattari, Felix. *Mil mesetas: Capitalismo y Esquizofrenia*. Traducción de José Vázquez Pérez y Umbelina Larraceleta, 6° ed. Valencia: Pre-Textos, 2004.
- During, Élle. "Ikeda ou le temps subliminal" en Ikeda, Ryoji. *Continuum*. Paris: Éditions Xavier Barral, 2018.
- Espacio. "Jennifer Steinkamp. Naturaleza Digital." Fundación Telefónica. Fecha de consulta 12 de noviembre de 2022. <https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/jennifer-steinkamp/>
- Fraser, Andrea. *De la Crítica institucional a la Institución de la Crítica*. Ciudad de México: Siglo XXI editores, 2016.
- González Arktores, Susana, Roberto Cruz Arrabal y Marisol García Walls, "Intermedialidad", en *Vocabulario crítico para los estudios intermediales. Hacia el estudio de las literaturas extendidas*, editado por Susana González Aktories, et al., 1-22. Ciudad de México: UNAM, 2021.
- Higgins, Dick. "Intermedia." *Leonardo* 34, no. 1, (2001): 49-54.

- Higgins, Sean. "A Deleuzian Noise/Excavating the Body of Abstract Sound", en *Sounding the Virtual: Gilles Deleuze and the Theory and Philosophy of Music*, editado por Brian Hulse y Nick Nesbitt. Surrey: Ashgate, 2010.
- Homero. *Iliada y la Odisea*. Editado por Ma. Esperanza Cabezas Martínez. Madrid: Castalia Ediciones, 2004. <https://www-digitaliapublishing-com.pbidi.unam.mx:2443/a/31035>.
- Ikeda, Ryoji. *Continuum*. Paris: Éditions Xavier Barral, 2018.
- Ikeda, Ryoji. *Dataplex*. Raster-Noton R-N 068, compact disc, 2006.
- Ikeda, Ryoji. "Datamatics." Página web del artista. Fecha de consulta 12 de septiembre de 2022. <https://www.ryojiikeda.com/project/datamatics/>
- Jarpa, Voluspa. "Altered Views." Entrevista de Viviana Gravano y Giulia Grechi. Video, 10 de julio de 2019, 19: 45.  
<https://www.youtube.com/watch?v=eBXvxizH4FA&list=TLGGcCeUsYYPmlgyMzExMjAyMg>
- Kahn, Douglas. *Noise, Water, Meat: A History of Sound in the Arts*. Massachusetts: MIT Press, 1999.
- Keefer, Cindy. "Visual Music's Influence on Contemporary Abstraction," en *Abstract Video*. Editado por Gabrielle Jennings. Oakland: University of California Press, 2015.
- Kramer, Sybille. *Medium, Messenger, Transmission*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015.
- Manovich, Lev. "Introduction to Info Aesthetics" en *Antinomies of Art and Culture*, editado por Terry Smith *et al.* Durham: Duke University Press, 2008.
- Martínez, Chus. "N" en Ikeda, Ryoji. *Continuum*. Paris: Éditions Xavier Barral, 2018.
- Martínez Luna, Sergio. "La antropología, el arte y la vida de las cosas. Una aproximación desde Art and Agency de Alfred Gell." *Revista de Antropología Iberoamericana*, vol. 7 no. 2 (2012), 171-195.
- Medina Arias, Ana Cecilia. "Remediaciones." En *Vocabulario crítico para los estudios intermediales*, editado por Susana González Aktories, *et al.*, 39-44. Ciudad de México: UNAM, 2021.
- Mitchell, W.J.T. "There are No Visual Media." *Journal of Visual Culture* 4, no. 2, (2005): 257-266.
- Neuhaus, Max. "Sound Art?" en *Sound*, editado por Caleb Kelly, 72. London: Whitechapel Gallery, 2011.

- Nowness, "Anatomy of an Artist: Ryoji Ikeda." Fecha de consulta 22 de agosto de 2022.  
<https://www.nowness.com/series/anatomy-of-an-artist/ryoji-ikeda>
- Purgar, Kresimir. "Introduction ¿Do abstract images need new iconology?" en *The Iconology of Abstraction*, editado por Kresimir Purgar, 1-18. Nueva York: Routledge, 2021.
- Rovner, Lisa. "Anatomy of an Artist: Ryoji Ikeda." Video, 4:13, 27 de octubre de 2021.  
<https://vimeo.com/639463434>
- Rugoff, Ralph. "May You Live in Interesting Times." Declaración. Universes in universe. 11 de mayo de 2019. Fecha de consulta 12 de septiembre de 2022.  
<https://universes.art/es/bienal-venecia/2019/may-you-live-in-interesting-times>.
- Seisdedos, Iker. "Una Bienal de Venecia para descifrar la confusión del presente." *El País*, 9 de mayo de 2019.  
[https://elpais.com/cultura/2019/05/08/actualidad/1557338935\\_151652.html](https://elpais.com/cultura/2019/05/08/actualidad/1557338935_151652.html)
- Beyond Festival Future Design. "Beyond: Prof Vibeke Sorensen | POST CAPITALISM- Getting from the Mood of the Planet to Other Worlds." Conferencia de Vibeke Sorensen. Video, 12:38, 21 de mayo de 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=MI48FI6xS2k>
- Trías, Eugenio. *El canto de las Sirenas*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2007.
- Villeneuve, Johanne. "La symphonie-histoire d'Alfred Schnittke: intermedialité, cinéma, musique," *Intermedialités / Intermediality* no. 2, (2003): 11–29.  
<https://doi.org/10.7202/1005454ar>
- Voegelin, Salomé. *Listening to Noise and Silence: Towards a Philosophy of Sound Art*. New York: Continuum, 2010.