

Paisaje sonoro y espacio público

La línea de trabajo “paisaje sonoro” en el Núcleo Arte y Espacio Público se interroga por los dos aspectos contenidos en el mismo: ¿cuál es la relación entre paisaje y espacio público? y ¿qué es característico de lo sonoro en la percepción de ambos? Para discutir estas interrogantes se debe abordar sobre cómo se entiende el espacio público hoy.

Tres trabajos, desarrollados en los últimos dos años, discuten estas preguntas de distintas maneras. En todos se tensionan el género estético del paisaje, su forma de percibirlo acústicamente y el alcance del concepto político de espacio público.

[1] 9,3 GB [Edificio Tribunales - Tucapel], Concepción, Noviembre 2015

“9,3 GB [Edificio Tribunales - Tucapel]” se enmarca en la línea de investigación paisaje sonoro, aunque en su forma de presentación no se escucha ningún sonido. Fue desarrollado en el marco del proyecto MOVIL¹ en Concepción y consiste en una intervención en una vitrina móvil, se ubica al lado de la entrada del edificio Tribunales en la calle Tucapel. Construido en 1961 y diseñado por el arquitecto P. Schoeufeld, este edificio corresponde a uno de los referentes de la primera etapa modernista de la ciudad. Actualmente sus departamentos son utilizados como residencias, oficinas y locales comerciales. Es considerada Patrimonio Arquitectónico de la ciudad de Concepción. En 2012, la construcción de la Torre Mall Center, modificó la vista panorámica del centro de la ciudad, viéndose el Edificio Tucapel estética y funcionalmente perjudicado.

El edificio como patrimonio arquitectónico, su interior parcialmente abierto a un público comprador y la presentación de la vitrina en el pasillo peatonal colindante con el resultado de un trabajo estético constituyen diferentes aspectos de un mismo espacio, tensionado entre lo público, lo privado y lo elitista (artístico).

Tanto el procedimiento de trabajo como la presentación del resultado y la documentación general del proyecto se relacionan críticamente con los formatos

¹ MOVIL es un proyecto que nace en la ciudad de Concepción en el año 2009, debido a la carencia de espacios de difusión para artistas jóvenes, con la inquietud además de llevar arte contemporáneo fuera de los circuitos tradicionales de circulación, buscando generar un acercamiento hacia las artes visuales de personas que transitan por el espacio público, promoviendo una interacción con el flujo diario que implican determinados espacios de la ciudad. Durante los últimos años el proyecto se ha ampliado a la difusión del trabajo de artistas y colectivos de mayor trayectoria, realizando hasta ahora alrededor de cien montajes, transformándose en un referente para Concepción con reconocimiento nacional. El proyecto es dirigido por Leslie Fernández y Oscar Concha, los cuales viven y trabajan en la ciudad de Concepción, Chile. <http://www.proyectomovil.cl/>

habituales del arte y las posibilidades técnicas del trabajo artístico. El primer paso de *9,3 GB* consistió en el registro del sonido ambiental con una grabadora digital en cada uno de los 12 pisos del edificio, además en el subterráneo y en el techo. La duración del registro fue definida en cada caso por un procedimiento de azar, el lanzamiento de dos pares de dados de juego de rol²: el primer par define los minutos, el segundo par la cantidad de segundos.



De las grabaciones sonoras de distintas duraciones resultaron archivos en formato wav de distinta cantidad de datos, mientras mas larga la duración mas datos almacenados. Cada archivo tiene entonces un cierto “peso”, medido en MB (Megabytes). Guardé cada archivo wav por separado en 14 tarjetas SD.

Las tarjetas SD se conocen como dispositivos de almacenamiento en el interior de cámaras digitales. Fotos y videos en estado numérico se acumulan en un espacio físico diminuto. Las dimensiones físicas del objeto (la tarjeta SD) no guardan ninguna relación sensible con nuestra experiencia cotidiana de “álbum de foto”. Además, estas tarjetas pueden guardar otros documentos numéricos, por ejemplo como en el caso de *9,3 GB* producidos a través de una grabadora de audio y que con un equipo adecuado se transforman nuevamente en sonidos.

Todas las tarjetas SD tienen las mismas dimensiones, aunque poseen muy diferentes capacidades de almacenamiento (en *9.3 GB* entre 16 MB y 1 GB). Solamente las

² Cada par consiste en un dado de 6 y otro 10 caras.

etiquetas indican las diferencias. La forma externa de la tarjeta entonces no revela nada sobre su contenido. Estas tarjetas son el elemento principal del “paisaje sonoro” expuesto en la vitrina MOVIL. El ordenamiento de estas tarjetas es vertical, siguiendo la estructura del mismo edificio. Entre obra y objeto representado (el edificio) existe entonces una relación de semejanza.



No obstante, la representación principal es sonora, no visual. Con las indicaciones en el costado de las tarjetas, no queda otra opción que imaginarse los sonidos grabados, o mejor, visitar los pisos y repetir la operación de escucha.

Esta intervención en el espacio público fue efímera, para difundir su existencia se requiere su documentación. La documentación del proyecto, -como su exposición en sala- enfatizan la ubicación específica tanto del edificio como de la obra, ambos elementos se encuentran en la misma ubicación georeferencial. Parece obvio que el edificio está situado en un contexto urbanístico, pero gracias a softwares como Google earth, podemos “hacernos una imagen” que este edificio además está inserto en un contexto, regional, nacional y hasta global. Los datos de geolocalización ubican el edificio y así también la obra *9,3 GB* inconfundiblemente en una situación singular.



[2] *Captcha piece [Quillagua], 2015-16*

El trabajo es el resultado de una residencia en Quillagua, Región de Antofagasta (según Wikipedia, el lugar más seco del mundo) en 2015. Se investigó y registró la sonoridad del lugar, especialmente los sonidos no espectaculares, de baja intensidad pero recurrentes. Estos sonidos se combinaron con grabaciones binaurales de voces en el desierto, en un cráter con acústica especial, pronunciando palabras claves de la historia socio-cultural, geográfica y económica. Así se amplió la noción habitual del paisaje a la dimensión de hábitat.



El filósofo Martin Seel entiende el paisaje como un proceso de percepción estética en un espacio, con características propias y diferentes de otros espacios. El paisaje existe en esta percepción estética; sin ella, solamente queda el entorno.

A diferencia de otras manifestaciones de percepción estética, en un paisaje no nos encontramos frente a uno o más objetos, sino dentro de un mismo espacio con esos objetos. El paisaje además no es estático: por un lado, el espectador puede moverse en él y así se cambian las vistas y perspectivas, y, por otro, en él siempre hay movimiento, por lo menos de la luz, del sonido, pero también de los objetos mismos. El paisaje entonces se constituye como experiencia de ser involucrado en un espacio de acontecimiento.

Paisaje también es un asunto de dimensión. Un paisaje empieza donde el sujeto involucrado no puede definir sus medidas. El espacio de un paisaje no tiene márgenes ni límites, termina recién en el horizonte, donde se difuminan los contornos, formas y márgenes de los objetos. Recién con la apertura hacia el horizonte el espacio se transforma en paisaje.

Esta apertura del paisaje no se reduce sólo a su ámbito espacial ni a su acontecimiento temporal. Todo lo que aquí se encuentra y sucede no solamente sobrepasa la percepción simultánea, sino también las posibilidades de comprensión y explicación. Como el paisaje se escapa de una visión general del conjunto, tanto espacial como temporalmente, así también se escapa de un entendimiento cognitivo de su conjunto. La experiencia del paisaje consiste entonces en un “abrirse” a algo, a un acontecimiento, que no se puede resolver práctica ni cognitivamente. Un paisaje no se trata de entender.

El paisaje de micro-sonidos traduce las experiencias visuales al ámbito sonoro. Cercanía y lejanía de los sonidos, identificación o no-identificación de sus fuentes, nitidez y borrosidad constituyen los factores de construcción de paisaje sonoro a través de la percepción sensible en el lugar, su registro y su posterior edición y presentación en forma instalativa.



La obra fue exhibida en marzo-abril 2016 en la Galería Gabriela Mistral.

[3] *La isla [reconocimiento]*, 2016-...

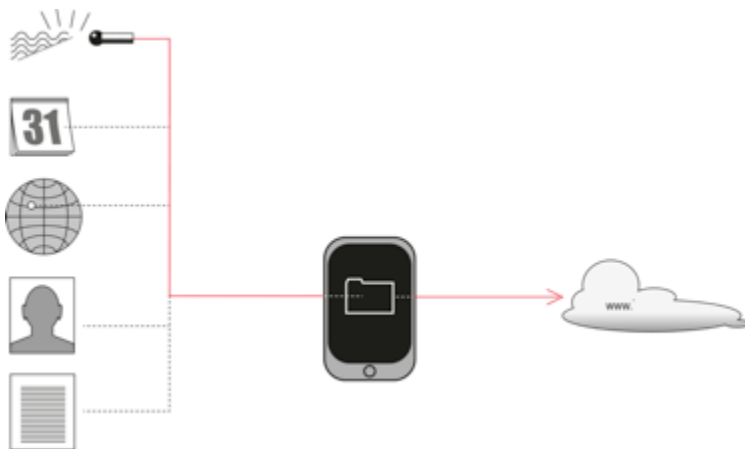
Es un proyecto de arte medial, basado en la contribución de los habitantes y visitantes de Sudamérica. El proyecto consiste en tres instancias de experiencia, interacción y construcción estética: [1] el uso de una aplicación para celulares en zonas geográficas específicas de Sudamérica, [2] la navegación en una página web en desarrollo constante y [3] la relación con una instalación visual-sonora en el contexto del arte contemporáneo. En todos los ámbitos, el proyecto se basa en trabajos de colaboración entre autores y público, donde el último interviene en la precisión de las formas estéticas y sus significados.

En este sentido, *La isla [reconocimiento]* propone el net.art no como un área específica del arte, sino como un soporte de conexión entre actores sensibles con presencia física (autores de las grabaciones de audio) en lugares físicos (costas, playa, etc.) y espacios de representación e identificación. De ese modo, internet es tanto medio de creación artística como campo de socialización de la misma.

[3.1] app

La aplicación para celulares es descargable gratuitamente desde internet. A través de los *stores* de Apple y Androide, se llega a un público interesado en nuevas funciones de su teléfono móvil. La *app* "La isla" propone entonces un leve cambio en el uso del dispositivo técnico. Con una sola función, el usuario puede grabar tres minutos de audio con el micrófono interno, generar coordenadas geolocalizadas de esta grabación y enviar sonidos y datos a la página web del proyecto. Para participar en el proyecto, el usuario debe grabar los sonidos de las olas del mar (o de un lago) en una costa, acercándose lo mejor posible a las olas, protegiendo el micrófono de su móvil del viento (p. ej., tapándolo con una prenda de lana) y sin cambiar su posición mientras graba.

En caso de que en el lugar de la grabación no haya redes disponibles, la aplicación permite guardar los sonidos y datos en el celular hasta cuando se restablezca la conexión.

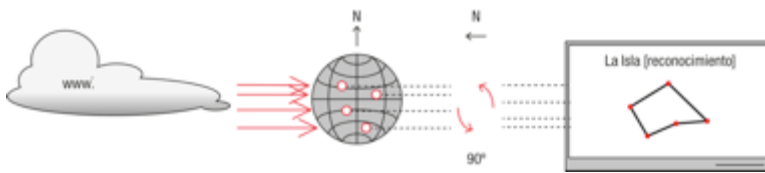


Con esta aplicación se utiliza la tecnología comunicacional cotidiana como herramienta para proporcionar experiencia: tres minutos de registro sonoro también son tres minutos de escucha. Con la percepción consciente de las olas, el entorno costero se transforma en paisaje, en objeto de una percepción estética. Esta experiencia auditiva puede gatillar un proceso de sensibilización hacia la dimensión sonora del entorno. Por otro lado, el objeto de escucha (el mar en la costa, el lago) cobra relevancia reflexiva: ¿qué distingue a estos lugares geográficos respecto de otros?

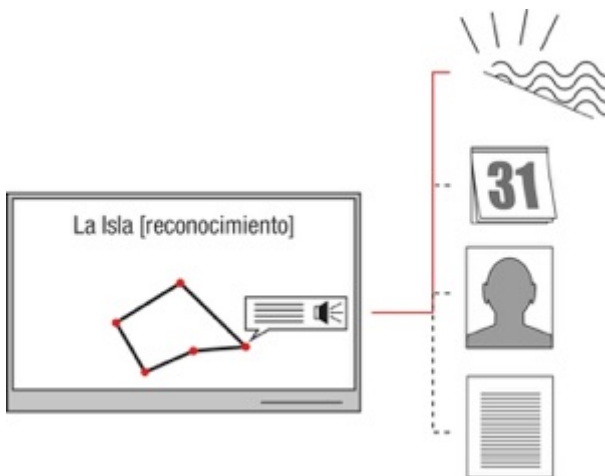
El dispositivo técnico (teléfono móvil más aplicación) construye un documento “archivable” de esta experiencia, relacionando los datos “sonido”, “lugar”, “fecha” y “sujeto de la experiencia”. Al enviar este documento a la página web, se separa la experiencia de la situación singular y permite relacionarla con experiencias de otros.

[3.2] web

En la página web se establecen relaciones geográfico-temporales entre las múltiples experiencias de escucha gracias a un software que construye un mapa a partir de los puntos de grabación sonora georreferencializados y las conexiones lineales que se producen entre ellos. Mientras más sonidos marítimo-costeros hay, más precisa es la configuración del mapa del subcontinente sudamericano. Sin experiencia sonora no hay documento, no hay ubicación en el mapa. (Esto se diferencia de los mapas sonoros habituales en internet, donde el sonido está inserto en un mapa preexistente.) Este mapa visualiza las situaciones de percepción sonora descentralizadas en las cuales una cantidad creciente de co-actores generan y precisan la forma singular del mapa. Funciona también como metáfora de construcción identitaria: La isla requiere el “reconocimiento” desde múltiples puntos de escucha para que se parezca a sí misma.



La página web con el dibujo del subcontinente sudamericano en permanente actualización es de libre acceso desde cualquier computador. Un clic del usuario encima de los puntos geolocalizados permite escuchar los sonidos y acceder a los datos de grabación proporcionados por sus autores.



Una segunda función de la página web consiste en la construcción de un archivo del proyecto, con sus actividades, su desarrollo y sus alcances a través de links a textos y documentos que rodean, amplían, especifican y relativizan la propuesta estético-conceptual de *La isla*. Mientras la aplicación para celulares se dirige al colaborador en su función como usuario individual de tecnología cotidiana de comunicación, la página web invita a “navegar” por las relaciones entre los aportes singulares, las similitudes y diferencias sonoras, costas todavía por reconocer y el “sobre-reconocimiento” de otras (el reconocimiento de los propios registros sonoros entre varias grabaciones realizadas en el mismo lugar). Sonidos y documentos archivados abren posibilidades de usar *La isla* según múltiples intereses, sean estos estéticos, políticos, ecológicos, históricos, técnicos, etc.

[3.3] instalación

La tercera instancia del proyecto tiene formato de instalación visual-sonora en una sala de exposiciones. Esta instancia de exhibición “física”, como un “objeto de arte” en la pared de la sala, es otra operación de socialización. El uso de un *video wall* (multipantalla) como dispositivo de visualización desplaza el mapa generado en

internet al ámbito de la producción artística reconocida: el gran formato de la pantalla múltiple requiere un distanciamiento físico y reflexivo, permite contemplación y experiencia estética corporal en relación con la imagen, condición que una pantalla única de un computador no cumple. Cuatro canales reproducen aleatoriamente los sonidos marítimo-costeros recibidos de los celulares, mientras la multipantalla visualiza la ubicación geográfica de estos sonidos.

La exposición en una sala desplaza el proyecto desde el contexto cotidiano (celular, turismo, internet) al contexto “especial” del arte. De esta manera, la construcción de sentido por parte del espectador/oyente requiere conocimiento o por lo menos interés previo respecto de la producción artística contemporánea. Por su parte, los dispositivos técnicos adquieren carácter de signo: no es lo mismo interactuar en tiempo real con un mapa cambiante que se muestra en una pantalla, ver un estado off-line de ese mismo mapa o ser espectador de una documentación en formato video. Cada uno de esos soportes origina experiencias estéticas diferentes.