

Censored Voices.

Obra conceptual Sonora.

(Pruebas/ensayos para obra performática)

De carácter participativo.

La obra consiste en una serie de reglas (procesos) de pensamientos algorítmicos, aquí presentadas como formato pseudo código, para la generación de diversos inputs/outputs hasta llegar al resultado final esperado, cual sería el output final a exponer: Voces procesadas y alteradas generadas por interrupciones y quiebres en la linealidad de su estructura textual.

La idea conceptual nace por el deseo de generar un *enjambre* de múltiples voces: provenientes de diferentes lenguas, culturas, géneros, y demás tintes que reúnan la noción de diversidades. Que estas voces estén compartiendo (exponiendo) sus pensamientos de espectro "crítica social, ideas existenciales, sentimientos, críticas/pensamientos sobre el Sistema en el que se vive" como pensando en esas voces que pasan por dentro de la cabeza de cualquier persona, en cualquier momento, y se los guarda para sus adentros. Esta idea de "pensamientos que suceden dentro de la cabeza de las personas y todos se los callan" fue el principal eje a partir de donde nace la idea total de producir "Censores Voices" pensando en que personas de cualquier parte del mundo piensan lo mismo o cosas muy similares y que hay problemáticas iguales en cualquier rincón del planeta, pero todos tenemos que callar esas voces para seguir viviendo en la rutina de la cotidianidad. Me pregunte ¿Cómo sonarían todas esas voces, si hablaran, y al mismo tiempo? Y así fue que quise hacer la exploración e investigación experimental de este proceso. Creando paso a paso de las intrucciones. A medida que iban pasando los días y la vida misma, las ideas y el orden fueron emergiendo.

En las diferentes etapas -del proceso total- se utilizan varias operaciones con bases de procesos algorítmicos.:

-**texto pseudocódigo, arrays y secuenciadores**, para dar orden e instrucciones de las diferentes etapas (con sus respectivas reglas y pasos a seguir)

-La Etapa 1: Generación de reglas/indicaciones (input) para la *recolección de datos(outputs)*, generando nuevos **Inputs** que se usarían como información material para las siguientes etapas.

-Etapa 2: la idea de **arrays y secuenciadores- (Expresado en formato pseudocódigo)** para la selección de cantidad de interpretes (*arrays*) y el orden de división de datos a leer por cada Interpretete. (*Secuenciadores*)

.Se pensó en diferentes **patrones (secuencias) numéricos** para la división y fragmentación sobre los textos. También se trabajó sobre las bases de **bucle e iteración** para generar efectos deseados en el resultado estético de la alteración.

Y la idea de **aleatoriedad**.

-Etapa 3: también se utiliza proceso de **aleatoriedad** con un random para la intervención del on/off generando interrupciones sobre la/s entrada/s de audio. Y obtener outputs entrecortados.

"Antecedentes".

Sirvieron como inspiración, las siguientes obras:

"POMELO" de YOKO ONO. Poniendo en evidencia textual la idea de Lista con reglas y pasos a seguir.

"Clapping Music." De Steve Reich. Por la idea de Bucle e Iteración sobre la construcción de reglas para la producción y composición sonora.

"Piano Phase" de Steve Reich. La idea de desfazaje, en esta obra, es de vital importancia como referencia para el proceso de alteración de datos (textos) en la etapa de Edits. Pensando en estéticas deseadas de lograr.