

MESH

ARTE Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS

Lolo & Sosaku



ÍNDICE

1. Aprender a desaprender	1
2. ¿Qué aprenderás?	2
A. El primer encuentro		
B. Objetivo		
C. Hacer grupos		
D. Ejemplos actividades: sonido / escultura	4
C. Reflexión	6
2. Biografía de los mentores	7

"Painting Machines" 2019
Fotografía: Cecilia Díaz Betz

1. APRENDER A DESAPRENDER

Si bien consideramos que nuestra trayectoria como artistas avala conocimientos “artísticos”, **tenemos que decir que no hemos estudiado carrera alguna**, razón por la cual estamos convencidos de que para crear éstas no son necesarias.

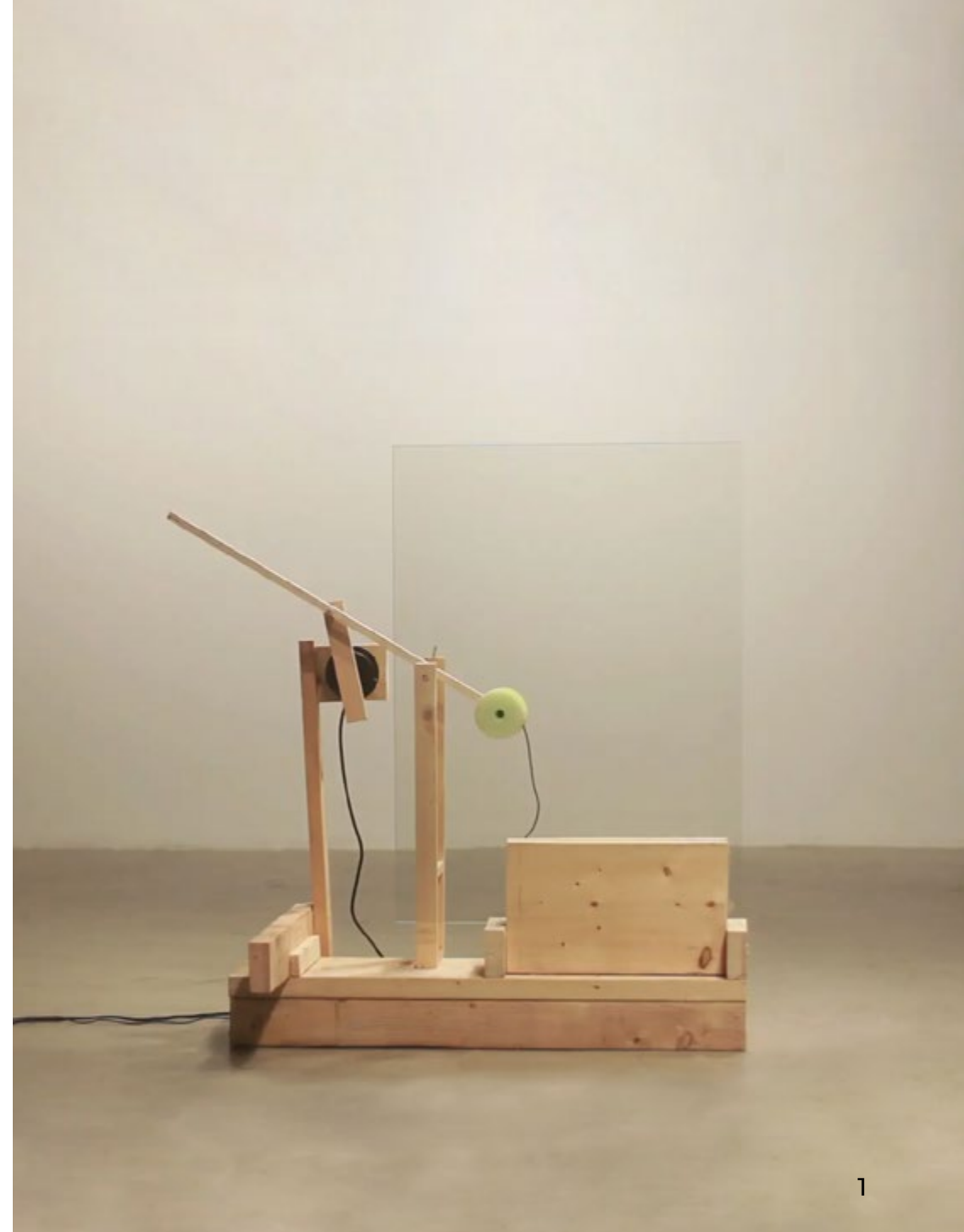
La historia del arte se puede estudiar y es muy interesante, pero el conocimiento del arte en sí no te convierte en artista. El objetivo no debe ser “crear artistas” ni “descubrir talentos” sino el de reactivar la pulsión creativa natural e intrínseca en el ser humano.

Para ello consideramos que es importante acercar a las personas a ese estado creativo en el que cada uno pueda expresarse. Creemos que **no existe el acierto o el error**, ya que no podemos medir el arte en términos de si está bien o mal. Preferimos valorar la transformación de sentimientos, ideas o pulsiones en una abstracción capaz de transmitirlos.

El cerebro tiende a esquematizar y a automatizarse, desarraigándose así de la creación. Es esta misma esquematización la que nos impide dar una clase de arte. Por ello, es necesario buscar caminos alternativos, crear métodos inusuales y ejercicios en los cuales no haya presión de evaluaciones, sino que estén basados en **guiar a los alumnos y dotarles de libertad creativa y herramientas que refuercen su confianza y así puedan resolver problemas que encontrarán a lo largo de un proceso creativo.**

Hay que crear/articular nuevos métodos y prácticas educativas para dar clases más interesantes en las que los alumnos estén implicados y no obligados.

Fuente: [Lolo & Sosaku](#)



2. ¿QUÉ APRENDERÁS?

A.- El primer encuentro

El sistema educativo tiene reglas muy establecidas, con las cuales podemos o no estar de acuerdo, pero que en nuestro caso no nos funcionan. La acción creativa se basa en que no hay reglas, normas, métodos... y para ello hay que preparar a los alumnos para entrar en ese "estado mental" creativo.

Es muy **importante que exista un objetivo o trabajo final**, y que éste se mantenga abierto a cambios y transformaciones. Ante todo, lo primero y principal es conectar con los alumnos. Llamarles por su nombre es de las cosas más importantes así como dedicarles unos minutos a cada uno durante las clases.

Hay un ejercicio que nos gusta realizar en la primera clase y es un cuestionario, al cual pueden o no responder, o podemos llamarlo sencillamente "**preguntas para escuchar**".

Preguntas para escuchar

- ¿Qué es un árbol?
- ¿Vivirías en un árbol?
- ¿Estudiar es lo mismo que aprender?
- ¿Qué es crear?
- ¿Romper algo que has creado también es una forma de creación?
- ¿El reflejo del espejo es otra dimensión?
- ¿El pelo crece tan rápido como las uñas?
- ¿Una máquina que no piensa, puede crear?

B.- Objetivo

Volveremos a la base. Reconectamos con los materiales básicos, la máquina en su forma más pura. Intentaremos darle vida, sentimientos e independencia.

El objetivo es la creación de piezas artísticas que de alguna manera implementen la tecnología en su proceso creativo; llámese tecnología desde un péndulo a un motor programado por arduino; desde un sampler looper digital a una grabadora de cassette; desde utilizar un taladro como fuente generadora de movimiento a otras tecnologías digitales.

Nosotros nos centramos en ejercicios sonoros experimentales y en el movimiento. Desde este punto de partida trabajamos tanto la escultura como fuente sonora y de transformación como también la forma performática espontánea.

Más adelante hablaremos de algunos ejercicios grupales los cuales pueden servir de punto de partida o ejemplo y que reflejan la amplitud que define un proyecto creativo.

C.-Hacer grupos

Umir se dormía en clase

Los grupos de 3 alumnos funcionan bien, aunque 4 y 2 también pueden generar buenos resultados. Un alumno puede estar en uno o más grupos si alguna de sus virtudes es de ayuda para otros. **Se trata de crear, no de competir**, no hay notas*, no hay evaluación*.

Es muy probable que haya alumnos a los cuales no les interese el proyecto. Hay que **trabajar y ahondar hasta ver cómo estos alumnos pueden dar más de sí**. Por ejemplo, Umir se dormía en clase, no le interesaba lo que hacíamos. Hablando con él nos comentó que le gustaba cantar.

La clase siguiente la realizamos en el salón de actos del colegio y conectamos un micrófono para que Umir cantara rodeado de sus compañeros. Fue muy bonito.

Esa acción generó diversas actividades en las que toda la clase participó en los siguientes dos meses. Interacciones con voz amplificada con micrófono de aire y otras con micrófonos de contacto colocados en partes del cuerpo, en sillas y otros objetos. **Umir ganó confianza en sí mismo y nunca más se durmió en clase.**

Lamentablemente dejó de venir antes de acabar el curso anual porque comenzó a trabajar en el supermercado de su familia.

** No es el profesor quien evalúa, sino el propio alumno, no con notas, sino de forma analítica, mental.*



D.- Ejemplos actividades: sonido / escultura

Una manera de comer Doritos en clase

*[Aquí](#) podéis acceder a algunos de los ejercicios que explicamos abajo.

“Buscamos un sonido, un movimiento, una forma.”

1.-Sonido/ Caos sonoro

Los micrófonos de contacto son clave. Utilizándolos se puede generar infinidad de ejercicios sonoros y el ruido es un buen punto de partida para romper el hielo. **Hemos realizado nuestra primera clase con un amplificador, un mixer, algunos micrófonos de contacto e hilos de pesca.**

El micrófono de contacto solamente capta vibraciones, no capta la voz ni ningún sonido de aire. Para captar la voz hay que apoyarlo en el cuello y hablar. El sonido de “voz” que se genera es estridente y distorsionado. Todos quieren probarlo y es muy divertido.

Lo siguiente fue “tejer” con el hilo de pesca entre las patas de las mesas, sillas y ventanas, colocar micrófonos a los hilos y hacerlos sonar con las manos o bolígrafos, hasta llegar al clímax o caos sonoro.

En las siguientes dos clases construimos micrófonos de contacto*.

*[Esta](#) guía es muy útil para su construcción:

Ahora que cada alumno tiene su micro podemos crear uno o más ejercicios para realizar en grupos de hasta máximo 4 alumnos. En estos ejercicios entenderemos la vibración como fuente de sonido, y el movimiento como generador de esa vibración.

2.- Movimiento

Desarrollar fuentes de movimiento, péndulos, estructuras de madera con motores, papeles que se mueven con el aire, objetos, el mismo cuerpo humano, etc. A partir de estos movimientos, **buscar choque, fricción y roce para generar diversidad sonora.** Se pueden utilizar los micros de contacto o no, dependiendo de la cualidad del sonido.

Yasmina trajo una bolsa de Doritos y pegó con cinta un micrófono en su mejilla, abrió la bolsa y empezó a comer. Un ruido atronador se adueñó de la clase. Casi sin darnos cuenta varios alumnos habían formado una cola para poder “comer los Doritos”. Esta acción performática tan ingeniosa cumplía todos los “requisitos” del ejercicio y nos hizo mucha gracia.

3.- Forma

Cuando nos adentremos **en la búsqueda del movimiento se verán obligados a generar estructuras* para que aguanten o sirvan de soporte a los ejes, motores, péndulos, cuerdas o partes del cuerpo humano.** Como éstas contiene piezas móviles, se verán afectadas a cambios constantes hasta dar con el movimiento buscado y así asentar su forma estructural escultórica.

Generalmente utilizamos listones de madera porque es fácil de trabajar.

También se puede continuar el trabajo con la voz como escultura e investigar ese campo.

*El uso de bocetos previos es bastante útil para las primeras etapas de construcción.

4.- Forma/ movimiento/sonido

El orden de todos los ejercicios puede variar y los resultados serán totalmente distintos.

Por ejemplo, se podría **comenzar por la estructura, buscar un movimiento y ver qué sonido genera**. Todos los caminos son válidos.

La limitación de piezas tampoco es importante, un grupo puede crear una o más obras que interactúen entre sí o puede haber una que tenga un brazo giratorio y toque otra estructura de cuerdas.

5.- Conjunto

Lo mejor del ejercicio es los alumnos no saben que lo que han hecho es una orquesta. Cuando las obras están acabadas las juntamos en una sala y las conectamos todas a la vez. El resultado es sorprendente, puesto que la variedad de obras sonoras **crea un sinfonía aleatoria, ruidosa, atonal, poco melódica y preciosa**.

Este remate del trabajo asienta la experiencia y hace pensar en el trabajo grupal, en sus grandiosos resultados.

D.1.- Ejemplo Actividad 2

¿Cómo suena la naturaleza? ¡Es una canción!

- 1.- Salimos al bosque o parque natural. Viajamos en tren, llevamos varias grabadoras de sonido y auriculares. La cantidad ideal es una para cada dos alumnos.
- 2.- Nos dividimos en grupos de dos y grabamos sonidos. Ponemos límites de grabación en relación al almacenamiento disponible. Clips de no más de 10 segundos son suficientes, pero si algún sonido lo requiere puede grabarse durante varios minutos.
- 3.- Los **sonidos que grabaremos** pueden ser los que escuchamos, pero también los que producimos. El andar sobre hojas secas, tirar una piedra al agua, y los clásicos: pájaros, viento en los árboles, etc.
- 4.- La **amplificación del sonido de la naturaleza** puede llegar a ser una experiencia muy intensa.
- 5.- La siguiente semana seleccionamos material sonoro entre todos y **creamos un biblioteca de sonidos**.
- 6.- La próxima clase invitamos a David, un gran músico experimental. Él trajo un sampler, un micrófono y un ordenador y conectamos todo a los altavoces que teníamos en clase.

7.- Juntos mezclamos los sonidos, **creamos loops y ritmos**. Hay un alumno que quiere grabar su voz en una canción.

8.- El resultado son varias composiciones sonoras que utilizan y remezclan las grabaciones que han hecho en la naturaleza.

9.- Las subimos a internet y los alumnos sugieren que ¡deberíamos hacer vídeo clips de ellas!

10.- ¡Algunos alumnos están proponiendo proyectos creativos!

E.- Reflexión

(Reflexión en frases)

- El gritar en clase no ayuda a que te escuchen.
- Es posible dar vida, sentimientos y voz a una madera.
- Cuanto más obligas menos hacen.
- Divertirse creando, arraiga la experiencia.
- Hacer un seguimiento de cada alumno.
- Darles libertad y confianza funciona siempre porque ellos pueden hacerlo.
- El profesor tiene que adaptarse a la clase y no al revés.
- No hay alumnos buenos ni malos.

- Cuando un alumno está desmotivado hay que hablar con él y encontrar juntos una solución.
- Si toda la clase está aburrida es que lo que estás enseñando o tu método es aburrido.
- Todas las tecnologías son bienvenidas.
- En los ejercicios se aprenden cosas que están implícitas en este.
- Salir a ver exposiciones y a observar la naturaleza es muy positivo.
- Terminar los proyectos incita a querer hacer más.
- Cada ejercicio no ha de durar más de 6 clases.



LOLO & SOSAKU

Buenos Aires, Argentina, 1977

Tokio, Japón, 1976

Trabajan como dúo artístico desde el año 2004 bajo el nombre de Lolo & Sosaku.

Investigan las posibilidades de la **escultura como campo expandido**. El nexo que une sus trabajos es la búsqueda por un objeto en contacto con su entorno y con el espectador. Un objeto que busca fricción, roce, y tensión. Su obra se mueve entre distintos lenguajes como la escultura, la instalación, el arte cinético y la pintura.

Su modus operandi: constituirse como sujeto, y desde su materialidad maquina, apuntar a la trascendencia, al misticismo y a lo desconocido.

El trabajo de Lolo & Sosaku se ha exhibido y realizado, entre otros, en:

Museo Reina Sofía, Madrid (2009)

Museo de la Imagen i Som, São Paulo (2010)

Fundación Casa França Brasil, Río de Janeiro (2011)

Sónar, Barcelona (2012)

Matadero, Madrid (2013)

Fundació Gaspar, Barcelona (2016)

Festival Bien Urbain, Besançon, Francia (2016),

PSA Museo Power Station of Art, Shanghai (2016)

Palacio de Cultura, Iasi, Rumanía (2017)

MAVA Museo de Arte en Vidrio de Alcorcón, (2018)

O Art Center, Shanghai (2018)

Galería Luis Adelantado, Valencia, (2018)

MACBA Museo de arte contemporáneo de Barcelona, (2018)



MESH

ARTE Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS

Lolo & Sosaku
2019

Technology of love by



SOKO
TECH

Amb el suport de l'Ajuntament de Barcelona



Ajuntament de
Barcelona



Atribución-NoComercial 4.0 Internacional