SEÑAL / RUIDO

ALGUNOS USOS DEL PAISAJE SONORO EN EL CONTEXTO DEL ARTE

Memoria para optar al grado de doctor presentada por:
Xoán-Xil López Rodríguez

Bajo la dirección de:
María Dolores Dopico Aneiros

Departamento de Debuxo / Facultade de Belas Artes / Universidade Vigo

Foto de portada por Horacio González

Memoria para optar al grado de doctor presentada por:

Xoán-Xil López Rodríguez

Bajo la dirección de:

María Dolores Dopico Aneiros

Facultade de Belas Artes, Departamento de Debuxo

Universidade Vigo

PONTEVEDRA / SEPTIEMBRE / 2015

CC BY NC SA

AGRADECIMIENTOS

Esta Tesis no sería posible sin el trabajo compartido con Berio Molina, Carlos Suárez, Chiu Longina, Enrique Tomás, Horacio González, Julio Gómez y Suso Otero. A todos ellos quiero agradecerles sus inmensas aportaciones en estos años de viaje en los que hemos aprendido a escuchar juntos. También a toda la *troupe* agitadora de lo sonoro que resiste en la trinchera de Mediateletipos.net (Andrea Zarza, Abraham Rivera, Blanca Rego, Kamen Nedev, Jose Luis Espejo, Miguel Álvarez, Mikel R. Nieto, Pablo Sanz y Pedro Jiménez).

A Bill Fontana, Brandon LaBelle, Carlo A. Cubero, Carmen Pardo, Chris Watson, Christoph Korn, Cristina Palmese, Dana Papachristou, Edu Comelles, Federico López Silvestre, Fernando José Pereira, al colectivo Gigacircus (especialmente a Jacques Bigo, Lelio Moehr, Lionel Cumburet y Sylvie Marchant), a George Samantas, Heitor Alvelos, Helena Torres, Impromadrid (Ignacio López, Ignacio Soriano y Jorge Rueda), Inmaculada Cárdenas, Iván Ferrer-Orozco, Javier Garbayo, Jean-Paul Thibaud, John Levack Drever, Jorge López Conde, Jose Antonio Sarmiento, Jose Luis Carles, Jose Luis Villalobos, Jose Manuel Berenguer, Jose Manuel Costa, Juan Carlos Blancas, Juan Cantizani, Juan López Bedoya, Juanjo Palacios, Karin Ohlenschläger, Llorenç Barber, Luis Barrie, Manuel Calurano, Manuel Sendón, María Elena Riaño, a Mikel Arce, Miguel Molina, Nicolas Rémy, Os Chichicos, Pedro Soler, Pepe Iges, Peter Cusack, Ricardo Atienza, Ramón Souto, Sergio Luque, Sofia Grigoriadou, al colectivo The Milena Principle (sobre todo a Geert Vermeire y Stefaan van Biesen), a Transnational Temps (Fred Adam y Verónica Perales), a Ulobit (Horacio GD y Mauro Sanín), a Xabier Erkizia, y a muchos otros por su apoyo y atención cuando nuestros caminos se han cruzado.

A todos los que habéis dedicado algo de tiempo a alimentar con ideas y grabaciones Escoitar.org ¡muchas gracias!.

Quiero agradecerle a Lola Dopico el no haber desistido en su empeño consiguiendo que esta Tesis se materializase a pesar de mi inconstancia.

A Yolanda Pérez por sus ánimos constantes, por las correcciones, y por ayudarme pacientemente con sus consejos y preguntas.

Y a mis padres y familia por el apoyo que me han dado todos estos años.

índice

INTRODUCCIÓN 11

EN TORNO AL ARTE SONORO [fade in] 23

EL SONIDO EMANCIPADO 26

SOBRE EL ARTE SONORO 34

HACIA EL PAISAJE SONORO 40

LA ESCUCHA MÚLTIPLE [consideraciones sobre el oído] 43

ACERCA DE ESCOITAR.ORG 57

LA AURALIDAD CONSENSUADA 65

PAISAJE SONORO 2.0 E INTELIGENCIA COLECTIVA 77

ESTUDIO DE CASO: EN EL *PROXECTO EDICIÓN* 83

DIFUSIÓN Y DEBATE 85

DOCUMENTACIÓN E INFORMACIÓN 93

REELABORACIÓN ARTÍSTICA 94

LA FONOGRAFÍA MÁS ALLÁ DEL FONÓGRAFO 99

ESTUDIO DE CASO: LA FONOGRAFÍA EN ESCOITAR.ORG 115

CARTOGRAFÍAS SONORAS 129

ESTUDIO DE CASO: EL MAPA EN ESCOITAR.ORG 145

LA AURALIDAD AUMENTADA 165

IDEAS SOBRE EL ARTE SONORO EN EL ESPACIO PÚBLICO 171

PASEO SONORO 177

SOUNDWALK IN SITU 181

SOUNDWALK Y FONOGRAFÍA 187

SOUNDWALK COMO REALIDAD AUMENTADA 193

LA ESCUCHA ÍNTIMA 200

NOTOURS 209

ESTUDIO DE CASO: *WHITE WALK* 217

ESTUDIO DE CASO: *CONTINENT ROUGE* 231

OTRAS FORMAS DE "ESCOITAR" [fade out] 247

AUDIO-ACCIONES 250

EDICIONES SONORAS 257

INSTALACIONES 261

CONCLUSIONES 267

BIBLIOGRAFÍA 275

ANEXOS 291

EPÍLOGO 375

introducción

ANTECEDENTES

Tras terminar mis estudios de Musicología en la Universidad de Oviedo tomé la decisión de profundizar en aquellos aspectos metodológicos que me habían llamado especialmente la atención durante los años de licenciatura, concretamente la aplicación de la antropología a la música, o lo que se conoce como etnomusicología.

Este interés me empujó a solicitar una beca Erasmus que me permitiese realizar mi primer año de doctorado cursando una selección de asignaturas relacionadas con el tema en la Universidade Nova de Lisboa. Allí me interesé especialmente por las relaciones entre música e identidad guiado por las explicaciones e indicaciones de la profesora Susano Sardo, quien en la actualidad imparte clases en la Universidade de Aveiro.

Si bien la metodología me parecía muy estimulante, no conseguí mantener el mismo interés en el trabajo de campo que inicié aquel curso sufriendo una especie de crisis causada por la distancia existente entre la música que más me atraía y consumía, música experimental en sus múltiples formas, y la que investigaba, música de tradición oral.

Tras varios meses de inmersión y observación participante en el Centro Galego de Lisboa tomé la determinación de abandonar una temática que cada vez me resultaba menos ilusionante y que veía con demasiado desafecto. Esto sucedía en el año 1997.

Durante un largo período de tiempo me dediqué a la creación musical y a la docencia en secundaria, pero algunos años más tarde me propuse volver a la investigación. Decidí retomar parte de lo aprendido pero centrándome ya en aquellas prácticas musicales o sonoras que me resultaban más próximas. La idea era realizar un trabajo en el que pudiese poner en práctica algunos de los aspectos metodológicos que tanto me habían interesado en el ámbito de la antropología pero aplicados a una temática más familiar.

El resultado de este proceso es la Memoria de Trabajo de Investigación de Doctorado *Espacio Permeable. Una aproximación a las relaciones entre música, juego, escultura y pintura*, dirigida por el profesor Jose Antonio Gómez Rodríguez de la Universidad de Oviedo dentro del programa de cursos *El Papel de lo Artístico en la Historia* (1996-1998) con la que obtuve el Diploma de Estudios Avanzados (DEA) en Septiembre de 2004.

Se podría decir que esta investigación supuso mi tránsito de lo estrictamente musical a lo sonoro en su sentido más amplio. En ella se analiza el trabajo de un colectivo de artistas y músicos de Lugo que a finales de los años 80 del siglo pasado crearon un grupo de creación experimental basado en el encuentro entre escultura, improvisación y pintura. Partiendo de las teorías del pedagogo francés François Delalande que unen creación musical y juego, Espacio Permable diseñaron un corpus de esculturas sonoras de considerables dimensiones que, combinadas con el interés por la experimentación sonora y la incursión en el ámbito de las partituras gráficas, los sitúan como una propuesta realmente reveladora en el panorama gallego de esos años.

De esta manifestación me atrajo sobre todo su carácter periférico, siendo mi meta estudiar cómo una propuesta de este tipo surgía en un contexto, a priori, tan poco fértil para iniciativas con estas características. Pero sobre todo, me sirvió de puerta de entrada para descubrir una producción teórica contemporánea sobre lo sonoro más allá de la música. Me refiero a aquellos textos que hablaban de una disciplina que poco a poco se ha ido conformando y que se conoce como arte sonoro.

Desde entonces he estado trabajando, tanto en la práctica como en la producción teórica, en este ámbito muchas veces situado en unos márgenes claramente difusos y por ello, para mí, mucho más atractivos que otras formas nítidamente definidas.

METODOLOGÍA

Esta Tesis recoge, documenta y estudia una buena parte de los trabajos que he estado realizando desde entonces y ha sido elaborada en base a múltiples ideas extraídas de proyectos concretos realizados en el contexto de la Fonografía y el Paisaje Sonoro en su sentido más amplio.

Para darle forma a todo el material, he partido de una metodología que permita que los aspectos prácticos y sus resultados, las ideas y conceptos que los articulan, sirvan de espacio para el desarrollo teórico. Aquí no se puede entender lo uno sin lo otro, ya que la finalidad de los procesos creativos presentados no responden únicamente al deseo de crear

un producto artístico sino que son, a su vez, estrategias de investigación cuya finalidad es también la producción de conocimiento.

Los trabajos que se analizan son el resultado de un proceso de experimentación en el que he participado como miembro del colectivo Escoitar.org. Por lo tanto la columna vertebral de esta investigación se asienta en las experiencias llevadas a cabo en diferentes formatos (instalaciones sonoras, composiciones, registros fonográficos, performances, talleres...), un recorrido que me ha permitido comprender de forma directa el potencial de las prácticas aquí presentadas. En este sentido, podría decirse que esta investigación se sitúa entre la observación participante y la investigación artística.

Dado que, por su naturaleza de producción colectiva, el trabajo desarrollado por Escoitar.org es muy amplio, he optado por seleccionar aquellos ámbitos e intervenciones más significativos en los que he participado de forma directa para realizar un pequeño análisis, a modo de "Casos de Estudio". No obstante, con el fin de documentar la trayectoria de Escoitar.org desde su aparición hasta la actualidad, añadiré un directorio que recoja otros trabajos.

Al tratarse de una investigación que he realizado de forma paralela al desarrollo de la labor del colectivo durante los últimos años, ciertos textos o fragmentos que aquí aparecen los escribí hace ya tiempo respondiendo a la necesidad de establecer un marco teórico en el que situar la producción artística de Escoitar.org. Por esta razón, algunos de ellos ya han sido incluidos en publicaciones especializadas o presentados en congresos. Cuando es el caso lo he indicado en una nota al pié.

OBJETIVO E HIPÓTESIS

Este texto quiere ser, en definitiva, una revisión tanto conceptual como documental de esos trabajos artísticos, cubriendo un amplio espectro que permita establecer el análisis de múltiples prácticas sonoras asociadas a la grabación de campo y sus posibilidades expresivas.

La hipótesis de la que parte tanto esta Tesis como el trabajo de Escoitar.org es que a lo largo del último siglo se ha producido un doble giro tanto en el ámbito de la creación artística como en el del conocimiento; por una parte lo sonoro, que tradicionalmente había ocupado un espacio accesorio en estos dos ámbitos, ha ido adquiriendo un mayor protagonismo; y por la otra aquellos "ruidos", que durante mucho tiempo se consideraban inútiles y eran aceptados con resignación como un producto inevitable de la mera existencia y supervivencia del ser humano, han ido creando un polo de atracción tanto para investigadores como para artistas.

Estos dos cambios han hecho posible que surjan nuevas formas de expresión que exceden los límites de las disciplinas tal y como estaban establecidas, algo de lo que Escoitar.org es un claro ejemplo, situado entre la investigación cultural e histórica y la creación contemporánea.

En este sentido, es importante matizar que, a pesar de que el contexto en el que se mueve este proceso creativo se circunscribe al ámbito del arte sonoro, sus límites se vuelven elásticos y muchos trabajos, como no podría ser de otro modo, tocan aspectos relacionados con la antropología, la historia, la sociología, el urbanismo, el paisaje, etc.

No obstante, el sujeto siempre es el sonido de nuestro entorno y el estudio de cómo nos relacionamos con él en el contexto del arte.

ACERCA DEL TÍTULO

El título de esta Tesis es una apropiación del término técnico "relación señal/ruido", utilizado convencionalmente para definir la calidad de una grabación de audio haciendo referencia a los niveles óptimos en los que se produce el registro. Así, cuando un sonido ha sido grabado a niveles insuficientes su "definición" se ve comprometida al mezclarse con el ruido de fondo generado por los dispositivos empleados (previos, micrófonos...) y que se conoce con el nombre de *self-noise*.

Pero aquí se hace un uso metafórico de este binomio para referirse al ruido como un "caos" que posibilita la aparición de nuevos sentidos en el contexto de la creación sonora. Un binomio que nos sitúa en el fino equilibrio que determina si un sonido es una señal o una interferencia.

SOBRE LOS CAPÍTULOS

La primera parte de esta Tesis se centra en cuestiones generales que permitan contextualizar aquellos aspectos relacionados con el arte sonoro y la escucha. Además, se incluye una breve presentación de Escoitar.org con el fin de servir de marco en el que desarrollar posteriormente apartados más concretos sobre el alcanze del trabajo del colectivo.

Una de las principales líneas de investigación ha sido el acercamiento, tanto desde el estudio como desde la representación, al papel que lo sonoro desempeña en la construcción de la cultura. A esta temática se destina el capítulo titulado *La Auralidad Consensuada* en el que se plantean muchas de las ideas que intervinieron en el desarrollo de Escoitar.org en los primeros años. En esta fase se abrió un fructífero espacio de debate y reflexión a través de talleres, acciones, creación de herramientas para fomentar la colaboración, etc. Aquí también analizaré las posibilidades que ofrece el cruce entre arte y algunos ámbitos de estudio como la sociología o la etnografía. Como muestra de esta labor he hecho un balance de lo que supuso nuestra participación en el *Proxecto Edición* (CGAC, FUNDACIÓN LUIS SEOANE y MARCO).

En *La Fonografía Más Allá del Fonógrafo* se dibujan algunos de los cauces que vinculan el arte sonoro con la grabación de campo, una actividad que ha sido, en un alto porcentaje, el corazón del trabajo realizado por el colectivo gallego. Este corpus sonoro tomó forma a través de un mapa colaborativo dedicado al paisaje sonoro, tal y como se explica en el apartado titulado *Cartografías Sonoras* donde también se presentan una serie de ejemplos en los que este modo de representación espacial ha servido de medio para elaborar discursos sobre el territorio.

El siguiente grupo de apartados avanzan hacia el ámbito del arte sonoro en el espacio público para concentrarse en el uso de dispositivos móviles, la geolocalización y los *Locative media*.

En este marco se presenta la herramienta noTours, desarrollada dentro de Escoitar.org, con el fin de poder reubicar sonidos de forma interactiva en el espacio creando una especie de composición *site-specific*. En estas *audio-derivas* una capa de realidad "virtual" sonora se superpone y confunde con el espacio que recorremos buscando la creación de nuevos significados. NoTours nos ha permitido llevar un paso más allá la geolocalización sonora e investigar los posibles modos de transformación de nuestra percepción alterando sólo la escucha. Las posibilidades ofrecidas por noTours abrieron un nuevo ámbito de trabajo que une arte sonoro, movimiento y narratividad excediendo el propio marco del proyecto y llevándonos a colaborar con otros artistas.

Aquí se analizan dos trabajos realizados por el colectivo con el fin de mostrar y profundizar en el tipo de registros que ofrece noTours. Uno de ellos, *Continent Rouge*, es una colaboración especial con el colectivo francés Gigacircus y se trata de una producción que intenta explotar al máximo las capacidades de esta aplicación.

De algún modo el paso de las cartografías sonoras a los paseos sonoros supone el corazón de esta Tesis, como si se tratase de una evolución desde el sonido sobre el mapa a la cartografía sonora sobre el territorio.

Por último incluiré otra serie de formatos (composiciones electroacústicas, instalaciones sonoras, audio-acciones...) que complementan todo lo mencionado anteriormente y permiten tener una visión de conjunto más amplia.

NOTA SOBRE LA BIBLIOGRAFÍA Y LAS CITAS

Dada la naturaleza intersticial del sujeto de investigación, para realizar este trabajo se ha consultado un amplio espectro de material bibliográfico y diferentes fuentes documentales. No obstante, he optado por incluir sólo aquellas referencias que se mencionan o a las que se alude de forma explícita en el texto.

En cuanto a las citas, las he traducido todas al castellano para permitir así una lectura más fluida.

en torno al arte sonoro
[fade in][1]

1 Revisión y ampliación del texto *Poéticas Sonoras* publicado en la revista ARTESONADO, nº 31, 2004, pp. 11-13. ISBN 8499-591-7.

"Mi música favorita es la música que todavía no he escuchado. No escucho la música que compongo. Compongo para escuchar la música que todavía no he escuchado"

John Cage (1999:47)

A modo de preámbulo me gustaría plantear algunas ideas que sirvan para ubicar el espacio creativo en el que se sitúa la producción artística que analizo en este trabajo. Aunque es probable que quien lo lea ya disponga de un conocimiento amplio de algunas de las prácticas a las que se hace referencia, creo que no está de más establecer un marco conceptual a partir del que desarrollar ciertos aspectos tratados en los diferentes capítulos.

Lejos de querer esbozar una genealogía o una historia unívoca de los orígenes del arte sonoro, este capítulo no pretende más que subrayar ciertos puntos de inflexión, actitudes y sensibilidades que desde finales del siglo XIX han posibilitado una emancipación de lo sonoro del discurso estrictamente musical para pasar a convertirse en una materia que cada vez ha ido adquiriendo más presencia y autonomía en el contexto del arte contemporáneo y actual, dando lugar al ámbito de lo que se denomina arte sonoro.

Por supuesto, existen muchas formas de narrar la manera en que se fue conformando, pero, debido a mi formación como musicólogo, he optado por hacerlo a partir de la música. Así, este preámbulo no pretende ser más que un relato posible, un relato personal que explica al mismo tiempo el devenir y el proceso por el que mis inquietudes sonoras desembocan aquí.

EL SONIDO EMANCIPADO

Si bien la historia de la música en Occidente ha estado inscrita durante varios siglos dentro de una fenomenología sonora unívoca y muy bien delimitada, con la llegada del siglo XX sus márgenes se han difuminado peligrosamente, para unos, y, esperanzadoramente, para otros. En este sentido, aquellos sonidos que durante mucho tiempo habían sido despreciados se revelan ahora valiosos portadores de una excitante frescura.

Cómo sucedió con las demás expresiones artísticas, la música intentó expandir sus límites elaborando nuevas formas de organización, como el dodecafonismo y el consecuente serialismo, insistiendo en parámetros que ocupaban un lugar secundario (timbre y duración), mirando a los "otros" musicales o incurriendo en manifestaciones más experimentales y que habitualmente se entrecruzan con múltiples prácticas estéticas.

Así, el ruido supera su posición residual, su presencia perturbadora y molesta, que distorsiona el mensaje, y deviene en "ruido significante" para ocupar el centro del proceso comunicativo (KAHN 2001).

Con la tonalidad expandida hasta sus últimas consecuencias -politonalidad, atonalismo, dodecafonismo, serialismo, microtonalidad...-, el sonido, en el sentido más amplio de la palabra, se convierte en medio y mensaje de muchas de las obras del siglo XX, en una suerte de metamúsica, rebasando incluso los cauces de la disciplina compositiva propiamente dicha para servir a la interdisciplinariedad de las diferentes artes.

Los Futuristas, comprometidos con los fastos de una nueva era eminentemente industrial, serán los primeros en aceptar con entusiasmo los sonidos que la acompañan -las fábricas con sus sirenas y ruidosas maquinas, el ajetreo urbano, los silbidos de las balas de cañón y la artillería en el campo de batalla...-. En 1913 el italiano Luigi Russolo plasma esta actitud moderna en su manifiesto *El arte de los ruidos* donde propone romper con el "círculo restringido de sonidos puros y conquistar la variedad infinita de los sonidos-ruidos" (RUSSOLO 1998:9), una nueva sensibilidad que se materializa en sus Intonarumori[2] a la vez que se infiltra "onomatopéyicamente" en el repertorio poético para revalorizar la esencia fonética de las palabras, y que alcanza una dimensión colosal en los *Conciertos de Sirenas de Fábrica y Silbatos de Vapor* realizados en Rusia -1918 San Petersburgo, 1922 Baku...-:

"En 1918 se pusieron en práctica experimentos con sinfonías de sirenas de fábricas de este tipo en Petersburgo y más tarde en Nizhni-Novgorod. Pero la primera interpretación a gran escala tuvo lugar en Baku el 7 de noviembre de 1922. Las sirenas de niebla de toda la flota del Caspio, todas las sirenas de las fábricas, dos baterías de artillería, varios regimientos de infantería, una sección de artillería, hidroaviones, y finalmente coros a los que los espectadores se unían, tomaron parte en esta interpretación" (GRAYSON 1975:180).

Pero esta sensibilidad hacia el nuevo paisaje sonoro de las ciudades industrializadas no sólo caló en los oídos de las vanguardias futuristas, sino

2 Los Aulladores, Estruendores, Crepitadores, Frotadores, Explotadores, Gorgoteadores y Zumbadores (RUSSOLO 1997:67) eran un conjunto de artefactos que formaban la orquesta de "entonaruidos" diseñada por Luigi Russolo y Ugo Piatti con el fin de poder dar forma a su propia concepción musical.

que llamó la atención de diferentes compositores contemporáneos. Los espacios de ocio como "el Music-Hall, el circo, las orquestas americanas de Negros", escribía Jean Cocteau en 1918, "fertilizan al artista de la misma manera que lo hace la propia vida" y las "emociones producidas por tales espectáculos" deberían servir de inspiración a la auténtica música francesa (COCTEAU 1993:63), algo que tendrán muy en cuenta el grupo de Les Six, con los que Erik Satie mantenía una estrecha relación. De igual modo intervendrán sobre el oído contemporáneo los espacios de producción y sus ruidos; "cuando compuse *Amériques* (1918-1921) aún estaba bajo la influencia de mis primeras impresiones de Nueva York, no sólo de la Nueva York vista, sino sobre todo de la oída [...] Vino a mí cuando trabajaba en mi apartamento de Westside donde podía escuchar todos los sonidos del río, las solitarias sirenas de niebla, los estridentes perentorios silbatos, la maravillosa sinfonía global del río que me conmovió más de lo que lo había hecho algo hasta entonces", explica Edgar Varese (THOMPSON 2002:138).

No obstante será John Cage el que, entre otras cosas, contribuya, a través tanto de sus obras como de sus textos, a una ampliación más reflexiva del espectro sonoro. Obsesionado, desde su experiencia en una cámara anecoica[3], con la idea de la inexorable presencia del sonido. Cage nos acerca a la "panauralidad" atenta a un espacio acústico

3 "A finales de los años cuarenta descubrí gracias a un experimento (fui a la cámara anecoica de la Universidad de Harvard) que el silencio no es acústico; "oí dos sonidos, uno agudo y otro grave [...] el agudo era mi sistema nervioso en funcionamiento; el grave, mi sangre circulando. Hasta que muera habrá sonidos" (CAGE 2002:8).

anteriormente ignorado por su insignificancia. Así en *4:33*[4] crea un juego de inversiones en el que se pone de manifiesto la imposibilidad del silencio en términos absolutos incitándonos, al mismo tiempo, a apreciar los sonidos circundantes. Por lo tanto, el silencio que, durante poco más de cuatro minutos y medio invade la sala de conciertos "desaparece y se transforma en su tradicional opuesto -sonido-" (KAHN 2001:192). En el fondo se trata de un giro de la percepción; "dondequiera que estemos, lo que oímos es en su mayor parte ruido. Cuando lo ignoramos, nos molesta. Cuando lo escuchamos, lo encontramos fascinante" (CAGE 2002:3).

Es esta en parte una "cruzada" por "incrementar el número de sonidos posibles y negar la inaudivilidad" (KAHN ibid.) que aparece casi como una constante en el repertorio de Cage, potenciada en ocasiones por el uso de los medios tecnológicos necesarios para aumentarlos -micrófono, amplificador y altavoz- y fijarlos -cinta magnética-. La intervención de estos mecanismos en obras como *0,00* y *William Mix* supone, a su vez, un acercamiento a la estética de lo que hoy conocemos como Música concreta.

4 Compuesta en el Black Mountain College en 1952 e interpretada por primera vez ese mismo año por el pianista David Tudor, esta composición, dividida en tres movimientos, limita la interpretación del concertista a pasar las hojas vacías de la partitura mientras permanece en silencio y a cronometrar el tiempo exacto que debe durar cada movimiento (30", 2´23" y 1´40"). De este modo Cage crea una situación singular con la que pretende que un público expectante dirija su atención hacia la trama de sonidos ambientales de la sala de conciertos, poniendo de manifiesto varias cuestiones sobre las que se apoya su pensamiento musical: la relatividad del silencio, la consideración de cualquier acontecimiento acústico como un hecho musical, la asimilación hasta sus últimas consecuencias del azar en el proceso creativo y el desplazamiento de los roles de compositor/intérprete/público.

La posibilidad de atrapar la fugacidad del sonido y perpetuarlo en un soporte material para su posterior, y virtualmente infinita, reproducción, ofrece un campo de investigación musical sin precedentes. Se convierte así en "objeto" susceptible de ser analizado, fragmentado y fácilmente manipulado.

Aunque ya a finales del siglo XIX la grabación del sonido era tecnológicamente posible gracias al fonógrafo, no será hasta la aparición de un soporte más versátil que se pueda constituir toda una estética de "sonidos fijados". De este modo, los experimentos realizados en el campo de la manipulación del sonido durante las primeras décadas del siglo XX, ya sea maniobrando soportes fonográficos como dibujando directamente sobre la película cinematográfica (Darius Milhaud, Maurice Jaubert, Arthur Hoérée, Dziga Vertov...) se convierten en la antesala de lo que Pierre Schaeffer bautizará en 1948 como Musique Concrete. Se produce aquí una valoración del sonido en-sí-mismo y no como imaginado o representado.

El sonido fijado, ahora sobre cintas magnéticas -soporte mucho más manejable que el surco de los discos-, adquiere una dimensión material que merecerá el calificativo de "objeto sonoro". No obstante, "la palabra 'concreto' no designaba una fuente[5] sino que se refiere al hecho de tomar el sonido grabado en su sentido más absoluto eliminando cualquier referencialidad a una fuente. Así, por ejemplo, el sonido de un violín es un sonido concreto, siempre y cuando lo consideremos "en

5 En muchos textos es –erróneamente- frecuente vincular la naturaleza de la "Música concreta" al uso exclusivo de sonidos-no-musicales.

todas sus cualidades sensibles, y no solamente en sus características abstractas"; aquellas anotadas en la partitura (Pierre Schaeffer citado en CHION 2001:15).

Tanto Schaeffer como todos los músicos vinculados al Groupe de Recherches de Músique Concrete (1951) de Radio France -Groupe de Recherches Musicales a partir de 1958- (Pierre Henry, Jacques Poulin o Luc Ferrari, entre otros), utilizarán los sonidos capturados como materia prima con la que crear audios derivados y difícilmente reconocibles, un planteamiento que confluye con los experimentos llevados a cabo por Herbert Eimert y Karlheinz Stockhausen en Colonia compartiendo la meta de imaginar un nuevo universo musical.

Si bien la utilización de la electricidad para generar timbres ya estaba presente desde principios del siglo XX (Telharmonium, Theremin, Ondas Martenot...), las investigaciones realizadas en Colonia, centradas en la composición musical a partir de sonidos sintetizados electrónicamente, atraerá a muchos compositores ansiosos por experimentar con nuevos medios expresivos, como es el caso de Edgard Varese quien firmará una de las obras más emblemáticas del siglo XX: *Poeme Electronique* compuesta para el pabellón de Philips diseñado por Le Corbusier con ocasión de la *Exposición Universal* de Bruselas (1958).

Estas dos vías pronto se van a encontrar en lo que se conoce actualmente como música electroacústica, un género que en los últimos años se ha beneficiado, al menos operativamente, de los avance en los medios informáticos, atomizándose en infinidad de subgéneros.

Estas herramientas permiten implementar nuevos sistemas de síntesis, o al menos hacerlos más asequibles (Síntesis FM, Síntesis granular...), además de ampliar las posibilidades de procesamiento de los sonidos reales, ahora digitalizados, acercándonos de forma microscópica a la comprensión de la naturaleza acústica. Aquí se abre al mismo tiempo un atractivo campo de trabajo más allá de la música electrónica propiamente dicha, gracias a las herramientas virtuales de análisis que han tenido una importante repercusión para la música orquestal de los últimos años. El uso de procesos digitales ha pasado de los cálculos aleatorios utilizados por algunos compositores dentro de la creación estocástica, como Xenakis, a profundizar en la acústica y en la psicología de la percepción, más allá de lo meramente formal y tímbrico, dentro de la corriente denominada Música Espectral[6] (Gérard Grisey, Tristan Murail, Philippe Hurel, Marc-Andre Dalvavie...). En estas obras el minucioso análisis del espectro sonoro -especialmente mediante la FFT (transformada rápida de Fourier)[7]- permite al compositor la obtención de tonos complejos a partir de los timbres de instrumentos convencionales. De este modo, la escucha ampliada y la comprensión de la síntesis sonora trascienden el margen electroacústico llevando su reflexión hacia todos los campos de la música, incluso hacia el espacio más insólito con la creación de nuevos instrumentos (Francois y Bernard Baschet, William

6 "La observación más pertinente para entender su significado fue hecha por Tristan Murail cuando se refería a la composición espectral como una actitud hacia la música y la composición, más que como una serie de técnicas [...] Lo que estos compositores comparten es una creencia central en que la música es, en última instancia, sonido desarrollándose en el tiempo. Ver la música de este modo, como un caso del fenómeno general del sonido, facilita a estos compositores utilizar el conocimiento disponible en los campos de la acústica y la psicoacústica en su música" (FINEBERG 2000:2).

7 Este tipo de descomposición matemática del sonido se suele comparar –de forma muy básica- con el fenómeno de la descomposición del espectro luminoso a través de un prisma. Esto nos permite utilizar las partes resultantes de la descomposición para sintetizar artificialmente este sonido.

Colving, Harry Partch…) que en ocasiones se inmiscuyen en el ámbito de las esculturas sonoras.

Aunque los cambios que se han producido en el discurrir del siglo XX dentro de la creación musical son muchos y muy dispares -demasiados para resumir en este texto- es esta nueva sensibilidad hacia el fenómeno sonoro uno de los más atractivos, y la principal fuente de inspiración para numerosos creadores actuales.

SOBRE EL ARTE SONORO

En consecuencia, esta expansión centrada esencialmente en el conocimiento de la naturaleza sonora, auspiciada por estudios científicos como los realizados por Hermann Von Helmholtz, en la capacidad de atrapar y reproducir sonidos y en la posibilidad de generarlos electrónicamente, antes mencionada, llevará consigo el despertar de un creciente interés por la experiencia acústica, provocando que el sonido se libere del monopolio de los compositores/músicos y salga de las salas de conciertos. Como escribe Max Neuhaus; "¿Por qué limitar la escucha a la sala de conciertos? En lugar de traer esos sonidos a la sala de conciertos ¿Por qué no sacar al público fuera para una demonstration *in situ*?" (NEUHAUS 2008).

Es en este tipo de rupturas donde el arte sonoro empieza a crecer, convirtiéndose en un espacio en el que se encontrarán toda una serie de géneros que exceden lo musical.

Podría decirse entonces que "el arte sonoro [...] presta especial atención a las condiciones de posibilidad del sonido y de la audición [...] mientras la música da estas condiciones por sentadas y heredadas utilizando los sonidos tal y cómo vienen dados [...]. Así, el arte sonoro se relaciona habitualmente con aquello que descansa en los límites de la música -ruidos, silencio y los sonidos cotidianos- mientras la música tiende simplemente a aceptar una serie de sonidos (generalmente, la escala cromática) y a utilizarlos para crear estructuras audibles que se prestan atención a sí mismas más que a sus condiciones y posibilidades" (Christoph Cox citado en STUBBS 2009:134).

Es una especie de ensimismamiento sobre lo sonoro que "aprovecha, describe, analiza, representa e interroga la condición del sonido y los procesos por los que este opera" (LABELLE 2006:ix).

Pronto, varios autores empezarán a marcar distancias con la nomenclatura de "música experimental" estableciendo una nueva categoría que permita la emancipación de muchos trabajos que no acaban de encajar en esta vasta etiqueta.

Una de las primeras veces que aparece el término "sound art" será a finales de los años 70 cuando William Hellermann crea la SoundArt Foundation y en 1983 comisaría la exposición *Sound/Art* para el Sculpture Center de Nueva York, "una de las primeras exploraciones en el creciente ámbito de la escultura sonora y el audio-arte[8]" en la que se mostraron obras de los artistas Vito Acconci, Connie Beckley, Bill and Mary Buchen, Nicolas Collins, Sari Dienes y Pauline Oliveros, Richard Dunlap, Terry Fox, Jim Hobart, Richard Lerman y Les Levine, entre otros.

Dan Lander también se refiere a esta nueva categoría a mediados de la década de 1980 cuando edita, junto a Micah Lexier, el volumen *Sound by Artist* (1990), cuya finalidad era crear "una antología que cubriese la notable carencia de información y análisis crítico acerca de un arte del sonido" (LANDER y LEXIER 2013:10), recopilando textos de autores como John Cage, Suzanne Delehanty, Christina Kubisch, Donal McGraith, Max Bruinsma, Alvin Lucier, Christian Marclay, etc.

8 Archivo online del propio Sculpture Center de NY <http://sculpture-center.tumblr.com/post/37037203282/from-the-archives-sound-art-1984>.

El término "sound art" cobrará desde entonces cada vez más aceptación para referirse, en el mundo anglosajón, al amplio espectro de obras sonoras realizadas por artistas más que por músicos y que fueron concebidas, en la mayor parte de los casos, para espacios "expositivos" o medios específicos.

En estos mismo años, Barbara Barthelmes catalogará los trabajos de varios artistas que utilizan el sonido como "*Klangskulpturen*", esculturas sonoras, y el término irá abriéndose paso en el contexto alemán al ampliarse a "*Klangkunst*". Precisamente, esa será la palabra que encabeza el volúmen 12 de la colección sobre música del siglo XX, *Handbuch der Musik im 20 Jahrhundert*, editado en 1999 por Helga de la Motte-Haber y titulado *Klangkunst. Tönende Objekte, Klingende Raüme*, que se podría traducir como *Arte Sonoro. Resonando objetos resonando espacios*.

A pesar de que el libro, quizás por el contexto en el que se presenta, tiene un marcado carácter musical, hace un esfuerzo por encuadrar aquellos trabajos artísticos que buscan tender un nexo entre las manifestaciones de naturaleza espacial (*Raumkunst*) y las de naturaleza temporal (*Zeitkunst*), difuminando esta distinción clásica y estableciendo vínculos especialmente entre el ojo y el oído (ENGSTRÖM y STJERNA 2009).

En el caso de España, la traducción del término anglosajón, arte sonoro, se ha ido introduciendo poco a poco, primero para referirse al rebosamiento de ciertas obras y nuevas formas de hacer y contextualizar las creaciones de artistas, como sucede con el grupo Zaj, con Llorenç Barber, Pepe Iges, Concha Jérez, Lugán, Juan Hidalgo, etc., en sintonía con la puerta abierta por los *Encuentros de Pamplona* de 1972. No obstante,

aunque se pueden rastrear ciertos antecedentes desde mucho antes, tal y como explica Miguel Molina en *Ecos del Arte Sonoro en la vanguardia histórica española. 1909-1945* (MOLINA 2006), ha sido especialmente desde los años 90 cuando ha cobrado una mayor visibilidad con la inclusión de materias especializadas en algunas de las facultades de Bellas Artes, todavía casos aislados, como sucede en la Universidad de Cuenca, la Universidad Politécnica de Valencia o la Politécnica del País Vasco, donde imparten clase Jose Antonio Sarmiento, Miguel Molina o Mikel Arce, respectivamente, o con la aparición de espacios de investigación y creación como es el recientemente desaparecido Audiolab, vinculado en sus inicios a Arteleku, o la Fonoteca de Música Experimental y Arte Sonoro, SONM.

A esto también contribuyen los primeros eventos dedicados explícitamente al arte sonoro[9] que se irán realizando desde 1999 como el *Senxperiment* (Lucena y Córdova), organizado por Juan Cantizani, o la exposición *El Espacio del Sonido/ El Tiempo en la Mirada* comisariada por José Iges en el Koldo Mitxelena de San Sebastián. *Resonancias* (Museo Municipal de Málaga, 2000), la *Mostra d'art Sonor i Visual* (Convent Sant Agustí, 2000) de Barcelona, *Proceso Sónico* (MACBA/Pompidou, 2004), *In-Sonora* (Madrid, 2005), *Exposición Invisible* (MARCO de Vigo y el Centro José Guerrero de Granada, 2006), por citar sólo algunos ejemplos (COSTA 2015), seguirán esta estela de producción sonora.

9 Con anterioridad a esta fecha ciertas obras que se podrían encajar dentro del arte sonoro formaban parte de la programación de festivales dedicados a música electrónica, como el Sonar, o a otro tipo de repertorios poco convencionales.

Publicaciones como *RAS. Revista de Arte Sonora* (1996-2005) dirigida por Javier Ariza, José Antonio Sarmiento y Kepa Landa, *Las Imágenes Del Sonido* (2003) de Javier Ariza, *Ruidos y susurros de las vanguardias. Reconstrucción de obras pinoneras del Arte Sonoro. 1909-1945* (2004) realizado por el LCI bajo la dirección de Miguel Molina, *La Mosca Tras La Oreja: de la música experimental al arte sonoro en España* (2010) escrito por Llorénç Barber y Monserrat Palacios, *Ars Sonora (25 años). Una experiencia de arte sonoro en radio* de José Iges (2012), en la que se recoge un importante período de este programa en RNE, o *MASE. Historia y presencia del arte sonoro en España* (2015)[10], en la que he participado como co-comisario y autor, han contribuido en buena medida a definir un marco que permita acercarse a este repertorio artístico.

Por supuesto, esto son sólo algunos ejemplos a los que habría que añadir otros textos y artículos dispersos en revistas (recientemente *Arte y Parte* dedicó su número 117 a este sujeto) y en ediciones digitales, como Mediateletipos, así como los diferentes espacios que dedicaron y dedican atención a este tema. Es el caso de los programas *Ars Sonora* o el desaparecido *Vía Límite*, ambos en Radio 2 (RNE), la Radio Web MACBA, *Radio Onda Sonora* o algunos de los podcast creados para el canal *Procesos* de la Radio del Museo Reina Sofía (RRS).

Como explica Jøran Rudi en la introducción al número dedicado al arte sonoro en *Organised Sound* de 2009, este "se ha desarrollado como una forma de arte híbrido que abarca trabajos fácilmente clasificables en términos de otros géneros y medios, incluyendo la instalación, la per-

10 Ver Anexo 4.19.

formance, los trabajos de Paisaje sonoro, el teatro, la poesía, el arte sonoro/textual, el cine, la radio, Internet, y muchos otros" (RUDI 2009:1).

Concluyendo se podría decir que, más allá de referirse a un ámbito claramente delimitado, el arte sonoro nos habla de un relato que pone el centro en el hecho acústico, en su sentido, pero también en su esencia fenomenológica. Una obra de arte sonoro está definida por su contenido pero también y, en ocasiones, de forma determinante por el contexto y el modo en que se presenta. Pero, independientemente de su forma o medio, el arte sonoro busca apelar a nuestra esencia como seres que escuchan.

HACIA EL PAISAJE SONORO[11]

Como podemos suponer, el efecto inmediato de toda esta proliferación sonora supone, más allá del "arte de los ruidos" de Russolo, reconsiderar la conciencia aural a través de estrategias que van desde la escucha reducida de la Musique Concrète Schaefferiana a la panauralidad de John Cage. Mientras Pierre Schaeffer propone neutralizar los sonidos grabados eliminando cualquier vestigio de la fuente original, John Cage adopta una actitud subversiva que cuestiona la responsabilidad del compositor, y con ella buena parte de la tradición musical occidental, convirtiendo el simple hecho de escuchar en un acto creativo, aproximándose con ello a la categoría del *readymade* surrrealista y estableciendo un marco en el que conceptos como silencio o ruido pierden definitivamente su carácter absoluto. Si bien la experiencia acusmática de la Música concreta es imprescindible para comprender la sensibilidad acústica del siglo XX -de igual modo que lo serán las producciones electrónicas y electroacústicas-, son las reflexiones del compositor estadounidense de *4´33"* las que nos preparan para la aparición de prácticas posteriores, como las asociadas al *soundscape*.

En torno a 1970, y coincidiendo con el auge del *Land-art*, surge el World Soundscape Project (WSP) -actualmente World Forum for Acoustic Ecology-, un grupo de trabajo vinculado a la Universidad Simon Fraser cuya intención era "investigar el desarrollo histórico del sonido, proponer una metodología flexible que se pueda aplicar a medioambientes específi-

11 Este apartado es un fragmento extraído del texto *Soundwalking. Del paseo sonoro in-situ a la escucha aumentada* que escribí para *Paseantes, viaxeiros e paisaxes*, jornadas que tuvieron lugar en el CGAC (Santiago de Compostela) entre los días 16 y 19 de octubre de 2007.

cos en cualquier lugar y, en consecuencia, participar en la interpretación del paisaje sonoro mundial como un todo". Con este fin realizaron una serie de investigaciones centradas en "el reconocimiento y preservación de los sonidos importantes y socialmente significativos, de los sonidos antiguos o del pasado reciente en vías de desaparición, en la recopilación de información transcultural sobre preferencias y fobias sonoras individuales, así como sobre los diferentes comportamientos asociados a la producción sonora" (LANGLOIS 1974:1). En pocos años estas directrices se materializarán en publicaciones como *The Vancouver soundscape* (1973) o *Five Village Soundscapes* (1978), al mismo tiempo que se elaboraba el marco conceptual para una ecología sonora sobre el binomio alta/baja calidad y se define una geografía de la escucha a partir de tres coordenadas; *Keynotes* (tonos), *Signals* (señales) y *Soundmarks* (sonidos identificables).

Para R. Murray Schafer, la finalidad inmediata de este proyecto con vocación interdisciplinar (antropología, ecología, física, historia, música, psicología...), era establecer el "diseño acústico" como procedimiento que permitiese "afinar el mundo" interpretando el paisaje sonoro como una necesidad apremiante más que como una consecuencia residual del progreso humano a la que nuestros oídos tuvieran que resignarse. Siguiendo esta idea de "diseño acústico", Barry Truax publicará en 1984 su trabajo *Acoustic communication* en un intento por "entender las conexiones existentes entre los comportamientos del sonido, del oyente y del ambiente como un sistema de relaciones y no como entidades aisladas" (TRUAX 2001:xviii), basándose en aspectos como la "transferencia de energía" y los flujos de información para, finalmente, analizar

el papel que la "comunicación electroacústica" ha desempeñado en esta trama relacional.

No obstante, la sensibilidad "ecoacústica" de la que parte el WSP, si bien nunca desaparece por completo, pronto adquiere una dimensión creativa en la que las grabaciones documentales evolucionan hacia "composiciones que van de aquellas cuyos sonidos habían sido tímidamente manipulados a aquellas en las que son transformados" (TRUAX 2000). De este modo, desarrollan un discurso que, a pesar de compartir algunos procedimientos con la Música concreta, se posiciona con cierta distancia frente a la fabricación de objetos-sonoros "esterilizados" (descontextualizados), defendiendo que "los sonidos originales deben permanecer identificables y la obra debe invocar las asociaciones contextuales y simbólicas del oyente" (Truax 2000). A partir de esta premisa surge lo que se conoce como Composición de paisajes sonoros, cuyos antecedentes inmediatos los encontramos en las *Síntesis Radiofónicas* (1927-1938) de Filippo Tommaso Marinetti -concretamente en *Un paesaggio udito*-, en *Wochenende* (1928) de Walter Ruttmann o en *Presque Rien nº 1* (1970) de Luc Ferrari.

la escucha múltiple
[algunas consideraciones sobre el oído] [12]

12 Una versión de este capítulo ha sido parcialmente publicado en la Revista Quintana, nº 8, 2009. ISSN 1579-7414. Universidad de Santiago de Compostela. También recojo algunas ideas que escribí para el festival *Sensxperiment 2011* sobre inmersión sonora <http://www.mediateletipos.net/archives/17239>.

"Escuchar más es saber cómo encontrar el sonido detrás del sonido, detrás de la furia de la ciudad y detrás de la cacofonía de los medios de comunicación [...] nos hemos descuidado de cultivar la audición de las sutilezas divinas y las armonías resonantes y mezcladas, siempre presentes en el entorno"

Derrick De Kerckhove (1999:113)

"La escucha se abre a todas las formas de polisemia, de sobredeterminación, superimposición, la ley que prescribe una escucha correcta, única, se ha roto en pedazos"

Roland Barthes(1986:255)

El "escuchar más" que propone Kerckhove supone una liberación, no una saturación. No es un más cuantitativo sino cualitativo que pretende posicionar el oído para descubrir nuevas formas de relacionarnos con nuestro contexto, haciéndose eco de un pensamiento que busca reconciliar los sentidos y alejarse de cualquier jerarquía. Es una expansión, que como muchas otras a lo largo del siglo XX, persigue replantear nuestro conocimiento centrándose, no sólo en el objeto, sino también en el modo; preguntándose ¿Qué escuchar? Pero, sobre todo ¿Cómo escuchar?

Muchos de los esfuerzos realizados en los últimos años desde la reflexión y la práctica sonora, han demostrado especial interés por la distancia que existe entre el escuchar y la escucha, eliminando todo atisbo de una percepción neutra, única, para estudiar el proceso en el que los sonidos cobran diferentes significados y valores, ya sea individual, histórica, social o culturalmente; para comprender, en definitiva, cómo se producen, cómo intervienen en la configuración de nuestra realidad cotidiana y cómo nos relacionamos con ellos.

Esta preocupación ha dado lugar a la apertura de nuevos espacios de trabajo que, con mayor o menor precisión, parecen confluir bajo el interés multidisciplinar del "Paisaje sonoro", al tiempo que surge la necesidad de replantearse, desde el "tímpano", las bases epistemológicas de disciplinas como la antropología -Steven Feld-, o la historia -Alain Corbin-, entre otras, trazando nuevas genealogías occidentales de lo sonoro.

En realidad esta relectura no es más que el primer paso hacia la necesidad de recuperar lo plurisensorial, restablecer la complejidad gracias a la interpretación de los fragmentos de cada uno de aquellos sentidos que han permanecido en una clara desventaja frente a la vasta información conservada por la imagen o la escritura, y que ha condicionado de forma determinante el modo en que se construye el conocimiento.

Cuando oímos estamos registrando de forma muy particular las oscilaciones que se producen a nuestro alrededor. Estamos sintiendo una parte muy pequeña de la información vibratoria que se expande a través del medio gaseoso en el que habitualmente nos movemos, aquella que fluctúa, aproximadamente, entre 20 y 20000 veces por segundo.

No obstante, la forma en que aprendemos, organizamos, procesamos y codificamos esta sensación depende de numerosos factores, ya sean aprendidos o circunstanciales. Como explica Edward T. Hall en *La Dimensión oculta* "la percepción del espacio no es sólo cuestión de lo que puede percibirse sino también de lo que puede eliminarse. Las personas que se han criado en diferentes culturas aprenden de niños, sin que jamás se den cuenta de ello, a excluir cierto tipo de información, al mismo tiempo que atienden cuidadosamente a información de otra clase. Una vez instituidas, esas formas de percepción parecen seguir perfectamente invariables toda la vida" (HALL 2005:61).

Uno de los binomios más recurrentes a la hora de establecer una primera diferenciación en el amplio espectro del acontecimiento sonoro se articula en torno al concepto de "ruido", que en el contexto de la física se ha analizado tradicionalmente partiendo de la diferencia entre lo

ordenado y lo desordenado. Para Hermann von Helmholtz "la sensación de un tono musical se debe a los movimientos periódicos de un cuerpo sonoro" mientras que "la sensación de ruido lo hace en movimientos no periódicos" (HELMHOLTZ 1954:8). Pero el físico y médico alemán no sólo establece esta dicotomía en base a una idea marcadamente racional de orden, sino atendiendo también a la contraposición simple/complejo y siempre en relación con la música en un contexto estético decimonónico.

Si bien a lo largo de la historia tanto la literatura como los oídos de numerosos compositores atendieron al entorno para representar sus matices acústicos en forma de texto o verterlos en el estrecho margen del pentagrama, serán los movimientos sonoros del siglo XX, desde las vanguardias futuristas italo-rusas, hasta el ruidismo Japonés, pasando por las estéticas del error (*Glitch*), por la escuela Concreta o la Fonografía, los que impulsen el desplazamiento real hacia esa complejidad. Atraídos por ese "otro", que es el ruido, lo convertirán en parte del discurso musical, ya sea como recurso o como posicionamiento político, porque, como explica Jacques Attali, "el control del ruido y la institucionalización del silencio de los demás se han convertido en condiciones de la perennidad de un poder" (ATTALI 1977:19).

Pero esta escucha, en cualquier caso estética, ha venido acompañada del despertar de una inquietud científica (arquitectura, geografía, sociología, psicología...) que encuentra en ese caos vibratorio una nueva posibilidad para replantearse los bordes de sus ámbitos de estudio, creando un espacio interdisciplinar.

Así, frente a las ideas de Helmholtz, algunos autores como Barry Truax, partiendo de las premisas establecidas por los procesos de comunicación, proponen situar la responsabilidad de lo que es o no ruido en quien escucha, calificándolo como "sonido no deseado", como fuente de tensiones, como "enemigo de la información", pero, al mismo tiempo, como una "materia" que ofrece la posibilidad de crear nuevos significados (TRUAX 2001:98), por lo que, más allá de reflexionar sobre esta dicotomía urge comprender la multiplicidad de escuchas.

La escucha se proyecta, se dirige, se construye dando forma y sentido a lo que atiende, no existe un único modo de escuchar, de igual modo que no existe una división incontestable entre lo que es o no ruido, la que fue una de las principales reivindicaciones de John Cage menos preocupado, como hemos visto, por establecer un orden sonoro que por fomentar situaciones de "escucha oblicua" producidas "a través del sonido y no de las ideas" (PARDO 2001:105).

Escuchamos los indicios, como acto reflejo que nos permite sobrevivir, podemos descifrar los significados o escuchar y ser escuchados en un espacio intersubjetivo más allá del propio sonido, como plantea Roland Barthes (BARTHES 1986:243-244), y podemos, desde finales del siglo XIX, practicar una escucha reducida sólo factible gracias a la fijación de estas vibraciones que "acceden así al status de verdaderos objetos" (CHION 1993:37).

Pero escuchar supone también situarse y proyectarse, en tanto que acción, mientras nos sumergimos en un magma de oscilaciones sonoras

que no sólo se dirigen a nuestros tímpanos sino que afectan a todo nuestro cuerpo.

Como explican Gilbert y Pearson, las cualidades de las ondas sonoras y su rango de frecuencia le confieren una "materialidad" próxima al tacto, una "corporalidad" visceral de la que carecen aquellas vinculadas a la vista (GILBERT y EWAN 2003). El sonido se muestra así como una "resonancia siniestra" cuya localización es "ambigua y cuya existencia en el tiempo es transitoria" (TOOP 2010:16), que si bien nos toca, es intangible.

Este recrearse en el sonido *per se* mediante una escucha alejada de los modelos lingüísticos más tradicionales puede rastrearse no sólo en propuestas tan obvias como la panauralidad de John Cage, de la que ya hemos hablado, o en las premisas del paisajismo sonoro y la práctica fonográfica, de las que hablaremos más adelante, sino que está también presente en aquellas músicas que ralentizan sus cadencias para permitir una escucha contemplativa, y en buena medida inmersiva, como la *Drone music* o el Minimalismo, generando desarrollos sonoros que más que transcurrir parecen ocupar el espacio recordando a la idea que subyace detrás de muchas instalaciones sonoras.

Pauline Oliveros ha construido su método para expandir la escucha entendiendo este proceso no sólo como un modo de descubrir nuevos grados de refinamiento compositivo, sino también como una forma de desarrollo personal cuya finalidad es situar el sonido en el centro. Escuchar profundamente supone, para la compositora americana, "agudizar y expandir la consciencia de lo sonoro en tantas dimensiones de con-

ciencia y dinámicas de atención como nos sea humanamente posible" (OLIVEROS 2009:XXIV).

Basándose en su experiencia como "compositora, intérprete, improvisadora y [como] parte de la audiencia", Oliveros desarrolla este modelo de "meditación" como una vía para extender nuestra percepción atendiendo tanto al continuo sonoro como a los detalles de cada pequeño evento acústico que lo forman, incluyendo la secuencia de sonidos/silencio.

Es precisamente en la atención a las peculiaridades de cada sonido, donde podemos encontrar algún punto de conexión con la idea de minimizar el carácter "representacional/relacional" de cada "objeto sonoro" de la escuela Concreta y su escucha reducida antes mencionada.

El compositor Francisco López ha revisado este concepto de reducción proponiendo rebautizarlo como *profound listening*, frente a la marca registrada por Oliveros *Deep Listening* (LOPEZ 2004).

López insiste en provocar consistentes situaciones de escucha en sus conciertos, a los que dota de cierto aire de ritual sónico, vendando los ojos al público y disponiéndolos en círculo de espaldas, para pasar él a ocupar el centro. Esta escucha acusmática propuesta por López persigue alcanzar lo que él define como "el mundo interior" de los sonidos al que sólo somos capaces de acercarnos si superamos el umbral semántico de las vibraciones acústicas. Francisco López prefiere hablar de materia sonora más que de objetos sonoros y de situaciones de escucha profunda en lugar de reducida, no tanto para ocultarnos la causa

de esos sonidos, que en algunas de sus obras como *La selva* suelen ser fácilmente reconocibles, sino para evitar la falacia de la realidad y conseguir la inmersión del oyente (LÓPEZ 2004:85-87).

Una idea que puede conectarse, salvando las distancias, con el concepto de experiencia estética en la tradición tántrica que nos invita a "ver las cosas cómo son [y] a escuchar la música como es sin ideas preconcebidas ni juicios [...] pudiendo llevarnos a un refinamiento cognitivo y a la disolución de las barreras entre uno mismo y lo percibido" (BECKER 2004:27).

Aquí entra en juego la idea de la escucha como una percepción alterada que, junto con el término *Deep Listening*, que toma prestado de Oliveros, le sirven a la etnomusicóloga Judith Becker para articular un exhaustivo trabajo sobre las experiencias de trance y las conexiones entre sonido y emoción.

En su libro *Deep listeners*, parte de la idea de que aquellos que entran en trance son en realidad personas que acceden a niveles de escucha profunda "experimentando reacciones emocionales muy fuertes vinculadas con la música" (BECKER 204:29). Se accede así a una nueva categoría de escucha asociada al movimiento, desatando reacciones que no existen sólo en la mente de los participantes, sino también en sus cuerpos en trance, y que "permiten acceder a tipos de conocimiento y experiencias inaccesibles en momentos de no-trance" (BECKER 2004:43).

Dentro de la Fonografía y de la Composición con paisajes sonoros el hecho de grabar y reproducir fuera de su contexto cualquier sonido,

por insignificante que sea, hace que este adquiera un sentido propio dotándolo de cierta trascendencia.

Rainer María Rilke analiza esta experiencia cuando nos relata la primera vez que se enfrentó a un gramófono desde el que se escuchaban las voces que él y sus compañeros de clase habían emitido unos segundos antes:

"Cuando alguien hablaba o cantaba en el embudo, la aguja del pergamino transfería las ondas sonoras a la superficie receptora del cilindro que giraba lentamente debajo de ella, y luego, cuando la aguja móvil trazaba de nuevo su sendero (que entretanto había sido fijado con una capa de barniz), el sonido, que en otro tiempo nos había pertenecido, regresaba a nosotros, desde el embudo de papel, tembloroso, entrecortado, incierto, infinitamente suave y dubitativo [...] Nuestra clase no era precisamente una de las más silenciosas, y había presenciado pocos momentos en su historia en los que, como un solo cuerpo, hubiese alcanzado tal grado de silencio. El fenómeno, en cada repetición, seguía siendo increíble, realmente asombroso en el sentido más positivo. Nos enfrentábamos, como quiera que fuese, con un nuevo, e infinitamente delicado, punto en la textura de realidad, desde el que algo mucho más grande que nosotros, todavía indescriptiblemente inmaduro, parecía estar llamándonos, como si buscase ayuda" ROTHENBERG (2001:21-22).

Es esta una escucha desplazada y mediada tecnológicamente que también atrapa a Brian Eno en su estudio al crear la ilusión de un orden premeditado en una grabación aleatoria de, aproximadamente, dos

minutos de "paisaje sonoro" después de reproducirlo insistentemente, acción con la que "algo completamente arbitrario e inconexo [...] llega a dar la impresión de estar realmente conectado" (TOOP 2001:129).

Al mismo tiempo que la reproductividad técnica del sonido crea una inevitable inflexión en nuestros hábitos de escucha construyendonos como oyentes, asunto del que se han preocupado, a parte de autores como Marshall McLuhan, los recientes estudios Tecnoculturales (Douglas Kahn, Jonathan Sterne, Michael Bull...) y que retomaremos más adelante cuando hablemos de la dimensión estética de la fonografía, cada vez más voces reclaman una gestión sostenible de la "sonoesfera".

Siguiendo la estela del World Forum for Acoustic Ecology (WFAE), fundado en 1993, se ha extendido una sensibilidad ecoacústica entre diferentes proyectos vinculados con lo sonoro cuya preocupación atiende tanto al deterioro de los hábitats naturales como a la re-configuración de los espacios cotidianos, profundizando en la problemática de la "contaminación acústica".

Más allá de los índices de polución sonora basados en las tablas de decibelios, se buscan soluciones extraídas del estudio de las características acústicas de los espacios y del análisis de cada "paisaje sonoro" en particular, entendido como un ecosistema, teniendo en cuenta las prácticas sociales o las implicaciones culturales.

Se pasa de este modo a interpretar la escucha como un mecanismo complejo y a interrogarse sobre que sonidos hay que mitigar, pero también sobre cuales habría que potenciar o conservar con el fin de

establecer el diseño sonoro reivindicado por Murray Schafer en 1977 (SCHAFER 1993) y que retoman propuestas como el Positive Soundscape Project, con base en Londres, y, sobre todo, el CRESSON[13], constituido en la Escuela Nacional Superior de Arquitectura de Grenoble, donde se ha trabajado sobre el desarrollo de estrategias para la configuración de un urbanismo sensible.

En medio de este cúmulo de consideraciones quedan otros modos de escucha como el oído político, promovido por el colectivo Ultra-red[14] y que se sitúa entre las ideas de John Cage y la pedagogía de Paulo Freire, la escucha como una experiencia háptica, que permite a Evelyn Glennie superar las limitaciones de su sordera, la escucha como control, presente tanto en los diseños de Athanasius Kircher como en los métodos de survillance, y un largo etc.

13 Centre de recherche sur l'espace sonore et l'environnement urbain.

14 <http://www.ultrared.org/directory.html>.

John Cage

Integrantes del World Soundscape Project

acerca de escoitar.org[15]

15 Breve texto de presentación de Escoitar.org utilizado en diferentes proyectos y convocatorias que escribimos entre Chiu Longina, Horacio González y yo mismo.

Con el fin de contextualizar los diferentes trabajos que aparecerán explicados o mencionados en cada uno de los capítulos y para poder expresar de forma más precisa su sentido, creo oportuno presentar en este punto y a modo de introducción, una versión condensada de la trayectoria del colectivo Escoitar.org del que formo parte.

Escoitar.org (escuchar.org) surge como colectivo en 2005, aunque será en 2006 cuando sus primeros trabajos se hagan públicos.

Su origen es la confluencia de diferentes proyectos individuales que se estaban realizando de forma paralela y cuyo núcleo era el sonido. Situándose entre la investigación multidisciplinar y la creación, Escoitar.org se presenta como un proyecto abierto, libre y colaborativo centrado en la idea de paisaje sonoro.

Formado por Berio Molina (artista y desarrollador web), Carlos Suárez (etnomusicólogo y compositor), Chiu Longina (antropólogo y artista sonoro), Enrique Tomás (ingeniero y artista sonoro), Horacio González (artista y desarrollador web), Julio Gómez (historiador y dinamizador cultural), Suso Otero (ingeniero de sonido) y por mi, Xoán-Xil López (musicólogo y artista sonoro), Escoitar.org se articula como un proyecto en red cuyo principal objetivo ha sido la promoción de la escucha activa, reivindicando esta actitud como vía de conocimiento y persiguiendo el estudio de la sociedad a través de su imaginario sonoro en el contexto de los llamados Estudios Aurales[16].

16 Entendidos en su sentido más amplio como aquellos estudios culturales que proponen el sonido como sujeto transversal de disciplinas tradicionales (historia, geografía, biología, arquitectura, psicología...) y cuya finalidad es comprender y estudiar los significados y valores asociados con el acontecimiento sonoro más allá de procesos musicales o hablados.

Así, una buena parte de esta labor se ha volcado en la utilización de diferentes estrategias orientadas a la conservación de la memoria sonora, la puesta en valor del patrimonio cultural inmaterial, el fomento de la participación social en la construcción de dicho patrimonio y el estudio, registro, representación y contextualización del paisaje sonoro de Galicia en un contexto internacional.

En este sentido, el primer paso que se dió fue la creación de un archivo sonoro geolocalizado en formato de cartografía, basado en una API de Google Maps así como una web semántica centrada en la idea de participación que permite, a quien lo desee, incorporar sonidos en las coordenadas donde estos habían sido grabados, acompañándolos de una pequeña ficha que sirva para su posterior análisis.

La finalidad de este espacio de trabajo es plantear cuestiones relacionadas con la propia idea de archivo, con las coincidencias entre demarcación geográfica, política y cultural al tiempo que se busca establecer ciertos mecanismos que sirviesen de herramienta para reconsiderar el conocimiento desde la escucha y proponer nuevas formas de representación a través de lo sonoro. Esta faceta de catalogación y análisis se puso de manifiesto en proyectos como *Fonotopías de Galicia* así como en múltiples trabajos de campo específicos.

No obstante, la labor de Escoitar.org va más allá del archivo al centrarse no tanto en conservar esos sonidos, que obviamente tienen un importante valor documental, como en entender y fomentar los diferentes modos de escucha colectivos -históricos, sociales, culturales...- e indivi-

duales -psicológicos- y reivindicar la inclusión del oído entre las cuestiones epistemológicas para así fomentar una escucha crítica.

En este línea se sitúa buena parte del esfuerzo realizado en el ámbito de la producción teórica, como fue la organización de las jornadas *Cartografías de la escucha* celebradas en el CGAC (Centro Galego de Arte Contemporánea) o la participación en el proyecto europeo *European Acoustic Heritage*, en el de la pedagogía en múltiples contextos como *Música en Branco* o en la realización de trabajos artísticos, en los que me centraré en esta Tesis, como *Sonic Weapons* o toda la serie de obras producidas con la plataforma autodesarrollada de geolocalización sonora noTours.

Con una actitud siempre artística, irónica y performática, Escoitar.org ha trabajado ofreciendo su particular punto de "oído" (vista) sobre la experiencia sonora y el potencial del sonido como testigo de la historia. Escoitar.org ha ofrecido cursos y talleres en las Facultades de Bellas Artes de Bilbao, Cuenca y Pontevedra, en los festivales *Eutopía* (Córdoba), *Zemos98* (Sevilla), *Sensxperiment* (Lucena/Córdoba) y *Mediafest* (Las Palmas de Gran Canaria)[17], en el CGAC (Santiago de Compostela), el MARCO de Vigo, Artium (Vitoria), Arteleku (San Sebastián), LABoral Centro de Arte (Gijón), La Casa Encendida (Madrid) y Matadero (Madrid), así como en Alemania en el ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie), en Estonia en el Kumu (KunstiMuuseum) y en Bélgica en el SMAK, abordando temas como la hegemonía histórica de lo visual frente a lo sonoro, las tecnologías sonoras de control social, el sonido como fenómeno físico o la cartografía sonora.

17 Ver Anexo 4.6.

Escoitar.org ha ejercido un apasionado, crítico y divertido "proselitismo sonoro" con el fin de transformar la escucha de los participantes y en definitiva de nuestra sociedad, y, en los últimos años, ha conseguido propagar el fenómeno de los mapas sonoros y el interés por la auralidad a lo largo de toda la geografía española.

También ha estado presente en eventos internacionales como los *Encuentros Iberoamericanos de Paisaje sonoro* de Madrid (2007 y 2008) y de México (2010), las jornadas *Vibra* de arte sonoro y experimental del Centro de Cultura Contemporánea en Valencia, el *World Forum for Acoustic Ecology* de México, el *Festival Sónar* de Barcelona, el *Interference Festival* de Breda en Holanda o las *Jornadas de Paisaje sonoro* en el Museo de arte Precolombino e Indígena de Montevideo, Uruguay, y ha participado en exposiciones como *Recursos Propios* en el Bòlit (Centro de Arte Contemporáneo, Girona), *Pasado y presente: de lo propio y de lo ajeno* (LABoral Centro de Arte, Gijón), *Banquete, Nodos y Redes* (LABoral Centro de Arte y en el ZKM, Karlsruhe, Alemania), *ARTe SONoro* (La Casa Encendida, Madrid), *Google Art, or How to Hack Google* (New Museum of Contemporary Art, Nueva York), *Gateways* (Kumu, Tallinn) o *Sound Pavilions* (SMAK, Gent), entre otros[18].

Parte de los conceptos planteados por Escoitar.org en torno a las dinámicas entre paisaje sonoro, arte y cultura[19] están recogidos en el siguiente texto que fue presentado en el *I Encuentro Iberoamericano de Paisaje sonoro*.

18 Para una información más detallada sobre instituciones con las que hemos colaborado consultar Anexos 2.1 y 2.2.

19 Ver también Anexo 1.

Intervención realizada por Escoitar.org en un concurso popular de esculturas de hielo (Tallin, 2011). Foto de Horacio González (HG)

la auralidad consensuada [20]

20 Este texto se presentó en el *I Encuentro Iberoamericano de Paisaje sonoro*. Madrid, 12-15 de Junio del 2007. Los textos han sido publicados por el Instituto Cervantes.

"Hay que aprender a juzgar a una sociedad por sus ruidos, por su arte y por sus fiestas más que por sus estadísticas"

Jacques Attali (1977:9)

"Pertenecer al mismo grupo, en efecto, no significa de entrada más que escucharse juntos"

Peter Sloterdijk (1994:31)

Un lugar, como espacio habitado y cargado de significado, como espacio "de identidad, relacional e histórico" (AUGÉ 1995:83), está, en gran medida, construido de memoria y una importante parte de esa memoria, ya sea individual o colectiva, es el resultado de la sedimentación en la que participa de forma determinante la "auralidad[21]". Cada entorno y cada situación -pero también cada acto y cada instante-, están vinculados inexorablemente a unos sonidos concretos que los caracterizan y los identifican, o los individualizan, frente a las acústicas de otros espacios y contextos.

En estos últimos años hemos asistido a una prometedora expansión epistemológica en el ámbito de las ciencias sociales -respaldada por el carácter transdisciplinar de los estudios culturales-, demostrando un creciente interés por sonidos presumiblemente irrelevantes, silenciados durante largo tiempo en beneficio de aquellos otros ordenados que contenían una información evidente y premeditada, léase el habla o la música. Sólo ahora empezamos a comprender que las sociedades no se definen sólo por lo que producen, sino que también lo hacen, en ocasiones con mayor determinación, por lo que desechan, por el resultado residual de sus hábitos y de sus actos.

No puedo evitar encontrar un significativo paralelismo entre este desplazamiento del centro a los márgenes, que ya analicé cuando habla-

21 El concepto de auralidad, referido a la escucha, es la traducción del término anglosajón *Aurality* muy utilizado en los últimos años para referirse a las investigaciones centradas en lo sonoro y que se realizan en el amplio y vago contexto de los Estudios culturales. Aunque su uso en castellano no está muy extendido se suele usar como equivalente a oral (ej. tradición oral) para referirse al sentido del oído. En esta Tesis se utiliza este término en alusión a aquellos valores sociales/culturales que se ejercen o se construyen a través de la escucha, como forma de conocimiento, como control... La escucha condicionada, individual/colectiva, la escucha mediada por lo histórico, por lo político, la escucha subjetiva...

ba del arte sonoro, con la sensibilidad de una escucha contemporánea, de igual modo que no puedo dejar de pensar que esta constante ampliación de la "conciencia" aural contemporánea es el fruto de la acumulación; el resultado de la amplitud ensordecedora de una sonoesfera drásticamente modificada por los radicales cambios que la industrialización introdujo en los paisajes sonoros urbanos de la modernidad, así como del incremento de los eventos sonoros que forman parte de la existencia cotidiana -marcando las pautas de nuestras acciones o multiplicados *ad infinitum* en una "reproductividad técnica" sin precedentes-.

Esta expansión es la que Veit Earlmann reivindica para una antropología que durante mucho tiempo ha permanecido prácticamente sorda, centrada en la "oralidad" -que en el fondo no deja de ser el paradigma del "texto"- como una vía capaz "no solo de producir nuevos y más ricos tipos de datos etnográficos, sino, lo que probablemente es más importante, también de forzarnos a repensar un amplio rango de cuestiones teóricas y metodológicas", para así comprender "cómo la escucha desempeña un papel en el modo en que las personas se relacionan entre sí como sujetos a través de medios físicos, sensitivos y especialmente auditivos" (EARLMANN 2005:2-3).

Se abre aquí una nueva perspectiva que nos brinda la inestimable oportunidad de la relectura, del retorno, para hacer balance desde el oído, permitiéndonos, como explican Michael Bull y Les Back, replantearnos "el significado, la naturaleza y la relevancia de nuestra experiencia social [...] nuestra relación con la comunidad [...] cómo nos relacionamos

con los otros, con nosotros mismos y con los espacios y lugares que habitamos [...] repensar nuestra relación con el poder" (BULL & BACK 2005:4).

Los sonidos funcionan entonces como elementos de cohesión o de diferencia. Las culturas poseen sus propias acústicas a partir de las que se crea una red de significados, una relación en la cual se solapan sonidos "útiles" y "residuales" construyendo una "identidad" aural, una conciencia de pertenencia a uno o a varios grupos, en un entramado de realidades transversales en las que se funde memoria y presente conformando un paisaje sonoro que se define entre los polos que Murray Schafer denominó *lo-fi* y *hi-fi*[22].

En este punto se sitúan las investigaciones etnográficas llevadas a cabo por Steven Felds con los Bosavi desde los años 70 centradas en el "estudio del sonido como un sistema simbólico", poniendo en relación "la importancia de la ecología acústica, particularmente el paisaje sonoro del bosque, con la musicalidad y la poética Bosavi en las canciones vocales de lamento [...] Los paisajes sonoros, no menos que los paisajes en general, no son sólo exteriores físicos, entornos espaciales o separados de la actividad humana. Los paisajes sonoros son percibidos e interpretados por los humanos que les prestan atención como una vía para encontrar su lugar en y a través del mundo. Los paisajes sonoros son dotados de significado por aquellos cuyos cuerpos y vidas resuenan con ellos en un tiempo y espacio social. Como los paisajes, ellos son tanto fenómenos físicos como psíquicos, tanto constructos culturales como materiales" (FELD 2003:225-226).

22 *Lo-fi* = mayor homogeneidad acústica = paisaje sonoro menos peculiar. *Hi-fi* = menor homogeneidad acústica = paisaje sonoro con características particulares.

Pero la antropología es sólo un ejemplo más de esta apertura del oído, ya que el interés por la sonosfera, por estos paisajes sonoros, se escapa a la compartimentación, presentándose como ámbito de complejidad y atravesando un amplio espectro de intereses que van desde la geografía a la ecología acústica, pasando por la zooacústica, la psicoacústica, la arquitectura, el urbanismo o la creación artística, entre otros.

Más significativa es aún la permeabilidad que se produce cuando diferentes disciplinas entran en contacto imbricándose en un proceso en el que el conocimiento se expande para cuestionar "la inteligencia ciega" -o quizás deberíamos decir sorda- que según Edgar Morin "destruye los conjuntos y las totalidades, aísla todos los objetos de sus ambientes. No puede concebir el lazo inseparable entre el observador y la cosa observada. Las realidades clave son desintegradas. Pasan entre los hiatos que separan a las disciplinas" (MORIN 2004:31).

Un buen ejemplo de esta permeabilidad es el proyecto *Memoryscapes*[23] que el geógrafo Toby Butler realizó en los márgenes del río Támesis, no como espacio estático sino como vórtice, como un lugar líquido que vincula diferentes experiencias culturales y significativas. El autor de este recorrido pone en práctica la búsqueda de nuevas formulas que le permitan orientar los resultados de sus trabajos de investigación sobre oralidad, auralidad y geografía hacia un contexto que rebase los límites de la producción académica. Este *audio-walk*, como él lo define, es un recorrido a lo largo del río Támesis, en el que la memoria se inserta en un espacio líquido, en torno al que se ha construido una identidad propia y

23 *Memoryscapes. Voices from the hidden history of the Thames* (Audiowalks), <http://www.memoryscape.org.uk>.

que se nos presenta a través de los testimonios de diferentes informantes y de un tapiz de sonidos ambientales significativos.

Quizás lo más interesante de este trabajo es su situación interdisciplinar pasando de la geografía a la etnografía, tránsito en el que elabora un discurso oral/aural, y cuyo resultado final es un paseo sonoro cuyo sentido estético se aproxima a ciertas obras de la artista Janet Cardiff que analizaré más adelante.

Como explica el propio Butler, la intención de *Memoryscapes* es "sugerir que los experimentos que combinan paseo, sonido, memoria y prácticas artísticas podrían ser herramientas muy útiles para que los geógrafos estudien y presenten geografías *site-specific*" (BUTLER 2006:890) y "establecer una mejor comunicación entre las investigaciones académicas realizadas en el ámbito de la geografía y lo público [ya que] el mundo del arte, y los medios *site-specific*, tienen el potencial de inspirar a los geógrafos sociales y culturales a la hora de comunicar sus trabajos a una audiencia más amplia de tal modo que adquieran mayor repercusión" (BUTLER 2006:906).

Un proceso similar lo encontramos en la propia evolución del WSP que apuntaba antes. Iniciado en los últimos años de la década de los 60 del siglo XX, con una orientación documental basada en presupuestos medioambientales, y centrado en la ciudad de Vancouver, pronto se moverá hacia formatos inevitablemente más creativos sin renunciar a la sensibilidad ecoacústica:

"En la Simon Fraiser University, esta actividad evolucionó espontáneamente a partir de la documentación o de los paisajes sonoros 'encontrados' del World Soundscape Project. Debido a que la mayoría de los participantes eran compositores, empezaron a aplicar técnicas electroacústicas para procesar los sonidos grabados, creando composiciones que iban de aquellas cuyos sonidos habían sido tímidamente manipulados a aquellas en las que eran transformados. Sin embargo para distinguir este último enfoque de la Musique Concrète y de la música Acusmática, he argumentado que en una composición de paisajes sonoros los sonidos originales deben permanecer identificables y la obra debe invocar las asociaciones contextuales y simbólicas del oyente" (TRUAX 2000).

Al contrario de lo que sucede con la escuela francesa, al menos en lo que fue la concepción inicial de Pierre Schaeffer, que, como ya adelanté, insiste en el ensimismamiento acústico borrando cualquier rastro que aluda a la naturaleza de los sonidos para así producir objetos-sonoros "esterilizados" -razón por la que el propio Schaeffer renegó de sus *Études aux chemins de fer* (1948) y de *Presque Rien* nº 1 (1970) de su colaborador Luc Ferrari-, los procesos creativos de la "composición de paisajes sonoros" no sólo no destruyen los vínculos con la fuente o con el entorno originario, sino que buscan mecanismos para reforzar esos lazos mediante procesos narrativos que provoquen una reflexión individual sobre los hábitos cotidianos de la escucha.

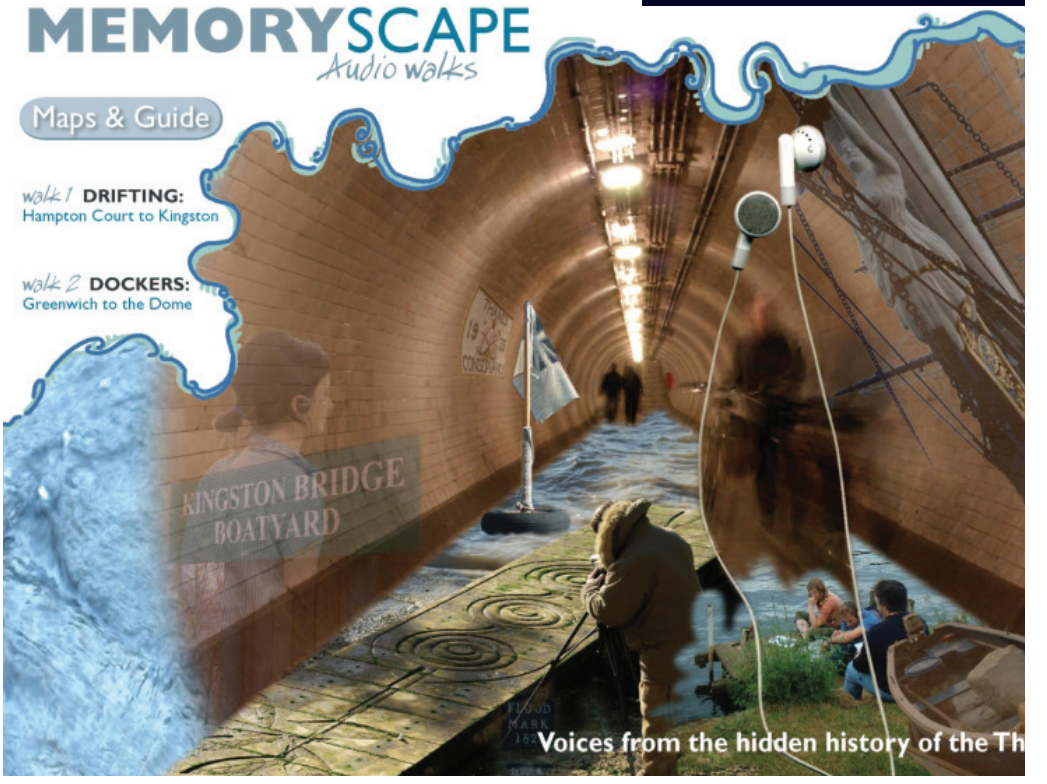
Por su parte, John Levack Drever contrapone la estética de la Música concreta a la Composición de paisajes sonoros buscando los nexos entre el modelo de representación de la etnografía y la expresión artística.

Para Drever los mecanismos utilizados en la creación de paisajes sonoros, que privilegian los "procesos temporales, la proximidad y la incorporación" frente a la "división, la separación, la compartimentalización y la vigilancia" (DREVER 24:2002a) propios de la observación, "pueden ofrecer a las prácticas etnográficas modelos alternativos de poéticas culturales [...] podríamos encontrar a los etnógrafos generando y presentando lo que la comunidad electroacústica consideraría composiciones de paisajes sonoros, como un sustituto pertinente para escribir un informe etnográfico académico y vice-versa" (DREVER 25:2002a).

En la actualidad hemos asumido definitivamente el concepto de "Paisaje sonoro" como una materia interdisciplinar que se mueve de la reflexión estética centrada en la percepción del espacio que hacen artistas como Bill Fontana, a la investigación antropológica de grupos como Ciutat Sonora[24] o al análisis de un urbanismo de lo sensible propuesto por el CRESSON, pero, ¿Es posible ir más allá de la inter/trans/multi-disciplinariedad y articular nuevas estrategias de trabajo para producir una cooperación colectiva que permita provocar en la sociedad una reflexión sobre la escucha y sobre el sonido?

24 Colectivo de investigadores que posteriormente se convirtió en el Grup de Recerca en Antropologia Sonora del Institut Català d'Antropologia.

Memoryscapes. Toby Butler



Sesión de trabajo de Escoitar.org en CRESSON (Ecole Nationale Supérieure d'Architecture) durante la Semaine du Son (Grenoble, 2013. Fotos de HG

"Hace falta abrir la posibilidad de un conocimiento a la vez más rico y menos cierto"

Edgar Morin (2004:71)

"Tienes que romper con la tradición académica y desarrollar tu propio estilo. Los ejercicios académicos pierden vitalidad. Debes desear formar parte de lo que estás describiendo"

Colectivo Bilwet (citado en THISSEN 2007)

PAISAJE SONORO 2.0 E INTELIGENCIA COLECTIVA

La lucidez con la que Edgar Morin expone las líneas básicas de su concepción epistemológica en *Introducción al pensamiento complejo* (MORIN 2004) abre numerosas y atractivas vías de trabajo destinadas a expandir el conocimiento. No obstante, el filósofo francés parece resistirse a rebasar ciertas fronteras sobre la complejidad inter-disciplinas manteniéndose de forma cauta en los cauces de un diálogo básicamente académico y evitando profundizar en ciertas insinuaciones que apuntan hacia sistemas co-organizativos. Así, la auténtica complejidad debería venir determinada, no ya por la conexión entre los diferentes ámbitos de conocimiento, sino por la aproximación entre esferas frecuentemente aisladas y cada vez más distantes. Introducir a los "otros", no sólo como sujeto de estudio, sino como parte creadora del discurso puede resultar arriesgado, pero buscar estrategias de conocimiento más incómodas, menos ciertas, determinadas por la "alta densidad de información [como] algo que no se puede reducir a una fórmula, que no se puede predecir de forma exacta [...]" promete nuevas e interesantes respuestas. Como explica Cristoph Spehr, sólo "ahora empezamos a comprender cómo las estructuras complejas funcionan o se generan. La variedad, el *feedback*, la interacción... juegan un importante papel" (LOVINK & SPEHR 2006).

Recuperemos una vez más el paralelismo con las prácticas musicales que nos ha dejado el siglo XX, concretamente con las propuestas de John Cage sobre indeterminación. Del mismo modo que el músico estadounidense sitúa al compositor como el encargado de "poner procesos en marcha [en los que] no tenemos un conocimiento claro de su

principio ni de su final" (CAGE 1999:162) podríamos poner en práctica la complejidad desde una vertiente procesual más que permaneciendo en investigaciones ligadas estrechamente a las estructuras cognitivas de quien investiga -condicionado a su vez por los modelos y esquemas académicos-, receptivos al posible hallazgo de lo que nunca estuvimos buscando en una suerte de epistemología "experimental".

Aún a riesgo de caer en un discurso excesivamente posmoderno, puede que esta sea una cuerda floja por la que valga la pena cruzar, de igual modo que en su momento lo hizo James Clifford cuando cuestionaba la posición del antropólogo y desmontaba la construcción del discurso etnográfico.

Creo, retomando una vez más las palabras de Cristoph Spehr, que se debe intentar un "pensamiento utópico que no sea elitista, en el sentido de que haya una élite que tenga la conciencia correcta, el conocimiento correcto, un grupo de gente que tome decisiones, de pensadores científicos que puedan definir por otros de que se trata en realidad, sino que tienes que construir la utopía sobre la base de una comunidad igualitaria, donde no importa lo que ha leído la gente y con que teorías se han familiarizado. Tienes que funcionar con gente distinta y ellos deben tener la posibilidad de participar sobre una base equitativa. No deben ser excluidos, el acceso a esta utopía no debe ser restringido por el criterio de donde viene la gente, de donde viene una persona" (SPEHR 2003). El reto es buscar los mecanismos que hagan posible una "cooperación libre", que permitan, al menos, aproximarnos a esta utopía , moviéndonos siempre bajo la sombra de lo impracticable y tendiendo a la mayor horizontalidad posible.

Aquí es donde Internet se ha revelado como uno de los contexto idóneos para poner en marcha este tipo de procesos convirtiéndose en una suerte de estructura rizomática, como "un sistema nervioso global, un cerebro en el que cada internauta constituya una neurona y que acabará generando algún tipo de inteligencia colectiva que produzca pensamientos e ideas por encima de las capacidades de cada una de sus pequeñas partes" (DE VICENTE 2005:99-100).

Así, la versatilidad ofrecida por lo que hace años se definió como web 2.0, cuya principal virtud era la "reinvención de la manera en que la información circula por la red, democratizando y poniendo a disposición de todos los usuarios la capacidad de programar el comportamiento de diferentes flujos de datos que interactúan entre sí de maneras hasta hace poco inimaginables" (DE VICENTE 2005:98), ha empezado a dar sus frutos en diferentes ámbitos.

Edificada sobre una serie de herramientas (RSS, Ajax...) la web semántica permitía, y permite, la gestión dinámica de infinidad de contenidos que convierten al usuario, hasta ahora, pasivo en lo que Alvin Toffler, primero, y Gilles Lipovetsky, después, catalogaron como prosumidor.

En esta línea, y basándose en la representación virtual del paisaje sonoro, han surgido en estos últimos años numerosas propuestas basadas en los sistemas de geolocalización y en las APIs (Interfaz de Programación de Aplicaciones) de Google Maps y de Google Earth (Wild Soundscape Project)[25].

25 <http://earth.wildsanctuary.com>.

Se constituyen así una serie de cartografías sonoras en las que su carácter abierto y colaborativo adquiere especial relevancia en el proceso de creación de comunidades en red. Algunos ejemplos destacados son Free Sound Project[26], Sound Transit[27], Soundcities[28] o el mapa de Escoitar.org.

No obstante, la puesta en práctica de estas dinámicas colaborativas en relación con las ideas de comunidad, sonido y lugar no pasa necesariamente por la utilización de Internet. Tal y como vemos en *Winter´s Tale* el uso de herramientas más inmediatas y el contacto directo permiten resultados igualmente significativos.

Este proyecto "presencial" concebido por el sonidista Chris Watson encierra una doble voluntad de incentivar la conciencia aural y de activar la participación pública. *Winter´s Tale* es un encargo realizado en 2005 para el parque Sefton en South Liverpool moviéndose desde una sencilla realidad aumentada hacia el diseño sonoro al tiempo que implica aspectos relacionados con la etnografía de la escucha y con prácticas artísticas como la instalación sonora. La idea de Watson era reestablecer el vínculo auditivo entre un bloque de edificios y el parque del vecindario, que se podía ver pero no escuchar desde las viviendas. Tras una fase de prospección inicial en la que "interrogaba a los vecinos sobre que tipo de elementos del sonido eran clave [...] con que sonidos se sentían más familiarizados, con cuales podrían identificar diferentes partes de la ciudad" realiza, acompañado por los habitantes, varias grabaciones.

26 <http://freesound.iua.upf.edu>.

27 <http://soundtransit.nl>.

28 <http://soundcities.com>.

La conclusión de la obra era que en los canales de televisión por cable en los que no existía una emisión se pudiesen escuchar distintos paisajes sonoros del barrio mientras se observaba desde la ventana en un ejercicio que introduce el espacio público en la esfera privada; "hay dos loops estéreo reproducidos en dos canales vacíos de la televisión por cable. Así puedes encender y poner por ejemplo el canal 44 y escuchas la banda sonora del parque de Sefton, y si, por ejemplo, pones el 45 obtienes la señal sonora de la ciudad y del río[29]".

29 Entrevista a Chris Watson realizada por la web Binaural/Nodar y traducida por Escoitar.org. [Consulta: 20 de agosto de 2007]. Disponible en web: <http://www.escoitar.org/Entrevista-de-Binaural-media-con,204>.

Proxecto Edición (Madrid, 2008).
Foto de Chiu Longina (CL)

ESTUDIO DE CASO // EN PROXECTO EDICIÓN

Proxecto Edición fue una iniciativa producida por los centros de arte Fundación Luis Seoane, MARCO y CGAC que se extendió entre 2006 y 2008 con la vocación de ser "un proyecto colaborativo, evolutivo, interdisciplinar y multifacético en relación con el empleo que de los múltiples sistemas de edición contemporáneos vienen haciendo los artistas desde los años setenta con las fotocopiadoras y, una década más tarde, con los ordenadores que han revolucionado tanto la producción como la distribución de estas obras de arte editadas [...]", y que se articuló entorno a varias "facetas para atender a la complejidad del fenómeno contemporáneo de la edición (investigación, producción, espacio de documentación, portal web, exposiciones, distribución, colaboraciones, talleres, seminarios y un encuentro-feria" (OLVEIRA, LONGUEIRA, PERMUI, MARTÍNEZ, DOPICO 2006).

Escoitar.org, como colectivo, fue invitado a realizar una serie de actividades vinculadas al trabajo que se venía desenvolviendo sobre aspectos relacionados con la idea de archivo y paisaje sonoro.

Aunque la premisa inicial era ofrecer diferentes intervenciones en las tres instituciones, finalmente sólo fue posible hacerlo en el CGAC y en el MARCO, quedando en fase de proyecto la realización de varias acciones y una instalación en la Fundación Seoane.

Nuestra propuesta para cada uno de los centros de arte se articulaba en relación a tres ejes: la creación de un marco de difusión y debate, el

proceso de documentación e información, y la reelaboración artística de una o varias propuestas que permitieran activar diferentes dinámicas de trabajo generadas en contacto con la propia ciudad y sus habitantes, la institución y aquellas personas que quisieran colaborar y participar durante el proceso.

Detalle *Proxecto Edición*. Foto de Uqui

DIFUSIÓN Y DEBATE

Se propusieron talleres de introducción a la Fonografía y al Paisaje Sonoro, desarrollando buena parte de los contenidos que se han explicado en los capítulos anteriores, con la finalidad de crear una escucha crítica y familiarizar a los participantes con las diferentes técnicas de grabación de campo.

Como ejemplo de la propuesta de un taller de estas características, extraigo este información del que se realizó en el CGAC entre el 20 y el 30 de noviembre de 2007:

"El colectivo Escoitar.org propone un taller que va de la aproximación teórica a la experiencia de la escucha con un objetivo principal: explorar las múltiples relaciones que existen entre sonido y ambiente, entre lo audible y lo inaudible; todo esto en el contexto del arte sonoro y la fonografía. Al mismo tiempo redescubriremos la realidad acústica de Santiago de Compostela, con el fin de que los asistentes sean capaces de afrontar un proyecto basado en la grabación y en la edición original del audio. Partiendo de diversas grabaciones de paisajes sonoros, intentaremos capturar los sonidos propios, aquellos que sus habitantes reconocen de este modo y que sirven para definir la personalidad acústica de la ciudad, para después geolocalizarlos en el mapa web basado en un hack de Google Maps. De esta forma, participaremos en el proceso de configuración de un patrimonio sonoro consensuado por los propios oyentes[30]".

30 Ver Anexo 4.1.

Por lo tanto, si bien la parte didáctica era la principal finalidad de estas sesiones había un interés manifiesto por expandir el uso del mapa web de Escoitar.org, sobre el que me detendré en el capítulo correspondiente, y hacer realidad la idea con la que había nacido esta cartografía; ser un archivo de audio geolocalizado colaborativo.

De hecho, esta estrategia de intercambio y participación directa se ha mantenido en diferentes proyectos en los que era necesario crear obras para lugares con los que no teníamos familiaridad (Karlsruhe, Tallinn, Gijón, etc).

Unos meses antes de realizar el taller de Compostela tuvo lugar otro en Vigo de las mismas características pero en el que se propuso un plan mucho más ambicioso, expandiendo exponencialmente la labor de difusión al poder ocupar el Espazo Anexo del MARCO entre el 9 de marzo y el 13 de mayo de 2007 y programar diferentes actividades[31].

El Espazo Anexo se reconvirtió en un Audio Hacklab "un espacio físico donde se reúne un grupo de gente para investigar, debatir y difundir temas relacionados con la red, las nuevas tecnologías, el audio y los derechos civiles en esos ámbitos, desde un punto de vista social. En un Hacklab se acostumbra a utilizar un sistema de organización y aprendizaje cooperativo y se usa el software libre". Esta ocupación tomó forma de laboratorio "temporal abierto a cualquier persona o grupo que tenga interés en el fenómeno sonoro (artistas, grupos, asociaciones culturales, particulares, etc.)" (AA.VV. 2007:59).

31 Ver Anexo 4.3.

Para reforzar el sentido del proyecto se cuidaron aspectos formales como la transformación de la apariencia exterior del espacio convirtiéndolo en un gran cassette, además de contar con la colaboración de la artista Montse Rego quien diseñó una coleción de delantales que apoyasen esa idea de laboratorio.

Junto a la parte directamente informativa se programaron múltiples actividades como talleres (Arduino), conciertos (Carlos Suárez, Durán Vázquez, Showcase Alga-a, SINSALaudio, etc.), paseos sonoros por la ciudad utilizando micrófonos binaurales para amplificar sus sonidos, performances (Grupo AC, grabación/performance del manifiesto *Sonic Weapons* de Escoitar.org), presentaciones (Revista Retal, Virginia Prego), visitas didácticas (IES Pastoriza, IES Alexandre Bóveda, Conservatorio Profesional de Vigo, Escola de Maxisterio Musical, etc.) entre otras[32].

La vertiente más teórica y reflexiva que se desempeñó dentro del Proxecto Edición se materializó de varias formas:

Por una parte se realizaron entrevistas, recopiladas y publicadas bajo el título *Interferencias 7x12*, a 12 actores del ámbito del pensamiento y la creación sonora (Miguel Álvarez, Llorenç Barber, Jose Manuel Berenguer, Juan Carlos Blancas, Jose Luís Carles, Rubén García, Pedro Jiménez, Roc Jiménez, Francisco López, Pedro López, Carmen Pardo y Enrique Tomás) a los que se les pidió que respondiesen a las siguientes siete preguntas; ¿En qué medida crees que es posible el estudio o el conocimiento de las sociedades a través de su "imaginario" sonoro?, ¿Cuál crees que es el

32 Para ver una memoria detallada de todas las actividades se puede consultar (AA.VV. 2009: 42-56).

valor de la escucha en el contexto de la creación sonora actual?, ¿Qué sentido o validez crees que tienen actualmente términos como ruido o silencio? ¿Qué otras vías crees que se abren para el trabajo con sonidos ambientales como expresión musical y artística contemporánea?, ¿Qué lugar crees que desempeña la tecnología, tanto en la difusión como en la creación, en el contexto sonoro actual?, ¿Qué mecanismos crees que se han utilizado o utilizan para ejercer un control social y de qué crees que depende su uso? ¿Crees que la presencia [de eventos sonoros en los centros de arte] es anecdótica o responde a una necesidad ineludible? (AA.VV 2009:57-149).

Los miembros del propio colectivo también respondimos a una serie de cuestiones sobre la experiencia del laboratorio y sobre los orígenes e intenciones de Escoitar.org (AA.VV. 150-184:2009). Las respuestas fueron publicadas en formato libro junto a toda la información y materiales producidos durante la edición del Hacklab.

En el CGAC se coordinó un ciclo internacional de conferencias bajo el título *Cartografías de la escucha / Hearing cartographies*[33] y que pretendía "analizar la especificidad que sirve de nexo entre diferentes propuestas que bajo etiquetas como bioacústica, diseño sonoro, ecoacústica, estudios aurales, instalaciones *site-specific*, grabación de campo, Paisaje sonoro, psicoacústica o trabajo fonográfico se han posicionado, con especial fuerza, en la segunda mitad del siglo XX consiguiendo que, al tiempo que nuestro tímpano, vibremos por completo y podamos, si no resolver, al menos asumir toda una serie de cuestiones relativas a

33 Ver Anexo 4.2.

los procesos creativos, culturales y sociales, y a las relaciones existentes entre ellos[34]".

En estas jornadas sobre sonido se reunieron diferentes trabajos relevantes permitiéndonos comprender cómo la modificación acústica de un espacio apela a nuestra memoria y abre la posibilidad de revelar lo que ya no está y, al mismo tiempo, transforma la experiencia integral de un lugar.

En este sentido, la participación de cada uno de los ponentes estaba justificada por la relación de sus trabajos con este ámbito[35]. Las instalaciones diseñadas por Bill Fontana superponen elementos sonoros exógenos. Partiendo de lo que define como *Musical Information Networks*, Bill Fontana realiza una alteración esquizofónica en la que tiempo real, deslocalización y simultaneidad contribuyen a la recomposición del paisaje sonoro; "al relocalizar los sonidos, he tenido en cuenta el contexto en el que se producen y las cualidades escultóricas/espaciales de la fuente sonora[36]".

Esta misma búsqueda de una recreación de la espacialidad la podemos encontrar, aunque con una génesis diferente, en los conciertos plurifo-

34 Esta cita corresponde a la introducción que realicé para la publicación trilingüe (gallego/castellano/inglés) *Cartografías de la escucha* que debería recoger los textos de los autores que participaron en el ciclo de conferencia. Una publicación que nunca llegó a ver la luz, a pesar de estar prácticamente finalizada, debido a los cambios de dirección en el CGAC y al total desentendimiento por parte del nuevo director. [Consulta: 4 de julio de 2015]. Disponible en web: <http://www.unruidosecreto.net/textos/cartografias-de-la-escucha/>.

35 El fragmento que viene a continuación era parte del texto de la publicación *Cartografías de la escucha*.

36 Fragmento de la conferencia de Bill Fontana, 22/01/2008. CGAC, Santiago de Compostela.

cales de Llorenç Barber donde "la ciudad, ese amontone de espacios públicos cargados de extrañamiento y duda, es la orquesta". Orquesta y escenario a un mismo tiempo en el que, nos recuerda Carmen Pardo, palpitan "los sonidos que se insertan como memoria viva [...]: las campanas, las sirenas de un barco [etc]", como memoria que, más allá de la vista, reconfigura el espacio en infinitos ecos y resonancias, imposibilitando la creación de un mapa unívoco, ya que "con cada cartografía sonora de una ciudad, surge una multiplicidad de ciudades para el oído[37]".

El sonido es "una nota que vuelve a sus orígenes", un retorno que se manifiesta en el poder evocador de lo que escuchamos. Brandon LaBelle propone un ejercicio autobiográfico retornando a sus trece años, sentado a la batería en un garage semi vacío que, junto a sus compañeros, llenaba con una masa de vibraciones. Aquí LaBelle nos habla de territorios sonoros personales y del lugar como "un mapa de recuerdos[38]".

A partir de los resultados de su iniciativa *Favourite Sounds*, en los casos concretos de Londres y Pekín, así como de las investigaciones llevadas a cabo dentro del proyecto interdisciplinar Positive Soundscapes, Peter Cusack propone un giro en el acercamiento al entorno aural apelando a la necesidad de "identificar la presencia de sonidos, sus elementos, los cambios temporales, los procesos dinámicos implicados, quién o qué es el responsable de cada elemento sonoro y cómo la gente se relacio-

37 Citas extraídas de la conferencia de Llorenç Barber, 24/01/2008. CGAC, Santiago de Compostela.

38 Término utilizado por Brandon LaBelle, 22/01/2008. CGAC, Santiago de Compostela.

na con ellos[39]". Actuaciones de este tipo hacen evidente la urgencia de nuevos términos y criterios para conceptualizar los paisajes sonoros acercándonos a lo que Murray Schafer definió en su libro *Tuning of the World* (SCHAFER 1977) como Diseño Sonoro. Ya sea desde el discurso científico o desde la actividad compositiva reconstruyendo la realidad sensorial de la ciudad, Jose Luis Carles propone la revisión de conceptos peyorativos como "ruido", abogando por conceder "prioridad a lo plurisensorial frente a lo visual, a la inmersión frente a la distancia[40]", como un compromiso para llevar a cabo el reto de comprender nuestra sonosfera. Con el mismo espíritu, Jean Paul Thibaud habla desde un urbanismo contemporáneo y comprometido que intenta adentrarse en la "unidad de un mundo sensible[41]" que sólo podremos abarcar si reconsideramos la habitual disociación de planteamientos teóricos, herramientas conceptuales y niveles de análisis.

Tanto la preocupación ecoacústica como la dicotomía local/global son los aspectos que trata Hildegard Westerkamp y que le llevan a profundizar en las diferentes prácticas, a veces contradictorias, sobre las que se asientan buena parte de los trabajos de Paisaje sonoro. El desarrollo de las tecnologías de grabación ha abierto una brecha, ya que "tan pronto como grabamos cualquier sonido se convierte inevitablemente en un objeto descontextualizado y, cuando lo reproducimos, no pertenece al lugar que rodea al oyente". No obstante, esta distancia se puede salvar en la medida que las grabaciones, o las obras derivadas de ellas, con-

39 Extraído de la conferencia de Peter Cusack, 23/01/2008. CGAC, Santiago de Compostela.

40 Extraido de la conferencia de Jose Luis Carles, 23/01/2008. CGAC, Santiago de Compostela.

41 Extraido de la conferencia de Lean Paul Thibaud, 24/01/2008. CGAC, Santiago de Compostela.

sigan "hacernos conscientes de nuestra relación con el lugar[42]" (WESTERKAMP 2000).

Por su parte, John Levack Drever dedicará especial atención al papel del paisaje sonoro en la construcción del sentido de lugar atendiendo a las particularidades acústicas de un espacio. Formulando la pregunta "¿Cómo se relaciona el paisaje sonoro predominante con la noción de lugar en la Inglaterra rural durante los primeros años del siglo XXI?" analiza el vacío que existe "entre lo real, lo recordado y lo imaginado" en el caso concreto de la población de Dartmoor (DREVER 2002b).

También se realizaron una serie de vídeo entrevistas a los participantes sobre cuestiones general para establecer nexos entre sus trabajos. Por último, para completar el contenido de las conferencias, organizamos un ciclo de cine documental y de ficción que, bajo el título *Audiovisones* revisaba aspectos relacionados con el hecho sonoro en sus múltiples vertientes propiciando "una experiencia trans-sensorial que permitiese comprender, como decía M. Chion, que 'no se ve lo mismo cuando se oye, ni se oye lo mismo cuando se ve' [...] un encuentro entre la retina y el tímpano tratando aspectos relacionados con la escucha, el silencio, el paisaje sonoro o la relevancia del sonido en las prácticas artísticas actuales[43]".

42 Hildegard Westerkamp no pudo participar en las conferencias por problema de agenda pero nos permitió traducir uno de sus textos para completar el espectro tratado durante estos días.

43 Extraído de la presentación del ciclo *Audivisiones*.

DOCUMENTACIÓN E INFORMACIÓN

La intención de Escoitar.org era también investigar el uso de diferentes herramientas que permitiesen acercarse a la realidad sonora de las ciudades en las que estábamos trabajando, Vigo y Santiago, para indagar más "sobre las formas acústicas de sociabilidad repensando el espacio urbano y las relaciones sociales" (AA.VV. 2007:59).

Con este fin se plantearon diferentes formularios y encuestas sobre memoria acústica que se repartieron entre los participantes a los talleres y entre la gente que se acercó al Hacklab, además de realizar entrevistas a pie de calle.

Pero quizás una de las propuestas más reveladoras surgió de una serie de entrevistas que "tomando como contexto el espacio urbano cada vez más heterogéneo", activaron "un proceso inter/transcultural propiciado por el fenómeno de la emigración -en la actualidad uno de los factores más importante de crecimiento demográfico- que se presenta como una valiosa fuente para comprender el espacio que habitamos a través de la escucha ajena" (ibid.)-.

Se preguntó a diferentes colectivos de emigrantes sobre los sonidos que predominan en la ciudad de Vigo, prestando especial atención a aquellos que tenían un significado peculiar. La finalidad de este intercambio de impresiones fue crear un diálogo que permitiese definir la identidad acústica de Vigo, como no es posible de otra manera, desde la diferencia.

Esta investigación se convirtió así en un ejercicio de "extrañamiento" que buscaba recuperar, en la medida de lo posible, la escucha inocente del paisaje sonoro en el que estamos inmersos estableciendo, al mismo tiempo, un diálogo entre culturas.

Citando a Fran Tonkiss se podría decir que "algunas personas suenan de forma más extraña que otras; ciertas voces molestan a ciertos oídos. El inmigrante, como ya se ha dicho, es audible, y de hecho aquellas formas de pensamiento racista que no podían hablar de la piel a menudo se contentan aludiendo al lenguaje. Hablar el mismo lenguaje es siempre un primer requisito para la "asimilación", pero la ciudad como paisaje sonoro políglota es un espacio en el que las diferencias permanecen audibles y las traducciones incompletas. La ciudad moderna, en su confusión de lenguas, es un indicio de la alteridad" (TONKISS 2005:303).

REELABORACIÓN ARTÍSTICA

Buena parte del material recogido durante estos dos procesos de trabajo se utilizó también para su reelaboración con el fin de crear obras derivadas.

Con el material grabado durante el taller del MARCO se dispuso una sala de escucha oscura con un sistema cuadrafónico para crear un espacio inmersivo, en el que poder experimentar el sonido de la ciudad deslocalizado permitiendo concentrarse en ciertos detalles a los que habitualmente no prestamos atención.

Este mismo "gesto" se planteó mediante un sistema de pequeñas escuchas colocadas en un lateral del Audio Hacklab y que, reformulando la idea de la mirilla desde el oído, invitaba a la gente a pegar sus orejas. Estas "*escoitarillas*" pretendían jugar con la redimensión del sonido y generar cierta intimidad con los "ruidos" que escuchamos a diario.

Para la inauguración del Hacklab el 9 de marzo del 2007, el compositor Carlos Suárez y yo creamos una obra, también cuadrafónica, a partir de sonidos recogidos durante diversas salidas de grabación por la ciudad de Vigo. Titulada *CadraVigo,* buscaba resignificar los sonidos del entorno por medio de una performance en la que colaboró el Centro Coreográfico Galego y que se inscribió, al mismo tiempo, dentro de los eventos del Festival Alternativo de Teatro y Danza ALT07[44].

En Santiago se produjo y se preparó una edición de audio en formato de doble CD; uno que incluye grabaciones de campo realizadas por los asistentes al taller y otro formado por reelaboraciones de Alog (Noruega), Arbol (España), Durán Vázquez (Galicia-España), Jace Clayton (USA), Jin Hi Kim (Corea), Kassin+2 (Brasil), Larsen (Italy), Pierre Bastien (Francia), Rechenzentrum (Alemania), y Tunng (UK)[45].

---

44 Esta colaboración con bailarines del Centro Coreográfico Galego se repitió ese mismo verano en otras dos ciudades con un formato similar; *CadraFerrol* y *CadraCoruña*. Las intervenciones consistían en una sesión matutina capturando sonidos de la ciudad y una sesión de tarde de organización y preparación del material que finalmente se presentaba coreografiado en una suerte de danza improvisada.

45 Este material, realizado y entregado, debería estar incluido en la publicación que nunca llegó a salir.

Además de la performance *Sonic Weapons* recogida en vídeo y que incluye la lectura de un fragmento del texto *La música como tortura/ la música como arma* de Suzanne G. Cusick[46], se llevó a cabo un acto poético sobre la escucha de la ciudad que tuvo lugar en el Círculo de Bellas Artes de Madrid durante la presentación del *Proxecto Edición*. Esta audioacción que recibió el nombre de *Sonosfera*, como la primera de otras performances urbanas que le seguirán, consistió en una acción efeímera/evento público en el que se soltaron cientos de globos blancos con orejas serigrafiadas desde los tejados del Círculo. Un racimo de globos elevaba un sistema de emisión de audio por radio que ofrecía la posibilidad de escuchar el sonido de Madrid desde la altura durante unos cuantos segundos. Esta señal de audio, así como una serie de intervenciones radiofónicas que contextualizaban el evento, se retransmitió en directo el 11 de enero de 2008 a través del programa *Siglo XXI* de Radio 3 (RNE)[47].

46 CUSICK, Susan G. (2006): *La Música como Tortura/La Música como Arma*. Disponible en web: <http://www.sibetrans.com/trans/articulo/152/music-as-torture-music-as-weapon>.

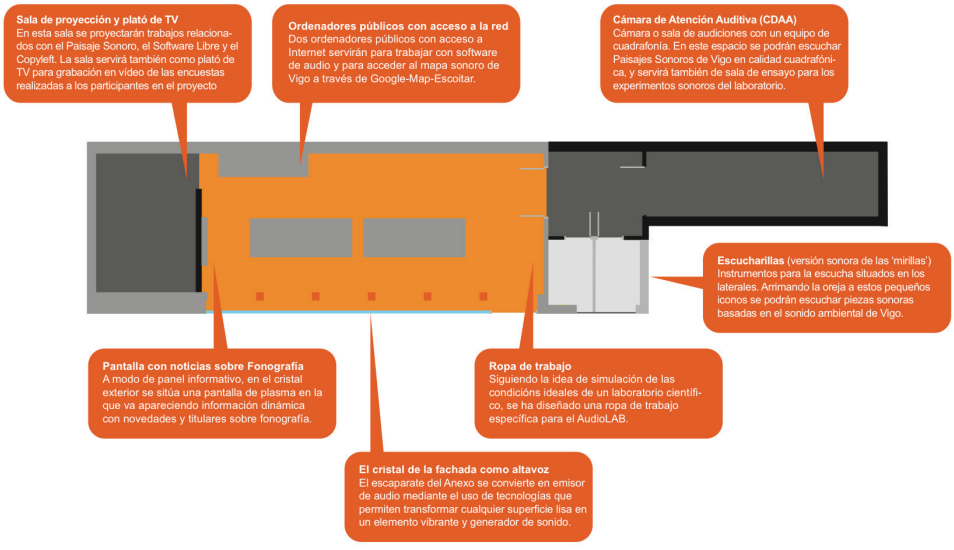
47 Para ver más información sobre esta primera etapa se puede consultar el DEA presentado en la Facultade de Belas Artes de Pontevedra *Acústicas de sociabilidad: estudio de la sociedad a través de su imaginario sonoro. Ensayos sonoros, prácticas artísticas y audio-acciones. El caso Escoitar.org* realizado por José Carlos García Sánchez (Chiu Longina) bajo la dirección de Dolores Dopico Aneiros (GARCÍA 2008).

Audio Hacklab. Fotos de CL

ESCOITAR.ORG
Laboratorio de audio
9 de marzo - 13 de mayo 2007

PLANO DE CONTENIDOS

MARCO
ESPAZO ANEXO



Actividades de Escoitar.org en el *Proxecto Edición*. Fotos de CL

la fonografía más allá del fonógrafo [48]

48 Este texto ha sido publicado recientemente en AA.VV. (2015): *MASE. Historia y presencia del arte sonoro en España*. Sevilla: Bandaáparte.

"En el fondo yo tiendo a pensar que el mundo ya suena de por sí muy bien"

Andréi Tarkovski (2002:188)

Entre las prácticas asociadas con el arte sonoro, la Fonografía ha cobrado un importante peso durante los últimos años, tal y como lo evidencia la proliferación de artistas y proyectos que convierten la captación de los sonidos del entorno en el eje central de sus trabajos. Moviéndose en un amplio espectro que va desde el diálogo con los estudios de Paisaje sonoro (*Soundscape*), al activismo social o a la pedagogía de la escucha, este fenómeno se ha visto reforzado gracias a la proliferación de blogs, netlabels, podcast, textos, etc., que han generando cierto sentido de comunidad. Pero ¿A qué nos referimos cuando hablamos de Fonografía?

Si lo hacemos literalmente, estaríamos hablando del acto de dibujar o escribir el sonido, porque, precisamente, de eso se trataba en un principio.

La Fonografía surge como un procedimiento de visualización de un fenómeno físico, la transducción de las ondas acústicas a través del oído humano, con el fin de poder estudiarlo, clasificarlo y comprenderlo, algo que durante el siglo XIX pasaba, casi ineludiblemente, por obtener una representación gráfica obsesionando, entre otros, a investigadores como Thomas Young, Ernst Chladni, Charles Wheatstone o Rudolph König (STERNE 2002). En este contexto, empujado por su interés en la representación de los sonidos de la voz, el impresor Leo Édouard-Léon Scott de Martinville patenta en 1857 su Fonoautógrafo con el que previamente había realizado estudios científicos sobre la "*fixation graphique de la voix*", a los que algunos años más tarde regresará Graham Bell siguiendo la tradición familiar y sensibilizado por los problemas de audición que sufrían su madre y su mujer. Con el fin de desarrollar un método

pedagógico que ayudase a los sordos a perfeccionar el habla y salvar parcialmente sus limitaciones, Bell recrea en 1874, junto al otorrino Clarence Blake, el dispositivo de Scott sustituyendo parte del mecanismo por materia orgánica, concretamente el lateral de un cráneo humano con su correspondiente oído.

Pero, a pesar de haber conseguido la codificación de oscilaciones audibles ninguno de ellos invirtió el proceso, y, aunque la historia es caprichosa y en la actualidad Scott ostenta involuntariamente el privilegio de ofrecernos los primeros vestigios sonoros reproducibles hasta el momento, después de que en 2008 un grupo de investigadores hiciesen sonar fragmentos procedentes de algunos de sus fonoautogramas[49], es Thomas Alva Edison el que en 1878 presenta un sistema capaz de realizar esta doble función.

Su Fonógrafo, como el Paleófono esbozado por el francés Charles Cros poco antes, ya no se limitaba a dibujar sino que grababa con un estilete las oscilaciones de la membrana sobre un cilindro cubierto por una fina hoja de estaño. Los movimientos de la "aguja" generaban surcos que, a continuación, permitían recrear el sonido previamente trazado.

Haciendo un rápido repaso vemos como en los dos últimos siglos este término se ha utilizado para referirse tanto a un sistema de transcripción estenográfica creado por Sir Isaac Pitman (PITMAN 1919) cuya finalidad era la representación de los fonemas, como al proceso de visualización

49 FIRSTSOUNDS.ORG: *Édouard-Léon Scott de Martinville's Phonautograms* [Consulta: 23 de agosto de 2014]. Disponible en web: <http://www.firstsounds.org/sounds/scott.php>.

de las ondas audibles antes mencionado, al conjunto de técnicas utilizadas en la captación sonora desde la llegada del Fonógrafo o, en los últimos años, a un repertorio formado por aquellos trabajos en los que "se privilegia la captura del sonido sobre su producción" reflejando "un intento de descubrir más que de inventar" (STERLING) y en los que el acto creativo tiene mucho que ver con el hecho de "atrapar[50]" los sonidos de un entorno.

Este repertorio, en el que me centraré a partir de ahora, suele aparecer también dentro de las categorías de "Grabaciones de Campo" o "Grabaciones de Paisajes Sonoros", lo que establece algunos matices.

La primera hace hincapié en el hecho de que los registros han sido realizados fuera de un estudio, *in situ*, siendo considerada tradicionalmente como una técnica auxiliar en diferentes ámbitos (cine, radio, antropología, bioacústica, etc), mientras que la segunda responde a una tradición marcada por el propio concepto de Paisaje sonoro. Aunque su uso se ha popularizado y extendido para referirse genéricamente a un ambiente acústico que adquiere sentido siempre en relación a uno o varios oyentes (TRUAX 1978)(RODAWAY 1994), este término, acuñado en el ámbito de los estudios de comunicación de la Universidad Simon Fraser de Canadá a principios de los años 70 del siglo pasado, aún conserva en la actualidad un fuerte componente ecologista y medioambiental.

50 Una de las comunidades más activas es el grupo Phonography fundado en el año 2000 y que se autodefine como "un grupo creado para discutir sobre la caza de sonidos, también conocido como: el arte de la GRABACIÓN DE CAMPO" <https://groups.yahoo.com/neo/groups/phonography/info>.

Asumiendo que la mayoría de los trabajos Fonográficos se realizan con dispositivos portátiles en localizaciones específicas y que, con más o menos reservas, el objeto de estas grabaciones, lo que estamos recogiendo, se podría calificar de paisaje sonoro ¿Por qué mantener la etiqueta de Fonografía que a todas luces resulta anacrónica?

Quizás encontremos su sentido en la necesidad de utilizar un término que represente la emancipación del acto de grabar sobrepasando su faceta documental, su carácter auxiliar, para así diluir cualquier justificación externa a lo sonoro e insistir en la experiencia de lo que se oye sin que, necesariamente, responda a ningún otro fin. Aunque los sonidos suelen mantener parte de su carga semántica, ya que la fuente es muchas veces evidente, su cualidad sonora se sitúa en el centro, predominando sobre su valor informativo. Es por esta razón por la que, aunque se puede tratar de un término permeable y a veces impreciso, me parece idóneo para catalogar aquellos trabajos que, dentro del ámbito del arte sonoro, se preocupan especialmente "por las dimensiones formales y abstractas de las grabaciones de sonidos ambientales" (STERLING).

Hablar entonces de Fonografía es hablar de una representación -del representar frente al registrar- como lo eran en sus orígenes los dibujos de Scott y Bell-Blake, sólo que ahora su apariencia no es gráfica, de aquellos trazos sólo queda su uso como metáfora del acto de "fijar" un cúmulo de vibraciones, una "cicatriz" que nos recuerda un suceso significativo.

Un trabajo Fonográfico es un "eco" prolongado y sostenido de una situación. El producto resultante de un ejercicio complejo de mediación

determinada por infinidad de circunstancias en las que se incluye toda una serie de condicionantes tecnológicos y humanos bajo los que se realiza. Esta es la razón por la que en ocasiones me gusta pensar que el "sujeto" de estos trabajos es más el "acontecimiento" que el "paisaje" sonoro, ya que lo que grabamos es un fragmento puntual, una porción de tiempo de algo que sucede y de lo que forma parte el propio hecho de grabar. Un resultado que no ocurre sin más, sino que es fruto de la producción de una obra a la que se le ha dado forma. Independientemente del grado de transparencia que se le quiera conceder, el resultado siempre es fruto de una intervención y no debemos olvidar que, sea este audible o no, siempre hay un autor.

Asumiendo lo anterior, se podría decir que una obra Fonográfica, como arte sonoro, es una creación resultante de la interacción de quien graba con el entorno grabado.

No obstante, como en toda práctica artística, existe un amplio margen de acción que aquí va desde la preproducción a la posproducción, de la toma a la elaboración, estableciendo varios momentos en los que es posible interactuar; previamente -antes de pulsar *Rec*-, mientras se graba, y a posteriori -después del *Stop*-, o en todos ellos, dando lugar a un proceso que se expande en un continuo hacia la "Composición de paisajes sonoros[51]" que persigue "plasmar la otra parte emocional, intangible y subjetiva vinculada a las grabaciones" (BLANCAS 2013).

51 Término utilizado por Barry Truax para referirse a aquellas obras que, dentro del contexto de la composición electroacústica, se caracterizan por resaltar "la presencia de sonidos y contextos ambientales reconocibles cuya finalidad es invocar asociaciones, recuerdos y despertar la imaginación de quien escucha en relación al paisaje sonoro" [Consulta: 1 de septiembre de 2014]. Disponible en web: <http://www.sfu.ca/~truax/scomp.html>.

Esto nos vuelve a recordar que estamos hablando de una práctica posible gracias a la invención y desarrollo de los sistemas de grabación sonora reservados en principio a preservar sólo la voz y la música, es decir, el lenguaje. Lo culturalmente codificado capaz de transmitir ideas y que socialmente poseía un significado. El resto de sonidos eran ruido que, por lo general, debía ser minimizado y expulsado de la sala de conciertos o del estudio de grabación, y no ha sido hasta estas últimas décadas, siempre teniendo en cuenta la marginalidad en la que nos estamos moviendo, que la Fonografía ha adquirido un creciente protagonismo en el contexto de la creación sonora contemporánea. Por lo tanto, aunque es posible gracias a la existencia de un sistema de registro sonoro no puede sustentarse, exclusivamente, en un determinismo técnico.

Como dice Michel Chion "ocurre a menudo que las máquinas esperan años, una vez concebidas, para encontrar su empleo, y que inversamente una demanda artística o económica importante estimula la eclosión de nuevas técnicas que hasta entonces nadie había considerado" (CHION 2001:41). Es decir, la existencia de la grabadora y el micrófono hace posible la Fonografía, pero no la legitima.

Tomemos como ejemplo la descripción completa de este experimento realizado por Brian Eno al que ya hice referencia:

"Llevé una grabadora DAT a Hyde Park y cerca de Bayswater grabé un fragmento de sonido ambiente: coches pasando, perros, gente. No le presté demasiada atención y me fui a casa a escucharlo en mi reproductor.

De repente tuve una idea ¿Qué ocurriría si tomo una sección de 3 minutos y medio -la duración de un single- e intento aprenderla? [...] Empecé a escucharla, una y otra vez. Dondequiera que trabajase, podría escucharla. Lo grabé en un DAT más de veinte veces para que sonase de forma continua. Intenté memorizarla del mismo modo que haría con un tema musical: ¡Si!, ese coche acelera el motor, las revoluciones aumentan, de repente ladra ese perro y ahora se escucha a una paloma desaparecer por aquella esquina.

Fue un ejercicio extremadamente interesante, sobre todo porque descubrí que puedes memorizarlo. Algo que es completamente arbitrario y está desconectado puede adquirir coherencia con suficientes escuchas. Puedes imaginar perfectamente que fue compuesto por alguien: es perfecto, puso ese fragmento allí y ese patrón está justo en el momento exacto" (citado en TOOP 2001:129).

Aquí la repetición permite un acto cuasi catártico gracias al cual los "ruidos", definidos tradicionalmente como sonidos desorganizados, adquieren un nuevo sentido. El caos cobra forma, todo ocupa un lugar y se establecen relaciones que le confieren a la grabación un sentido orgánico. La propia actitud de quien escucha resignifica lo escuchado y al mismo tiempo, aunque podemos seguir reconociendo el coche, el perro o las palomas, en cada repetición se refuerza el sentido de obra.

A esto contribuye el hecho de que el micrófono recoge un espectro de sonidos al que difícilmente podemos acceder cuando escuchamos *in situ*, con lo que la grabación de ese entorno nos permite reducir la experiencia plurisensorial a una de sus partes. La cantidad de estímu-

los sonoros que escuchamos simultáneamente están condicionados en buena medida por cómo gestionamos nuestra atención. El micrófono se convierte así en "un instrumento para la escucha [...] que permite a quien graba descubrir y atender a las sutiles emanaciones de cada pequeño sonido" (McCARTNEY 2004:183) incluso a aquellos ocultos sólo accesibles gracias al uso de hidrófonos, micrófonos de contacto, sistemas heterodinos o receptores VLF, por citar algunos instrumentos poco convencionales que recientemente han cobrado protagonismo entre las herramientas utilizadas en Fonografía[52].

El micrófono, a diferencia de nuestros oídos, no establece ninguna discriminación más allá de sus especificaciones técnicas, capturando una gran diversidad de texturas, eventos, ritmos y matices que difícilmente somos capaces de apreciar en una primera impresión. Grabar permite recrearse en lo transitorio, ofreciéndonos una experiencia capaz de modificar nuestra escucha de manera drástica; "desde que lo hice, puedo escuchar las cosas de un modo diferente", concluye Eno. Es decir, en realidad no son los sonidos los que se reorganizan sino nuestra escucha la que se reconfigura.

Frente al enfoque analítico de Murray Schafer, quien desde el ideario ecologista del WSP propone la grabación como una herramienta que permita "enmarcar" los sonidos y atrapar "un ambiente acústico convirtiéndolo en algo repetible que pueda ser estudiado" (SCHAFER 1997), un ente analizable e inerte que se identifica acústicamente con un lugar,

52 *[in]audible* de Pablo Sanz se compone de grabaciones realizadas mediante "tecnologías de escucha no convencionales empleadas para capturar una variedad de fenómenos acústicos que están en los límites de la percepción". <http://www.pablosanz.info/inaudible/ >.

Eno propone una escucha "foniúrgica" (CHION 2002:36) y dinámica, en la que el contexto no deja de ser anecdótico.

Mientras que para Schafer la capacidad "esquizofónica" de la tecnología que permite "separar el sonido de su fuente", extraerlo de su hábitat natural, y dotarlo de "una existencia amplificada e independiente" (SCHAFER 1993:90) arrastra la contradicción de un empobrecimiento de la calidad del paisaje sonoro global (SCHAFER 1993:91), para la Fonografía este poder dislocador contiene un gran potencial expresivo y de evocación capaz de provocar "una emoción extraña y desconcertante que no estoy seguro de poder explicar" (CALURANO 2011:79).

Qué duda cabe que el hecho de poder subvertir la naturaleza efímera de ciertos sonidos implica en sí mismo un cambio significativo en nuestra percepción. Pero no todo se reduce a una cuestión práctica. Eno realiza su ejercicio porque puede, porque técnicamente es posible, y aun así no podemos conformarnos con esta explicación, debemos preguntarnos ¿Qué le impulsa a colocar el micrófono en ese parque y a escuchar la grabación de forma compulsiva?

Surge entonces la necesidad de entender la tecnología en su sentido más amplio incluyendo "la creación de artefactos materiales, los objetos creados, sus usos, y hasta cierto punto sus contextos sociales e intelectuales" (MITCHAM 1994:150). Más allá del dispositivo como utensilio, la tecnología puede ser también entendida como una serie de ideas y discursos capaces de crear "formas de aprendizaje y de modificación de los individuos, quizás no sólo en el sentido más evidente de adquisi-

ción de ciertas habilidades, sino también en el sentido de adquisición de ciertas actitudes" (FOUCAULT 1991:49).

Por supuesto, no existe una respuesta sencilla, y desconozco las motivaciones personales del músico británico, pero estoy seguro que tanto en este caso, como en el de aquellos que en los últimos años nos hemos dedicado a la Fonografía, ha tenido mucho que ver no solo el desarrollo de las grabadoras portátiles y su abaratamiento, la mejora de los sistemas de reproducción o el acceso a programas de edición de audio, por citar algunos aspectos "materiales", sino que ha sido un proceso de legitimación elaborado durante los últimos 100 años desde ámbitos tan dispares, y a veces contradictorios, como el arte radiofónico, la música experimental, el cine, la Música concreta, la música electrónica, la cultura del sampler, el diseño sonoro, la biocústica, Vancouver, el cine, la música industrial, el arte conceptual, etc. Todo ello ha contribuido, directa o indirectamente, a reconciliarnos con esos "ruidos", todo forma parte del proceso tecnológico que ha "producido" nuestra escucha transformándola en una escucha diferente; consciente, acusmática, profunda, expandida... Y la Fonografía sigue participando de todo este entramado como una vía para expresar acústicamente algo tan complejo y fugaz como la realidad. Es una forma de interpretarla, un modo de relacionarse con ella y de mostrarla de múltiples formas en un campo de trabajo amplio y heterogéneo donde conviven creaciones que buscan establecer una reflexión sobre el entorno y los cambios a los que se ve sometido, continuando con la línea argumental del ecologismo

sonoro canadiense antes mencionada[53], junto a otros en los que existe una intención de "objetualidad" (DEMERS 2009:39-45) creando una experiencia a partir de lo que se oye y no tanto de factores contextuales.

No obstante, la manera en la que experimentamos estas obras no viene sólo determinada por lo que escuchamos sino también por los modos de representación utilizados, entendidos estos como las estrategias elegidas para darles forma y mostrarlas. Su contenido no está sólo definido por lo que se graba sino también por el proceso de elaboración y de difusión (estilos de grabación, tratamiento del sonido, montaje, distribución, presentación, etc.), que las dota de un sentido particular.

El uso de técnicas binaurales que insisten en una escucha íntima y subjetiva o la proximidad del micrófono jugando con los planos; las grabaciones realizadas en movimiento como resultado de paseos sonoros o de la manipulación de objetos impregnadas de un claro carácter performativo cuasi coreográfico[54] y que nos hablan de un cuerpo en el espacio; el montaje, el corte abrupto frente al fundido, el *fade in* y el *fade out* como recurso de continuidad; el grado de ecualización para corregir frecuencias y revelar detalles o como una herramienta compositiva con la que transformar drásticamente el audio original; trabajos que ofrecen una gran cantidad de información contextual (coordenadas, datos de altitud, temperatura, descripciones, etc) y que, a través de los sonidos

53 Un ejemplo de este tipo de trabajos es el proyecto de la Orquesta del Caos, *Sonidos en Causa* [Consulta: 7 de septiembre de 2014]. Disponible en web: <http://www.sonoscop.net/sonoscop/sonidosencausa/>.

54 Las *Environmental Performances* de Dallas Simpson o composiciones como *Chairs For An Abandoned Classroom*, incluida en el trabajo *A Country Falling Apart* [atp004] (2013) de Edu Comelles están en esta línea.

quieren transportarnos a un lugar determinado, frente a aquellos en los que se omiten todos esos datos[55] y se presentan "fuera de cualquier marco referencial, permitiendo a la textura de lo audible transmitir sus propias energías" (CARLYLE & LANE 2013:11); la presentación en formato "álbum" asociada a las ediciones musicales tradicionales frente a colecciones muchas veces dispersas sin orden en un mapa con el fin de reforzar una vinculación metafórica con el lugar, que a su vez habla de la grabación como un espacio virtual, o la reconstrucción de ambiente sonoros a modo de instalación en centros de arte, museos, galerías y espacios públicos. Estos son sólo algunos ejemplos de cómo la Fonografía ha ido desarrollando un lenguaje expresivo propio definido no sólo por lo que grabamos sino también por cómo lo hacemos y los valores implícitos que la forma nos transmite.

Podemos reconocerlo de igual modo en la representación del lugar ocupado por quién graba bien desapareciendo tras el micrófono fijo amparado en la idea de la no intervención, bien mostrándose como un elemento audible y pasando de la retórica del yo estuve allí, transmitida en ocasiones por medio de imágenes o referencias, al yo soné allí revelada por la irrupción de voces, pasos o roces. Tampoco es casual que muchos de los trabajos realizados en entornos naturales exóticos, que, por su equilibrio sonoro, podrían colocarse bajo la etiqueta de *hi-fi* (SCHAFER 1993:43) según la terminología de Schafer, suelan recurrir a su vez a estándares técnicos de alta fidelidad, no sólo como una respuesta al amplio margen dinámico de estos paisajes sonoros sino también como la aspiración de capturar con neutralidad una naturaleza prístina

55 Un caso paradigmático son muchos de los trabajos *Untitled* del prolífico artista sonoro Francisco López.

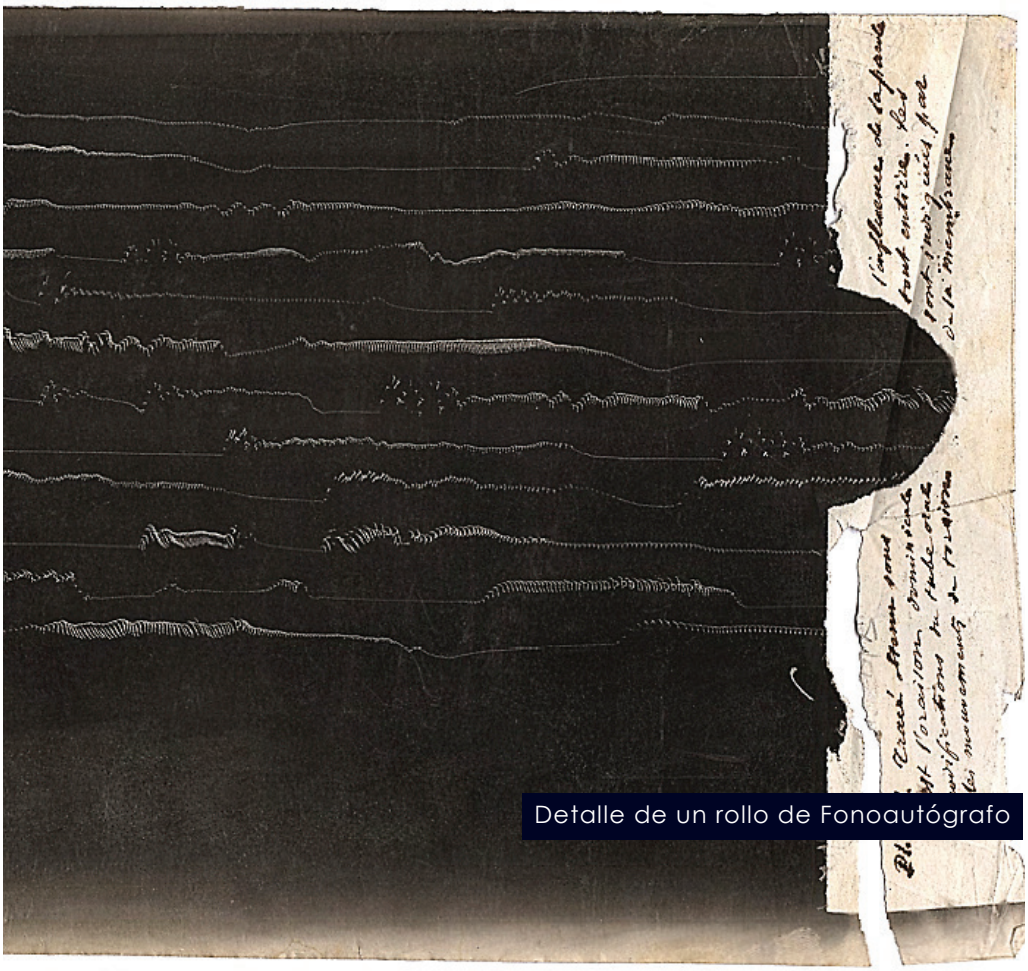
idealizada y deshumanizada utilizando grabaciones en ausencia en las que el equipo se deposita y se recoge posteriormente como si "la representación del espacio" fuese "incompatible con la representación del cuerpo" (JAMESON 1996:53).

Pero al mismo tiempo, la Fonografía ha mostrado en los últimos años un interés cada vez mayor por los sonidos de entornos próximos con el fin de redescubrir lo exótico cercano, lo urbano y sus márgenes[56] siguiendo un desplazamiento similar al que pudimos ver en otros ámbitos del arte y el conocimiento interesados en las dinámicas del cambio social de la modernidad. En muchos de estos trabajos la presencia de quien graba es una parte activa del espacio grabado, es un cuerpo que suena. Los ruidos de cables, los golpes, los giros bruscos, incluso los gritos saturados... forman parte de una estética en ocasiones *Lo-fi* que en otros contextos sería inaceptables. Aquí el error y el ruido adquieren un sentido de oposición a lo establecido que "evoca una idea de subversión" (ATTALI 1977:247), convirtiéndose en el germen de la Fonografía crítica que no "trata de grabar paisajes sonoros políticos" sino "de grabar políticamente [...] pensando con los micrófonos, empiezo a pensarme de otra manera" (NEDEV 2014).

Todos estos "gestos" contribuyen a darle a cada trabajo un sentido narrativo que colabora activamente en cómo se articula nuestra subjetividad como oyentes. En un sentido amplio, se podría decir que más

56 *Interstitial Space* de Mikel R. Nieto se sitúa en esta "franja" investigando "los espacios intersticiales existentes entre el mundo natural y el mundo urbano. Este proyecto plasma la realidad existente con grabaciones sonoras en los límites entre los dos mundos, tratando de poner de relieve los tópicos existentes en el paisaje sonoro". [Consulta: 12 de septiembre de 2014]. Disponible en web: <http://interstitialspace.mikelrnieto.net/barcelona/>.

allá de capturar un entorno sonoro la Fonografía persigue compartir la experiencia de quien graba, es decir, tiene que ver más con la escucha que con el sonido. Es, por lo tanto, mucho más que un simple proceso técnico de captación y representación, es una forma de conocimiento en cuyo proceso las grabaciones son "un trazo audible de mi presencia como alguien que escucha" (STEVE FELD entrevistado en CARLYLE & LANE 2013:209).



Detalle de un rollo de Fonoautógrafo

ESTUDIO DE CASO // LA FONOGRAFÍA EN ESCOITAR.ORG[57]

Como ya se ha explicado, el proyecto de Escoitar.org se centra en fomentar la escucha de los sonidos del entorno en relación a su sentido cultural, una labor en la que el concepto de "lugar" adquiere un valor especial. En consecuencia, se han planteado múltiples estrategias en un contexto tanto artístico como académico y, entre ellas, el uso de grabaciones de campo se ha mostrado como una herramienta de gran utilidad. Pero antes de abordar esta práctica me gustaría apuntar algunas ideas sobre el concepro de "lugar" y su relación con lo sonoro.

Retrocediendo de nuevo a la sensibilidad desarrollada a lo largo del siglo XX vemos como se ha fomentando, más allá de los sonidos significativos y organizados, una atención hacia otras sonoridades presumiblemente irrelevantes. Si bien se manifestó primero en las premisas experimentales de las vanguardias futuristas seducidas por aquellos novedosos ruidos que se hacían notar no sólo en "las atmósferas fragorosas de las grandes ciudades, sino también en el campo" (RUSSOLO 1998:8-9), pronto irá marcando una línea de acción que pasa por la escucha o recreación estética -psicológica o tecnológica- del acontecimiento sonoro, como por el estudio sistemático de todos los "ruidos" que nos acompañan.

Los trabajos pioneros realizados, principalmente, en la ciudad de Vancouver y en cinco localizaciones europeas (Skruv en Suecia, Bissingen en Alemania, Cembra en Italia, Lesconil en Francia y Dollar en Escoica)

57 Parte de este capítulo ha sido extraida del texto propio *Cartografías de la escucha* sobre el que volveré en el apartado correspondiente.

por el WSP o las propuestas del laboratorio del Cresson centrado en el estudio del "espacio sonoro y el entorno urbano" son sólo algunos ejemplos de este deseo de comprender y "no juzgar un sonido en particular como bueno o malo, si no de ver el patron que sigue" (TRUAX 2001:xx).

Asumir esta posición flexible es la única manera de superar los aspectos meramente cuantitativos que aún imperan en los "mapas de ruido" y poder elaborar otras cartografías cualitativas y emocionales. Partir de esta actitud podría colocarnos en un nuevo punto de escucha, ayudándonos a ampliar el espectro de análisis para así comprender las relaciones que existen "entre entorno acústico/auditivo y las respuestas y el comportamiento característico de la gente que vive en él[58]".

Basta mencionar la proliferación de publicaciones aparecidas en los últimos años fruto de esta transversalidad[59] para darnos cuenta del inicio de un vuelco que provoca el inevitable desplazamiento hacia una epistemología sensible que genera, sobre todo en relación con el sonido, la necesidad de "repensar un amplio registro de cuestiones teóricas y metodológicas" (EARLMAN 2005:2).

La misma firmeza con la que formula Veit Erlman la evolución de la antropología hacia el "oído etnográfico" del que hablaba James Clifford, ha despertado voluntades similares en otras disciplinas como la geogra-

58 <www.positivesoundscapes.org>.

59 Como ejemplo de esta inflación sólo en 2004 aparecieron numerosas publicaciones centradas en los modos de escucha que colocaban el sonido en la agenda de los Estudios culturales; *The Soundscape of Modernity: Architectural Acoustics and the Culture of Listening in America, 1900-1933* (The MIT Press), *The Auditory Culture Reader* (Berg Publishers), *Hearing Cultures: Essays on Sound, Listening and Modernity* (Berg Publishers), *Aural Cultures: Sound Art & Society* (Yyz Books), *Hearing History: A Reader* (University of Georgia Press), etc.

fía o la sociología preocupadas por el desarrollo de "nuevos conceptos de espacio producido o social [...] en contraposición a la racionalidad plana de la Cartografía Cartesiana" empleando "los recursos del oído para dar densidad y volumen a su explicación sel espacio social [...] La nueva geografía intenta conseguir aquello que es invisible para el ojo cartográfico. En estas investigaciones el sentido del oído sólo se escucha de forma ocasional, pero opera considerablemente sobre él, no como una especie de centro alternativo, si no más como el conmutador que posibilita la comunicación intrasensorial y la transformación mutua de los sentidos" (CONNOR 2004:65).

Así, el espacio, ya se modifique social, individual, cultural o históricamente, adquiere forma a través de una experiencia multisensorial en la que nuestra escucha participa de forma determinante contribuyendo a la creación del sentido de lugar:

"Una experiencia implica tiempo. El sentido de lugar rara vez se adquiere de pasada. Conocer un lugar bien requiere estancias largas y una implicación profunda. Es posible apreciar las cualidades visuales de un lugar con una breve visita, pero no como huele en una mañana helada, como los sonidos de la ciudad reverberan a través de las amplias calles para desembocar en la gran plaza, o como el pavimento quema a través de las suelas de las zapatillas de deporte y derrite las ruedas de las bicicletas en agosto. Conocer un lugar es también conocer el pasado" (TUAN 1975:164).

Un lugar es el resultado del equilibiro entre diferentes procesos de sedimentación y de construcción, presencia y memoria. Sus "límites son (analítica y fenomenológicamente) elásticos [...] Sin que la gente común lo nombre, identifique, o represente, un lugar no es un lugar [...]". Los lugares "también se interpretan, se narran, se perciben, se sienten, se comprenden, y se imaginan" (GIERYN 2000:464-465).

Como veremos en los trabajos aquí presentados, la tarea fonográfica desenvolvida por Escoitar.org se proyecta tanto hacia el ámbito de la investigación social, orientada a comprender cómo lo sonoro interviene en la generación del sentido de lugar y en la configuración de espacios y experiencias, como hacia el de la creación, con el fin de reelaborar la escucha en un sentido estético y artístico.

El hecho de incluir en los múltiples talleres ofrecidos durante estos años una introducción a la Fonografía y a la grabación de campo no ha tenido como único fin la enseñanza de competencias técnicas sino que supone una interesante vía hacia la experiencia sonora.

Cuando se graba hay que tener en cuenta numerosos aspectos que están más relacionados con la actitud de escucha que con el proceso de registro. Antes de realizar una grabación se suele explorar el espacio con los oídos "desnudos" o bien con el micrófono encendido buscando un punto en el que situarse o probando una trayectoria durante la cual efectuaremos una toma. Cuando escuchamos con la grabadora activa esta se convierte en una prótesis amplificando todos los ruidos de nuestro entorno y, dependiendo del tipo de micrófono que utilicemos, la experiencia puede variar. Obtenemos una percepción del entorno

mediada a través de una máquina. Algo parecido a cuando encuadramos una toma a través del objetivo de la cámara y jugamos con sus diferentes ajustes. Aquí se produce una primera transformación de nuestra escucha, una escucha "aumentada" y filtrada.

Pero también el material grabado, el resultado fonográfico propiamente dicho, adquiere, al ser reproducido, un nuevo sentido que permite no sólo analizarlo si no también comprenderlo y "contemplarlo" ya que nos deja desarmar parte de su complejidad transitoria, tal y como se plantea en estas notas extraídas del libreto que acompaña al disco *The Vancouver soundscape* editado por el WSP en 1973; "grabar sonidos es poner un marco alrededor de ellos. De igual modo que hace un fotógrafo con un entorno visual, que puede ser inspeccionado con placer y en detalle [...] La grabación de entornos acústicos no es algo nuevo pero a menudo exige una considerable experiencia en la escucha para poder percibir sus detalles de forma precisa. Una situación compleja puede parecer insulsa o aburrida si no se escucha cuidadosamente" (WSP:1973).

Se plantea entonces una escucha diferida capaz de generar una situación en la que podemos de nuevo concentrarnos en acceder a esos detalles.

Partiendo de estas premisas, una buena parte de la actividad de Escoitar.org se centra en la captura de esos sonidos con la doble intención de fomentar la experiencia de la escucha y de promover el registro acústico del entorno como una forma de acercarse al ámbito de la documentación y el archivo de materiales intangibles, poniendo

en cuestiónse de qué manera se construye el conocimiento en algunas disciplinas científicas.

La finalidad de la web del proyecto, articulada en torno a un mapa, y de la que hablaré en el correspondiente capítulo, surgió de la necesidad de archivar diferentes sonidos y geolocalizarlos con el fin de reforzar metafóricamente el vínculo con el lugar de grabación.

A partir de aquí se permitió que cualquier usuario subiese las suyas al tiempo que se organizaron metódicas sesiones de campo centradas en un tema concreto. En este sentido cabe destacar el trabajo realizado en el contexto de la propuesta *Fonotopías de Galicia*, subvencionada parcialmente por la Consellería de Cultura, Dirección Xeral de Creación e Difusión Cultural, "un proyecto para el registro, estudio y conservación de sonidos en peligro de extinción en el territorio gallego cuyo objetivo es, entre otros, la incorporación del sonido al patrimonio cultural inmaterial". Sensibilizados por cómo los espacios cambian y el interés que podría tener la grabación sonora de algunos entornos en proceso de transformación o desaparición, iniciamos una investigación que implicaba realizar "un conjunto de trabajos de campo que permitan localizar los sonidos que se encuentran en peligro inminente de extinción" planteada en varias jornadas de trabajo que quedaron recogidas en la web de Escoitar.org.

De hecho, después de terminar con *Fonotopías* se mantuvo esta dinámica de salidas específicas sobre zonas concretas ya que "creemos que es imprescindible continuar con este trabajo de un modo sistemático, partiendo de la reflexión y de premisas científicas con el fin de promover

una honda sensibilización hacia el sonido de nuestro entorno así como llenar el espacio vacío que existe en nuestros archivos permitiendo la permanencia de los sonidos que forman parte de nuestra realidad para la mejor comprensión de nuestra cultura[60]".

La repercusión que durantes los primeros años adquirió la web de Escoitar.org más allá del ámbito artístico hizo que diferentes asociaciones e individuos contactasen con nosotros proponiendo posibles grabaciones para añadir al archivo, un efecto que se vió amplificado al iniciar una sección semanal sobre paisaje sonoro dentro del programa *O Tren Do Serán* en la Radio Galega (CRTVG) durante 2008 y 2009[61] en una franja de máxima audiencia, lo que permitía expandir el alcance del público que accedía a la web, difundir el trabajo y recabar información sobre memoria sonora.

Como fruto de esta labor de difusión surgieron múltiples ocasiones para colaborar con otros colectivos como es el caso de Vaipolorío, un grupo ecologista centrado en "la promoción, cuidado, defensa, limpieza y mantenimiento del río dos Gafos, así como [en] todas aquellas actividades y acciones que vayan en beneficio de dicho río y de su entorno[62]".

Ellos nos hicieron de guías en la creación de un pequeño itinerario registrando sonidos en diferentes tramos del cauce a través de los que mapear y descubrir los vínculos existentes con otras investigaciones que se

60 Estas citas han sido extraidas de la documentación del proyecto que se puede encontrar en la página de Escoitar.org <http://www.escoitar.org/Escoitar-org-presenta-el-proyecto>.

61 Aún se pueden escuchar la mayor parte de los programa online <http://www.escoitar.org/otrendoseran/>.

62 <http://www.vaipolorio.org/nos.php>.

venían desenvolviendo en relación con la biodiversidad, la toponimia, la cultura popular o la ecología de este río urbano, incidiendo en la posibilidad de una aproximación interdisciplinar que haga posible incluir la escucha como forma de conocimiento y como un parámetro a tener en cuenta en la valoración del paisaje. Una práctica que responde a la estrategia del río como eje vertebrador planteada por Bernie Krausse; "traza la ruta de un gran río desde su fuente en las montañas hasta el océano, grabando y archivando cada hábitat a lo largo del camino. Antes de nada encuentra un río cercano y localiza su origen. Entonces planea localizaciones para grabar a lo largo de su cauce. Puede terminar en otro río, un lago de agua fresca o el océano. Seguro que te lleva a través de diferentes hábitats a los que no habrías llegado de otra manera. Esto incluirá variaciones del discurrir del agua, de la densidad de la voz de los animales, y sonidos humanos, todos ellos formando parte del paisaje sonoro" (KRAUSSE 2002:101).

Tras esta primera experiencia iniciamos con ellos otra interesante labor de recogida de sonidos que ya apenas se escuchan: los toques de campana en diferentes poblaciones de Galicia a través de un evento anual que organizan en septiembre llamado *Campás e Campaneiros* en el que comprobamos, como explica Barry Truax que ciertas "señales sonoras, y la información que ellas transmiten, mantienen a la comunidad unida y contribuyen a su carácter" en este caso a través de "su acción 'centrípeta' atrayendo a la gente para que se reúnan" (TRUAX 2001:69). Si bien estas propuestas no tienen un carácter artístico *per se*, si no que claramente su importancia descansa en el aspecto documental más tradicional, ayudaron a conformar la esencia del trabajo de Escoitar.org

y a abrir vías de indagación que tendrán gran importancia tanto en el crecimiento del proyecto como en el desarrollo del proceso creativo.

Desde una óptica más artística y desde una práctica eminentemente fonográfica cabe destacar la colaboración realizada con la artista Susan Philipsz durante su exposición *There is nothing left here* (CGAC, 20 diciembre 2007 – 30 marzo 2008), cuyo resultado fue un disco que contiene la grabación del recorrido a través de las diferentes piezas que la componían partiendo de la obra *Follow me*, situada en el ciprés del antiguo cementerio de Bonaval y que, siguiendo el formato del paseo sonoro, registra la interacción de los sonidos entre las instalaciones de la artista escocesa y su interferencia con los del entorno exterior e interior del museo.

Este trabajo, que se publicó paralelamente al catálogo, intenta recoger la atmósfera recurrente generada por elementos tan presentes en su trabajo, como la modulación de la memoria o la intervención en la percepción subjetiva del espacio. El carácter cíclico de sus obras, superpuestas a eventos sonoros no premeditados propios del entorno, y el trazado de un recorrido en el que no dejamos de escuchar lo que ha quedado atrás y lo que está por llegar, se editó en un vinilo, formato que representa tanto objetual como técnicamente, en su girar constante, la intención evocadora del trabajo de Susan Philipsz.

Sesión de grabación en O Courel para el proyecto *Fonotopías* (2007). Foto de CL

Grabación de toques tradicionales de Campanas (2008). Foto de CL

Edición en vinilo del paseo sonoro realizado en colaboración con Susan Philipsz

Registro fonográfico en Tallinn (2011).
Foto de HG

cartografías sonoras[63]

63 Este capítulo ha sido escrito a partir de fragmentos de dos textos prévios; uno realizado para la introducción *Cartografías de la escucha* que no llegó a editarse, aunque sí se publicó una versión en inglés dentro del libro *European acoustic heritage* (MKYTÖ, REMY y UIMONEN 2012), y una ponencia titulada *Cartografiando el Sonido* presentada en el *IV Encuentro Iberoamericano de Paisaje sonoro*, en la Fonoteca Nacional de México, D.F. en 2010.

"Esa es otra cosa que hemos aprendido de tu Nación", dijo Mein Herr, "La Cartografía. Pero la hemos llevado mucho más lejos que vosotros ¿Cuál consideras que sería el mayor mapa realmente útil?

"En torno a seis pulgadas por milla"

"¡Sólo seis pulgadas!" exclamó Mein Herr. "Nosotros pronto alcanzamos las seis yardas por milla. Después probamos cien yardas por milla ¡Y luego surgió la mayor idea de todas! Llegamos a hacer hasta un mapa del país, a escala de una milla por milla!"

"¿Lo habéis usado mucho?" pregunté.

"Nunca se ha extendido, por ahora" dijo Mein Herr: "los granjeros se opusieron: ¡decían que cubriría todo el país, y no dejaría pasar la luz del sol! Por eso ahora usamos el país en sí mismo, como su propio mapa, y te aseguro que funciona casi igual"

Lewis Carroll (2006:137-138)

Años después de que Lewis Carroll propusiese esta ficción cartográfica, Borges la retomará en el conocido microrrelato *Del rigor en la ciencia* para poner en la pluma de Suárez de Miranda la descripción de un "dilatado mapa" que "tenía el tamaño del imperio y coincidía puntualmente con él" (BORGES, 2005:119). El diseño de esta cartografía inabarcable cuestiona el meticuloso deseo de atrapar lo real delatando la inutilidad de un mapa exacto en el que lo representado y la representación coincidiesen.

Desde su situación en el borde arte/ciencia, entre una "autoconfianza empírica y una autoconciencia cultural" (BOSTEELS 1996:114), el diseño cartográfico ha arrastrado el espejismo de la objetividad enciclopédica, amparado, casi siempre, en premisas visuales y mediciones matemáticas. No obstante, esta *imago mundi* no tardará en someterse a la crítica postcolonialista, fruto de la "erosión interna del principio de legitimidad del saber" (LYOTARD 1987:75), que propondrá la relectura de los mapas como una estrategia que "puede confirmar la 'verdad' de un conocimiento cultural y así 'naturalizar' actitudes imperialistas" (HICKEY 2001:83).

Del mismo modo, la revisión de las prácticas cartográficas durante el siglo XX se ha visto afectada por el drástico cambio de una visualidad contemporánea expuesta constantemente a la perspectiva perpendicular -fotografías aéreas y satélite-, y al vertiginoso desarrollo en el ámbito topográfico de las tecnologías GIS (*Geographic Information System*) que permiten asumir el espacio como un "flujo" construido y constantemente reelaborado "estimulando nuevas formas de representación cartográfica, no sólo para expresar las cualidades liberadoras de

las recientes estructuras espaciales, sino también la división alterada y las jerarquías que estas generan" (COSGROVE 1999:5).

Cada mapa sirve a un fin, está comprometido con unos interes. Cada cartografía es una acumulación que hace, a su vez, posible la existencia de infinitas cartografías de un mismo espacio o la creación de múltiples mapas dentro del Mapa. Se podría quizás diseñar un no-mapa, el negativo que contendrá aquellas *terrae nullis*, todos los espacios en blanco ignorados, consciente o inconscientemente, y que durante largo tiempo han sido un fructífero territorio para la imaginación occidental o para la recreación artística. Ya sea en las teorías fragmentarias de la psicogeografía urbana trazada por la *Derivé* Situacionista con el fin de "describir una cartografía influencial que hasta [entonces] no [había] existido" (CARERI 2005:102), en los diseños de Andrea Wollensak, Christo, Jorge Macchi, Jasper Johns, Joyce Kozloff, Layla Curtis, Nancy Graves, Richard Long y Simon Patterson -entre otros-, en trabajos sonoros como los *Soundwalks* de Hildegard Westerkamp, los descensos fluviales de Annea Lockwood o las múltiples experiencias de geolocalización de audio[64], el imaginario cartográfico ha ocupado, y ocupa, un lugar destacado entre las mitologías utilizadas por los discursos del arte contemporáneo.

Como el Paisaje sonoro, la cartografía es un sistema de signos que adquiere su valor en un contexto. El mapa se interpreta, se decodifica, convirtiéndose en "lenguaje", en una herramienta que permite a geó-

64 <http://aporee.org/maps/>, <http://barcelona.freesound.org/>, <http://www.escoitar.org>, <http://www.nysoundmap.org>, <http://www.soinumapa.net>, <http://soundmap.akustikfilm.com/>, <http://soundtransit.nl/>, <http://wildsanctuary.com/>.

grafos, arquitectos, sociólogos, ingenieros... trazar y delimitar territorios. Pero al mismo tiempo contiene un valor simbólico y estético por el que deviene en objeto artístico, dimensión acentuada gracias a las teorías revisionistas y a su esfuerzo por desactivar el aura objetivadora que lo erigían como una verdad incuestionable, tras las que se nos devuelve multiplicado, permeable, abierto a infinidad de posibilidades y relecturas.

La cartografía es el resultado de una conversión, de un proceso, y en ocasiones su utilidad depende de su modificación. Es práctico cuando podemos transformarlo, dibujar sobre él, cuando nos lo apropiamos... Es una representación, pero sobre todo una metáfora, un relato, un constructo, un modo de interpretar y de concebir, de entender; sirviendo también, en ocasiones, como artefacto, como una poderosa herramienta para generar conciencia y pertenencia, cuyo significado trasciende la superficie y la sinaléctica, y utiliza todo el sentido que contienen palabras como situarse, ubicarse, localizarse...

Ahora podemos rebasar el pliego, superar la interpretación cartesiano-visual del espacio cimentada sobre bases oculocentristas, para que el mapa sea, como decían Gilles Deleuze y Félix Guattari, "abierto, conectable en todas sus dimensiones, desmontable, alterable, susceptible de recibir constantemente modificaciones [...] iniciado por un individuo, un grupo, una formación social". Para que pueda "dibujarse en una pared, concebirse como una obra de arte, construirse como una acción política o como una meditación" (DELEUZE y GUATTARI 2002:18). Y es precisamente en este proceso, que hace cada vez más evidente su distancia de lo representado, donde encontramos algunas de sus me-

jores virtudes, lo necesario es, entonces, "hacer el mapa y no el calco" (DELEUZE y GUATTARI 2002:17).

Un "hacer el mapa", que, retomando el paralelismo cartografía/sonido, gravita entre el silencio y el ruido, entre el vacío y la congestión. Según Brian Harley (HARLEY 2005), el "silencio" es para el cartógrafo la ausencia u omisión, muchas veces premeditada, de zonas o espacios, de áreas incógnitas, vacías o protegidas, donde se solían situar los fantasiosos relatos de intrépidos viajeros, mientras que el "ruido" se traduce, según los manuales de cartografía, en un mapa "pobremente diseñado o dibujado, atestado de símbolos, mostrando hechos innecesarios en detrimento de otros relevantes, mal impreso..." (MISRA y RAMESH 1989:19).

No obstante, esta distorsión no lo vacía de sentido, es más, en ocasiones es la que lo reafirma, cómo sucede en los mapas realizados por el obsesivo sacerdote italiano del siglo XIV, Opicinus de Canistris, quien no hace más que trazar "el Mediterráneo, la forma de las costas a lo largo y a lo ancho, superponiéndole a veces el dibujo del mismo mapa orientado de otra manera, y en estos trazados geográficos dibuja figuras humanas y animales, personajes de su vida y alegorías teológicas, acoplamientos sexuales y apariciones angélicas, acompañándolos de un abigarrado comentario escrito sobre la historia de sus desventuras, y vaticinios del destino" (CALVINO 1998). O también en el *Mapa del mundo en la época de los surrealistas*, publicado en Variétés (1929), en el que la tierra aparecía "trastocada y removida; borrada como en el caso de España y Portugal; encogida en el de China; alargada con énfasis en el de México" (DIEGO 2008:12), en los elaborados por la Internacional Situacionista para ilustrar sus *Dérives*, en los realizados por numerosos artistas con-

temporáneos (Jasper Johns, Jorge Macchi, Mego, Nancy Holt, Öyvind Fahlström, Richard Long...), o incluso en la práctica científica del diseño de cartogramas cuya máxima es deformar para informar.

Lo mismo sucede con nuestra experiencia acústica, situada entre el no-escuchar y el escuchar-demasiado, entre la ausencia y la saturación.

Para nuestros oídos el ruido también se revela como posibilidad, como un magma que con frecuencia ocupa el fondo y que sólo cuando somos capaces de prestarle suficiente atención podemos entender cómo constituye y conforma nuestra realidad, ya que "en su sentido más abstracto no es sólo la fuerza opuesta o el enemigo de la información, o el dolor que complementa nuestro placer en el sonido. Es también el símbolo que ofrece la esperanza de que se puedan crear nuevos significados, asumiendo que entretanto [...] no nos debilite a un nivel físico en el que no seamos capaces de alcanzar este desarrollo"(TRUAX 2001:98).

Así, el ruido es una "promesa", es redimido de la insignificancia para, gracias a su naturaleza compleja, convertirse no sólo en metáfora de las dinámicas actuales, si no también en un objeto de estudio que puede aportar información reveladora en múltiples disciplinas cuando el oído "intenta lograr lo invisible al ojo cartográfico" (CONNOR 2004:65), cuándo, más allá de ofrecer respuestas a cuestiones frecuentes, permite formular preguntas infrecuentes. Se produce así un giro que no sólo implica la "deconstrucción o desclasificación de viejos edificios epistemológicos" si no también la "construcción de nuevos métodos de trabajo y actuación" (WATSON 2009:303).

Pero no se trata aquí de hacer un alegato en favor del ruido en su sentido más abstracto y devastador, si no de atender a sus particularidades. Reparar en esos ruidos, sonidos sin codificación aparente, que nos rodean, que subyacen bajo un oír inconsciente, pero cuyo análisis puede ser muy revelador.

Bajo esta sensibilidad surgen gran parte de los mapas sonoros actuales. Cartografías que, en contraposición a los clásicos "mapas de ruido" utilizados en las campañas de supresión con el decibelio como paradigma y cuyo aspecto recuerda curiosamente a los que representan las áreas afectadas por virus, colocan el ruido sobre el territorio cómo una representación que puede ayudar a comprender ciertas relaciones cómo las existentes entre sonido, espacio, lugar y memoria.

Proyectos que, como Escoitar.org, por citar un ejemplo cercano, virtualizan el ruido, no cómo aquello que debemos eliminar sino como lo que debemos tener en cuenta, no como un problema sino como un valor, en definitiva, no desde la negación sino desde la afirmación.

Pero estas cartografías sonoras, cada vez más abundantes, no pueden conformarse con ser simplemente sumarios. Estos catálogos deben convertirse en una vía para analizar y entender códigos culturales y sociales sentando las bases de una pedagogía de la escucha.

El mapa redimensiona el espacio que habitamos, lo hace asumible, es una forma de narración que permite contar diferentes historias, pero, tal y como sucede en la literatura, podemos leer entre líneas. Como ya vimos, Brian Harley nos hablaba de los "silencios de los mapas" interpre-

tados "como declaraciones positivas y no como brechas en el flujo del lenguaje" (HARLEY 2005:115). Por lo tanto, el mapa es tanto lo que describe como lo que omite. Así el silencio se vuelve significativo, desaparece para hacerse "audible". No es más que un umbral cuya extinción también ha ocupado, con un sentido menos metafórico, el pensamiento sonoro del siglo XX. Es "un cambio de mentalidad, un vuelco decisivo" (CAGE 1999:39) convertido en el instante por descubrir y cargado de una densidad que Jonty Semper supo registrar -a lo largo de 59 años- en la solemne compilación de los dos silenciosos minutos que acallan la ciudad de Londres durante el Armistice Day/Remembrance Sunday. *Kenotaphion*[65] pone en evidencia de nuevo el silencio institucionalizado, que diría Jacques Attali (ATTALI 1977:19).

Escuchar se convierte entonces en un acto necesario, tanto por el carácter subersivo del acontecimiento sonoro y su capacidad para atraparnos, como por la apertura que supone hacia nuevas formas de conocimiento donde memoria, tiempo y espacio confluyen.

Es aquí donde, frente a los planos delineados para el ojo, emergen otras cartografías orales/aurales ignoradas por los oído de los *outsiders* como es el *Walkabout* de los Warlpiri Australianos, quienes conservan, en el itinerario de sus Patriarcas, un mapa del territorio que se hace efectivo cuando se canta:

"Los Patriarcas hicieron camino cantando por todo el mundo. Cantaron los ríos y las cordilleras, las salinas y las dunas de arena. Cazaron, comieron, hicieron el amor, bailaron, mataron: fueran donde fueran, sus

65 SEMPER, Jonty (2001): *Kenotaphio*. Locust+/Charrm, KEN 01CD.

pisadas dejaban un reguero de música. Envolvieron el mundo entero en una malla de música; y finalmente, cuando la Tierra hubo sido cantada, se sintieron exhaustos. Volvieron a experimentar en sus piernas la inmovilidad congelada de los tiempos. Algunos se hundieron en el suelo allí donde estaban. Otros se metieron a gatas en cuevas. Otros se arrastraron hasta sus 'moradas eternas', hasta los pozos de agua ancestrales que los habían parido" (CHATWIN 2007:87)". Desde entonces "una canción era al mismo tiempo un mapa y un medio de orientación. Si conocías la canción, siempre podrías encontrar tu itinerario a través del país [...] Toda Australia se podía leer como una partitura musical" (CHATWIN 2007:21-22)

La entonación de estos relatos confiere sentido a los lugares y crea un diseño "toponemotécnico" que encontramos de nuevo en los cantos Temiar utilizados para "recordar el lugar y recordar a través del lugar" (BRENNEIS 2003:229) o en las composiciones de los Kaluli entendidas como "cartografías poéticas de los senderos del bosque" (FELD 2003:227).

Incluso, apróximándonos a contextos culturales más cercanos a nosotros, se podría tender un vínculo entre estos mapas "invisibles" y lo que Llorenç Barber ha calificado como la "capacidad transformadora de la vida real de todos[66]" que posee el sonido de las campanas. Tal y como ha demostrado Alain Corbin, los toques proyectados desde los campanarios en los pueblos Franceses del siglo XIX reforzaban las demarcaciones geográficas y ejercían, con sus resonancias, un cerco capaz de producir el sentido de pertenencia a un espacio y a una comunidad:

66 Comunicación personal, 25-01-2008.

"El impacto emocional de una campana ayudaba a crear una identidad territorial entre aquellos individuos que vivían en el alcance de su sonido. Cuando escuchaban su repique, vecinos, habitantes, y aquellos que se encontraban 'en los mercados' en el centro de los antiguos pueblos, experimentaban la sensación de estar arraigados en un espacio del que carecía el proletariado urbano emergente [...] El campanario prescribía un espacio auditivo que se corresponde con una noción concreta de territorialidad, aquella obsesionada con el conocimiento mutuo" (CORBIN 2003:117).

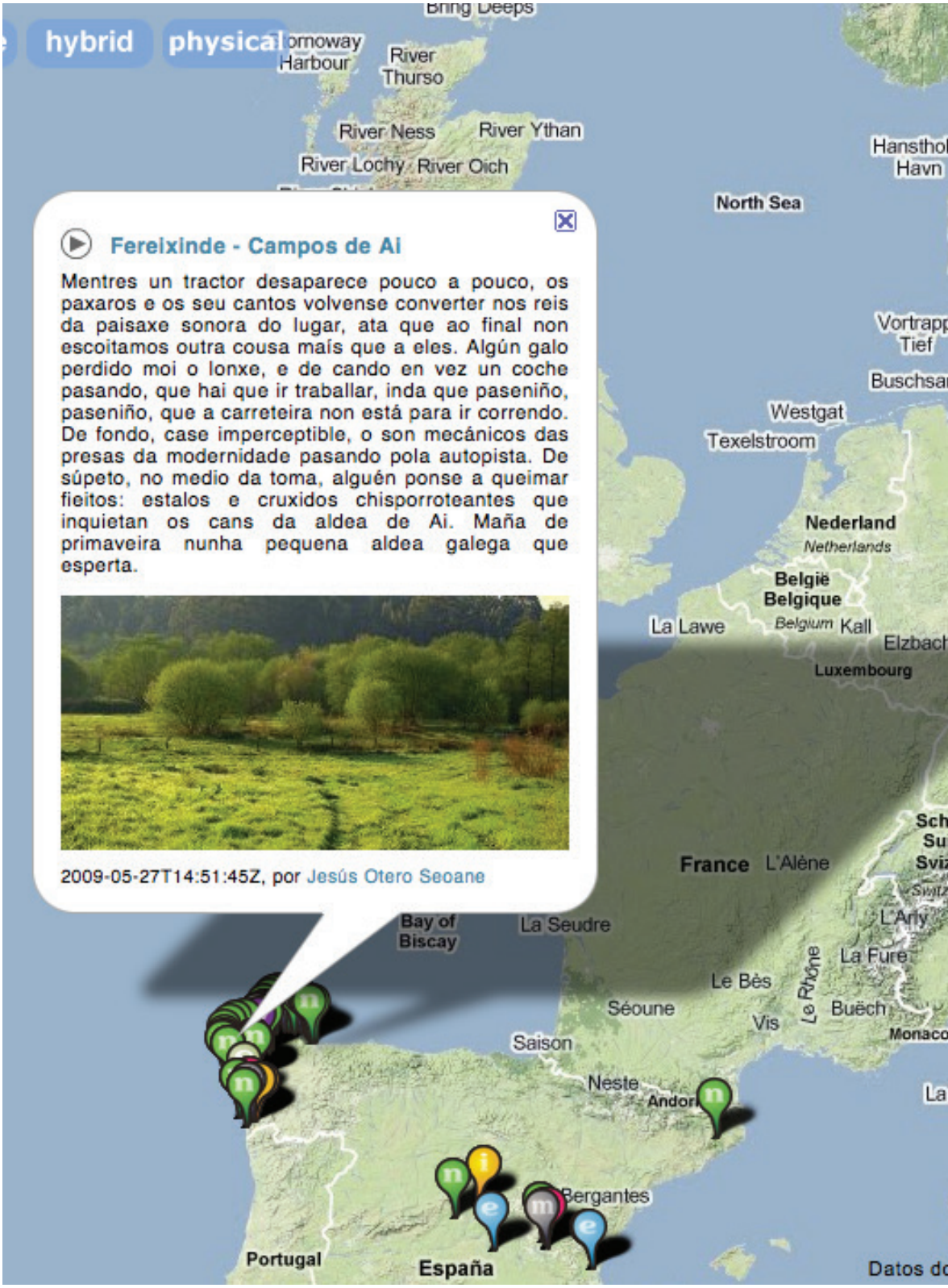
El sonido puede delimitar un territorio y conferirle valor a un espacio, lo dota de un carácter significativo y contribuye, en ocasiones, a convertirlo en lugar. Mathew W. Stirling en su reconstrucción del ciclo mitológico Acoma -Nuevo México- narra la travesía de los antepasados de esta cultura Pueblo en busca de un nuevo asentamiento, Haako, que según Iatiku -una de las dos hermanas responsables de la creación de la humanidad- deberían buscar escuchando atentamente cada potencial enclave, con la certeza de haberlo encontrado allá "donde el eco suene mejor" (STIRLING 2008:57).

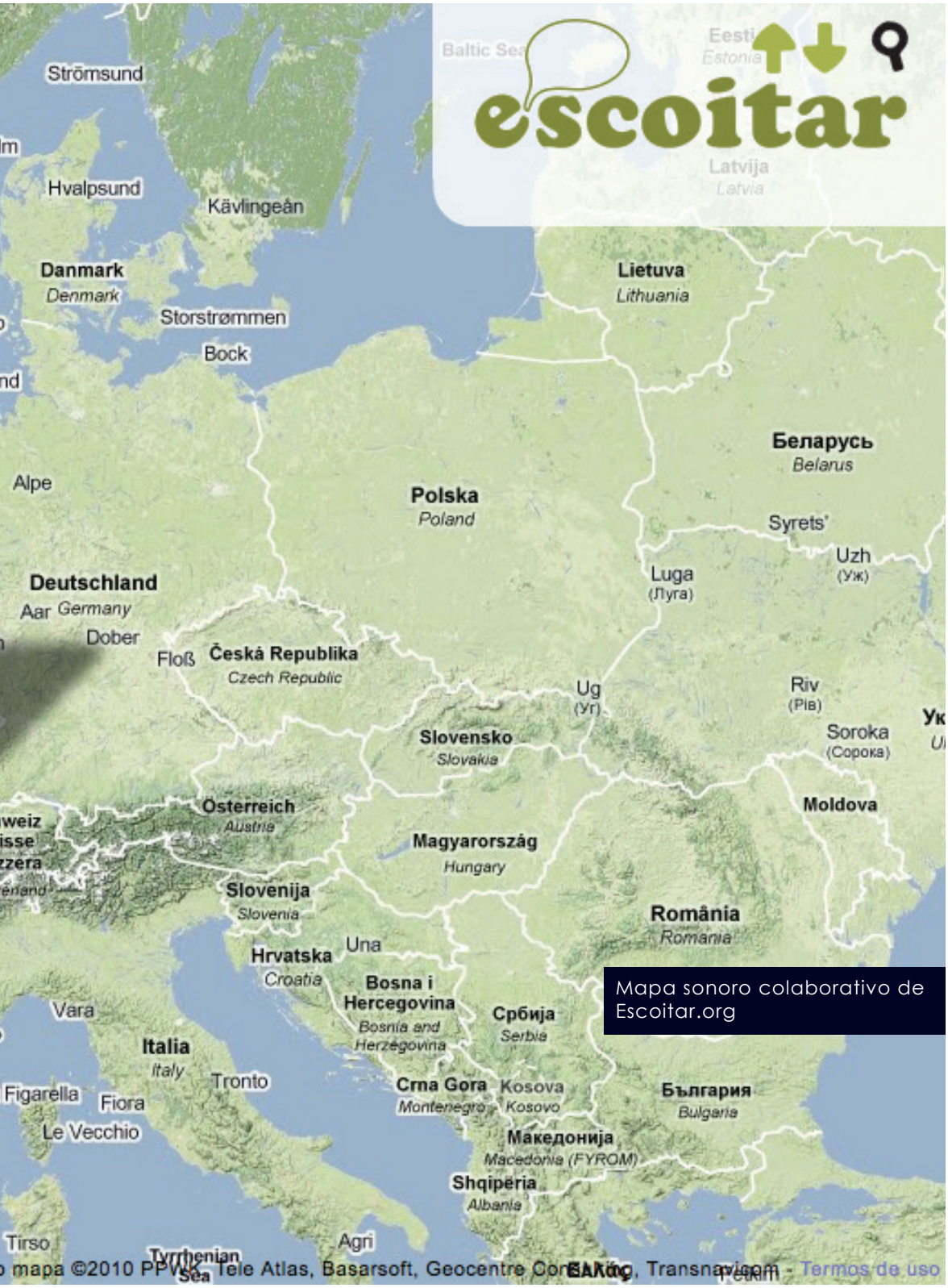
La presencia de alusiones similares a este fenómeno acústico en otros relatos ancestrales, ha alentado a numerosos arqueólogos a trabajar sobre la hipótesis de posibles relaciones entre la ubicación de petroglifos y el sonido, entendidos más como hitos, como un mapa sobre el territorio, que señalizan un lugar acústicamente relevante por la presencia de eco -el único modo prefonográfico de escuchar el sonido parcialmente duplicado- que como obras gráficas o escultóricas en si mismas, lo que nos llevaría a pensar que "debemos buscar la intención del arte hecho

en roca explorando la multiplicidad de los sentidos humanos" (RAINBIRD 2002:101). De ser cierta esta premisa, surgiría la apremiante necesidad de conservar no sólo los aspectos visuales de estas inscripciones petreas, sino, sobre todo, el valor sonoro del lugar en el que se encuentran:

"La gestión, estudio, y apreciación de los petroglifos es multisensorial, apelando tanto al sentido de la escucha como al de la vista. Los petroglifos se encuentran en contextos donde abunda el eco. Los encargados de estos espacios deberían ser conscientes [...] de la necesidad de conservar estas propiedades acústicas, tanto como de preservar el arte en sí mismo" (WALLER 2003:36)

Este es sólo un ejemplo más de las posibilidades que se nos brindan para la relectura de nuestro entorno, para una revisión hecha desde el oído que complete las "silenciosas" representaciones cartográficas e influya de forma transdisciplinar.


hybrid
physical
Bring Deeps
River Thurso
River Ness
River Ythan
River Lochy
River Oich
North Sea
Fereixinde - Campos de Ai
Mentres un tractor desaparece pouco a pouco, os paxaros e os seu cantos volvense converter nos reis da paisaxe sonora do lugar, ata que ao final non escoitamos outra cousa maís que a eles. Algún galo perdido moi o lonxe, e de cando en vez un coche pasando, que hai que ir traballar, inda que paseniño, paseniño, que a carreteira non está para ir correndo. De fondo, case imperceptible, o son mecánicos das presas da modernidade pasando pola autopista. De súpeto, no medio da toma, alguén ponse a queimar fieitos: estalos e cruxidos chisporroteantes que inquietan os cans da aldea de Ai. Maña de primaveira nunha pequena aldea galega que esperta.
2009-05-27T14:51:45Z, por Jesús Otero Seoane
Westgat
Texelstroom
Nederland
Netherlands
België
Belgique
Belgium
La Lawe
Luxembourg
France
L'Aléne
Bay of Biscay
La Seudre
Le Bès
Séoune
Vis
Le Rhône
La Fure
Buëch
Saison
Neste
Bergantes
Portugal
España


escoitar
Strömsund
Hvalpsund
Kävlingeån
Danmark
Denmark
Storstrømmen
Bock
Lietuva
Lithuania
Беларусь
Belarus
Alpe
Polska
Poland
Syrets'
Uzh
(Уж)
Luga
(Луга)
Deutschland
Germany
Aar
Dober
Floß
Česká Republika
Czech Republic
Ug
(Уг)
Riv
(Рів)
Soroka
(Сорока)
Slovensko
Slovakia
Österreich
Austria
Moldova
Magyarország
Hungary
Slovenija
Slovenia
România
Romania
Una
Hrvatska
Croatia
Bosna i
Hercegovina
Bosnia and
Herzegovina
Србија
Serbia
Vara
Italia
Italy
Tronto
Figarella
Fiora
Le Vecchio
Crna Gora
Montenegro
Kosovo
Kosovo
България
Bulgaria
Македонија
Macedonia (FYROM)
Shqipëria
Albania
Tirso
Agri
Tyrrhenian
Sea
Mapa sonoro colaborativo de Escoitar.org
mapa ©2010 PPWK, Tele Atlas, Basarsoft, Geocentre Consulting, Transnavicom - Termos de uso

"El mapa no solo reproduce la realidad sino que impone una forma de mirarla"

Daniel Saez (2002:73-74)

ESTUDIO DE CASO // EL MAPA EN ESCOITAR.ORG

Si bien la web de Escoitar.org consta de varias secciones; tutoriales sobre el funcionamiento de la página, sobre sistemas y técnicas de grabaciones..., documentación asociada a trabajos de campo concretos, textos en tres idiomas (gallego, castellano e inglés) sobre sonido y paisaje sonoro (Barry Truax, Kendall Wrightson, Bernie Krausse...) el bloque principal que le dió su identidad ha sido la interface principal que permite escuchar los sonidos previamente subidos a un mapa[67] y geolocalizados.

Cada sonido aparece representado por un icono que se corresponde con un código de colores asociado a una clasificación. Además, los sonidos van acompañados por una ficha con una breve descripción realizada por el autor y se sitúan con las correspondientes coordenadas. Esta *interface*, diseñada y programada por Berio Molina y Horacio González, también incluye un motor de búsqueda textual para poder acceder con facilidad a la base de datos. A su vez, desde esa misma ventana, cualquier persona puede colaborar con el proyecto incluyendo sonidos propios, cubriendo un cuestionario y seleccionando entre distintas opciones de clasificación, localización, etc.

67 En este momento el mapa de Escoitar.org está en una situación precaria. La razón se debe a la dificultad de mantener proyectos de esta magnitud sin cierto apoyo tal y como explica el mensaje que aparece al entrar "en noviembre de 2013 Google dejó de dar soporte a la versión 2 de su API, en la que estaba enteramente basada la web de Escoitar. Desde entonces esta página experimenta muchos problemas técnicos que producen fallos e errores en su funcionamiento. La solución del problema pasa por el desenvolvimiento de una nueva versión de este mapa sonoro, pero en la actualidad no tenemos recursos para hacerlo. Mientras estamos buscando el apoyo necesario para llevar a cabo este trabajo, os pedimos encarecidas disculpas por las molestias que pueda suponer a la hora de subir, compartir o escuchar sonidos a través de este sitio".

Tal y como explica Horacio González en su TIT sobre el desarrollo de la web, esta se realizó en dos fases "la fase inicial [...] durante el año 2006 con conocimientos muy rudimentarios" en la que "se utilizó información proveniente de páginas de documentación oficial de las tecnologías utilizadas, manuales sobre lenguajes como HTML, PHP, JavaScript o XML, y multitud de artículos de divulgación sobre Internet y las tecnologías de la Web". En un sincero análisis sobre los resultados de esta primera versión, Horacio comenta que estos "pueden ser calificados como ingenuos" ya que "el software es enormemente difícil de instalar y de utilizar con otro propósito que no sea el de copiar la primera versión de la página web de Escoitar.org. Fue diseñada de forma muy personal y su modelo de funcionamiento es difícilmente exportable". Pero "a raíz de dichos resultados, se inició una segunda fase de desarrollo mucho más productiva. Una vez finalizada la primera versión de la página web de Escoitar.org, se hizo una profunda reflexión sobre el sentido del *software* mas allá de posibilitar el desarrollo de un proyecto concreto, la rentabilización del esfuerzo de desarrollo y el establecimiento de sistemas de retroalimentación con otros colectivos. Como consecuencia de esta reflexión, se planteó la necesidad de rediseñar el *software* por completo para hacerlo útil y accesible para otras personas, y se inició la segunda fase de desarrollo. Esta segunda fase de desarrollo tuvo lugar entre octubre de 2006 y junio de 2008, y se caracterizó por la inclusión del proyecto en una comunidad de desarrollo mayor. Spip Gis se ha creado de forma colaborativa a través de un Track System recogiendo las aportaciones de desarrolladores con perspectivas, objetivos y necesidades muy diferentes" (GONZÁLEZ 2008:8).

Este nuevo sistema permitió que se creen otros mapas siguiendo la estela del de Escoitar.org como es el caso del, ya desaparecido, Madridsoundscape publicado online en 2008 con la ayuda de los participantes de un taller impartido en La Casa Encendida (Madrid) entre el 26 y el 30 de Abril de ese mismo año[68].

Como sucedió con Escoitar.org, Madridsoundscape tenía la vocación de convertirse en "un portal dinámico dedicado a las grabaciones de campo y paisajes sonoros", pero en este caso "referidos al ámbito geográfico de la Comunidad de Madrid". El objetivo del proyecto era "la creación de un mapa sonoro consensuado de esta región, elaborado a partir de las contribuciones de los propios usuarios. Este es un proyecto abierto al público, colaborativo y sin ánimo de lucro, promovido por el colectivo Escoitar.org y coordinado desde la Asociación CRC[69]". En este proyecto tuvo un gran peso la labor llevada a cabo por Juan Carlos Blancas y Manuel Calurano quienes, además de coordinar el mapa y mantenerlo mientras estuvo activo, lo nutrieron con interesantes grabaciones de campo, especialmente de la sierra madrileña.

En los últimos años en Escoitar.org hemos seguido trabajando con el formato de mapa siempre que lo hemos considerado útil.

Un ejemplo son los dos mapas desarrollados para el proyecto europeo European Acoustic Heritage en el que participaron AGADIC, Fundación Illa de San Simón, el centro CRESSON de la Escuela Superior de Arqui-

68 Ver Anexo 4.4.

69 <http://www.ccapitalia.net/crc/madridsoundscape/index.htm>.

tectura de Grenoble, la Universidad de Ciencias Aplicadas de Tampere (TAMPK) y el Phonogrammarchiv de Viena. La finalidad de este trabajo de dos años de duración en el que Escoitar.org se encargo de coordinar los contenidos era "descubrir y poner en relieve el paisaje sonoro de Europa, los diferentes sonidos que componen el imaginario y la personalidad de los lugares y entornos como parte de la herencia cultural europea[70]".

Debido a que este proyecto tuvo una importante dimensión y se realizaron diferentes intervenciones, instalaciones y publicaciones, trabajos sobre los que volveré más adelante, quería traer aquí dos cartografías; el *Mapa de paisajes sonoros europeos*[71], basado en un RSS que lee la información de algunos mapas sonoros ya existentes en Europa[72] permitiendo visibilizar esa idea de archivo sonoro compartido, y el *Mapa del agua*[73], realizado a modo de estudio de caso sobre los sonidos vinculados al entorno marino, ambos programados en Wordpress y diseñados por Chiu Longina y Berio Molina.

Recientemente, Horacio González ha desarrollado otra herramienta muy útil para la creación de mapas sonoros de forma relativamente sencilla utilizando la API del popular sistema de subida de audio y *streaming* SoundCloud. Este sistema de *mashup* fue realizado originalmente "con

70 <http://europeanacousticheritage.eu/the-project/>.

71 <http://map.europeanacousticheritage.eu/>.

72 Phonogrammarchiv (ÖAW), Turkukuuntelee.fi, Cartophonies.fr, Freesound, Klang Karte, Madrid-soundscape y Escoitar.org.

73 <http://map.europeanacousticheritage.eu/watermap/>.

el fin de crear un mapa sonoro[74] en colaboración con estudiantes de la Facultad de Bellas Artes de Atenas[75] y de la Folkwang Art University of Essen, en el contexto de dos talleres de Escoitar.org, que han formado parte del proyecto del Goethe Institut *Einander zuhören – Stadt - (Ge) Schichten*[76]" para "proporcionar un marco de trabajo sencillo que permitiera a distintos equipos de cada ciudad, publicar y compartir las grabaciones realizadas por los participantes[77]".

Así, la idea era tener tanto una herramienta con la que poder trabajar en los talleres y que permitiese construir un mapa colaborativo sin necesidad de realizar grandes labores de programación[78], como poner esta herramienta al servicio de todos aquellos que quisieran utilizarla para proyectos personales. De hecho, este sistema ha sido usado para la creación de otros mapas ajenos a Escoitar.org, como los de *Sons de Manlleu*[79], un trabajo realizado por el fonografista y diseñador sonoro Byron Abadía, y el de la Sonoteca Bahía Blanca[80] "una plataforma virtual que tiene como objetivo constituirse en espacio común para la recopilación, concentración, intercambio y distribución de material sonoro mediante su georeferenciación y organización en una base de datos,

74 <http://stadt-geschichten.escoitar.org/map/>.

75 Ver Anexo 4.16.

76 <http://stadt-geschichten.escoitar.org/>.

77 <http://www.vhplab.net/spip.php?article220>.

78 Otro sistema de mapas es el CGeomap, una evolución del sistema diseñado por Horacio González y Fred Adams (GPS Museum) para la creación del *Mapa colaborativo del Exilio Español en México* al que Escoitar.org dio soporte tanto en el desarrollo como asesorando en la elaboración de contenidos sonoros <http://www.exiliomexico.escoitar.org/> y que se puede descargar aquí: <http://www.vhplab.net/cgeomap/>.

79 <https://byronabadia.com/sonsdemanlleu/>.

80 <http://sonotecabahiablanca.com/mapa/>.

a partir de una práctica cultural colaborativa, solidaria y de carácter comunitario[81]".

Al mismo tiempo, la cartografía también nos sirvió como imaginario para crear instalaciones sonoras interactivas en contextos expositivos a través de las que visualizar y escuchar la labor de Escoitar.org. Este tipo de montajes respondía básicamente a una necesidad impuestas por las dinámicas de algunos de los centros e instituciones con las que hemos colaborado donde, tras los talleres y el proceso de inmersión en la comunidad, se nos requería algún elemento material que se pudiese exhibir en una sala. Como respuesta llevamos a cabo la creación de instalaciones sencillas basadas en un mapa vinílico provisto de sensores conectados a un ordenador que gestionaba el motor de audio y una proyección del mapa virtual sobre la pared. El sistema permitía la interacción del visitante pulsando diferentes zonas de la ciudad en el mapa, lo que generaba una composición sonora como resultado de la transición entre unos paisajes sonoros y otros a medida que un cursor seguía la trayectoria.

Uno de los atractivos de este tipo de instalaciones, a parte del contenido sonoro y el proceso colaborativo, era el hecho de trabajar con tecnología *hardware* de bajo coste ya que, por ejemplo, el sistema de interacción se realizaba a partir de un teclado de ordenador reciclado y los sensores se construían con vinilo y papel de aluminio o con pintura conductiva.

81 Texto incluido en la pestaña de información del mapa.

Si bien recurrimos a este formato en varias ocasiones, donde cobró un sentido especial fue en el contexto de la exposición *Banquete. Nodos y redes 2008/2009*[82]. Dirigida por Karin Ohlenschläger y Luis Rico esta muestra se presenta como "una red internacional de conversaciones y acciones entre artistas, científicos, tecnólogos y otros productores de conocimiento. Su objetivo es explorar las convergencias entre los sistemas biológicos, sociales, tecnológicos y culturales, e indagar en un enfoque sistémico y transdisciplinar que cuestione un modelo imperante de pensamiento –antropocéntrico, lineal y dicotómico- cuyas consecuencias políticas, sociales, económicas, culturales y ecológicas apelan a un inaplazable cambio de sensibilidad, de mirada y de comportamiento [...] Un espacio de interacción ACTS (Arte, Ciencia, Tecnología, Sociedad) para investigar nuevas formas de creación y transferencia de conocimiento[83]".

La participación de Escoitar.org en esta ocasión se centró en el uso del sonido como herramienta de control social, un tema sobre el que Chiu Longina había estado investigando y que encajaba, al mismo tiempo, en el proceso de indagación sobre lo sonoro como acontecimiento social y cultural.

Además, el planteamiento de esta edición de *Banquete* se ajustaba perfectamente a las prácticas de Esocitar.org por su naturaleza de intersección entre diferentes disciplinas así como por el caracter social y el protagonismo concedido al trabajo abierto en red.

82 Ver Anexo 4.7.

83 <http://www.banquete.org/banquete08/que-es-banquete>.

Siendo fieles tanto a nuestro *modus operandi* como a las premisas sobre las que se asentaba la exposición, propusimos dos talleres titulados *Aire, sonido y poder: tecnologías de control social* en los que se trataron aspectos generales del sonido pero concentrándonos en su dimensión como dispositivo biopolítico. En los talleres se propusieron diferentes líneas de acción que se debatían con los asistentes, se plantearon posibles formas de intervenir en la ciudad a través de performances con el fin de llamar la atención sobre la influencia de lo sonoro en nuestra vida y se trabajó en la creación de una cartografía interactiva tal y como antes he explicado. Tras varios días de producción, el resultado de las actividades realizadas durante los talleres tomaba forma a través del mapa-instalación y de la documentación que lo acompañaba.

Además, este proceso se aplicó en dos ciudades muy diferentes que acogieron la exposición, lo que nos brindó la posibilidad de hacer un trabajo comparativo sobre las similitudes y diferencias de su dimensión sonora y de sus peculiaridades.

La primera fue Gijón. Aunque aquí la exposición se realizaba en el Centro de Arte y Creación Industrial LABoral nosotros trabajamos en un espacio con una carga social muy importante, el Ateneo Obrero de La Calzada. Esto nos permitió indagar diferentes aspectos de la memoria sonora de Gijón, gracias a su estrecha vinculación con el desarrollo industrial portuario de la ciudad. En el mapa se podían escuchar entrevistas, como la realizada a José en la que explica de qué manera el ruido de una bomba durante la guerra civil le había causado más impresión que el daño que había provocado, el sonido de la sirena de la Camocha, a punto de desmantelarse, y sobre la que nos contaron cómo su

regularidad indicaba a la comunidad que todo estaba bien y el temor que creaba cuando sonaba fuera de hora conmocionando a los vecinos al presagiar que algo grave había sucedido. El sonido de las alarmas de transporte en la factoría de Izar y los testimonios de cómo todo el barrio de la Calzada se guiaba por su "pitu", hasta tal punto que las iglesias de la zona no hacían sonar sus campanas. Además, incluía muchos otros ejemplos de sonidos urbanos contemporáneas que pueden considerarse señales acústicas.

Al interactuar con el mapa, estos sonidos se iban mezclando según las trayectorias que se marcasen, creando una composición fragmentada en la que se podían escuchar alarmas, música ambiente, ambulancias, sirenas, cortes de entrevistas, etc.

La otra ciudad en la que se realizó la pieza fue la localidad alemana de Karlsruhe donde la exposición ocupó el Centro de Arte y Media ZKM[84].

Aquí se llevó a cabo un proceso similar y muchos de los sonidos eran coincidentes, otros, como las señales de cruce en los semáforos tenían un sonido muy peculiar, pero sobre todo, la gran diferencia es que, frente a las sirenas de Gijón, en Karlsruhe la gran protagonista era la campana. Una ciudad llena de carillones en la que la tradición de este idiófono se hacía patente a través de una importante fábrica que las producía para toda Europa.

84 <http://zkm.de/werk/air-sound-and-power-sound-technologies-for-social-control-karlsruhe-2009>.

En Karlsruhe la historia era algo diferente a la de las sirenas de Gijón.

Kurt Kramer, un especialista en el tema, al que pudimos entrevistar con la ayuda de los asistentes al taller, nos contó cómo Hitler las utilizó de diferentes formas, incluso en ocasiones de manera contradictoria, tanto para celebrar sus triunfos, como en la campaña de Francia (1940) cuando "hizo sonar todas las campanas durante tres días apropiándose del sentido religioso que poseía en la Iglesia Cristiana para celebrar una ocasión nacional" (BIRDSALL 2012:115-116), como silenciando aquellas utilizadas entre miembros de la resistencia como señales o retirando muchas para fundirlas y fabricar material militar.

Otra cartografía peculiar es la que se creó para la exposición *Después del Silencio* comisariada por Pedro Portellano en 2011 dentro de Inéditos en La Casa Encendida. Los trabajos incluidos aquí planteaban "una reflexión en torno a la imposibilidad del silencio en la sociedad contemporánea. La experiencia física del silencio ha desaparecido prácticamente de nuestra realidad cotidiana, mientras que los usos del silencio se han ido restringiendo hasta casi desaparecer: el silencio como espacio de reflexión, calma e introspección, o como forma de resistencia frente al ritmo vertiginoso de los avances tecnológicos y sus implicaciones políticas y sociales, ha ido diluyéndose progresivamente en la cultura del consumo y la distracción[85]".

En esta ocasión se programó un sistema que mostraba y reproducía de forma automática en un mapa virtual aquellos sonidos existentes en la

85 <http://ineditos.lacasaencendida.es/assets/upload/ineditos-2011-completo.pdf>

base de datos de Escoitar.org y que contenían la palabra silencio, silencioso, etc.

Puede resultar llamativo el hecho de que aparezcan sonidos que incluyan este tipo de *tags* o categorías, pero siempre entendimos que el silencio es un término relativo que tiene que ver más con una situación de escucha que con los sonidos en sí mismos. Por supuesto, un silencio estará siempre por debajo de unos márgenes de decibelios pero el silencio absoluto no existe más que como un concepto que no podemos experimentar. Así, la colección de sonidos silenciosos recoge grabaciones realizadas en diferentes lugares, como zonas naturales o interiores de edificios, registros sonoros efectuados por la noche en espacios y calles vacías, etc.

Reflexionando sobre el uso que hemos hecho de las cartografías, creo que se podría decir que para Escoitar.org[86] "hacer el mapa" es, como diría Roland Barthes, "un acto de intelección y de apropiación", ya que interpreta al mismo tiempo que configura, y no se limita a "dibujar y nombrar los accidentes", como un mero "acto de lenguaje" (BARTHES 2005:218).

El mapa sonoro iniciado por Escoitar.org en Galicia es en realidad un acto de escucha en tanto que "aural" y "demiúrgico". "Aural" ya que parte de la reflexión sobre el valor histórico, social, estético y cultural de lo sonoro en un contexto determinado, y "demiúrgico" porque pone en juego una serie de valores que a partir de ese momento influirán en

86 Esta reflexión es otra parte de la ponencia presentada en el *IV Encuentro Iberoamericano de Paisaje sonoro* que tuvo lugar en la Fonoteca Nacional de México D.F. a la que ya me he referido antes.

la consideración que ciertos colectivos y una comunidad tienen de su entorno.

Si en él late la vocación de archivar lo hace pensando más en "instituir" que en "conservar", en ofrecer y no en poseer, y aspira a ser sometido a la "democratización efectiva" que se mide siempre por el criterio de la "participación y el acceso al archivo, a su constitución y a su interpretación" (DERRIDA 1997:12). Intenta huir de la acumulación estéril abriéndose, ofreciendo la posibilidad de valorar de forma colaborativa la relevancia del paisaje sonoro de un área en diálogo con quienes lo escuchan y producen. Un archivo colectivo y abierto que funciona como un *work-in-progress*.

El mapa-archivo como laboratorio, como espacio para el intercambio, no de sonidos o de ficheros, productos que en definitiva no son más que "huellas", si no de experiencias de escucha. El mapa-archivo, como un artificio de audición dislocada cuya finalidad es poner de relieve precisamente su relación con aquello que falta, el territorio.

Se podría decir, aun a riesgo de resultar paradójicos, que esta "reducción" no busca lo abstracto, cómo si lo hace la *l'écoute réduite* Schafferiana, sino todo lo contrario; se afana en reforzar el vínculo con la fuente sonora y con el contexto del que ha sido extraída.

No obstante, escuchar en estos mapas sonoros no es, o no debería ser, sólo un-escuchar-a-través-del-mapa, sino algo más complejo y comprometido.

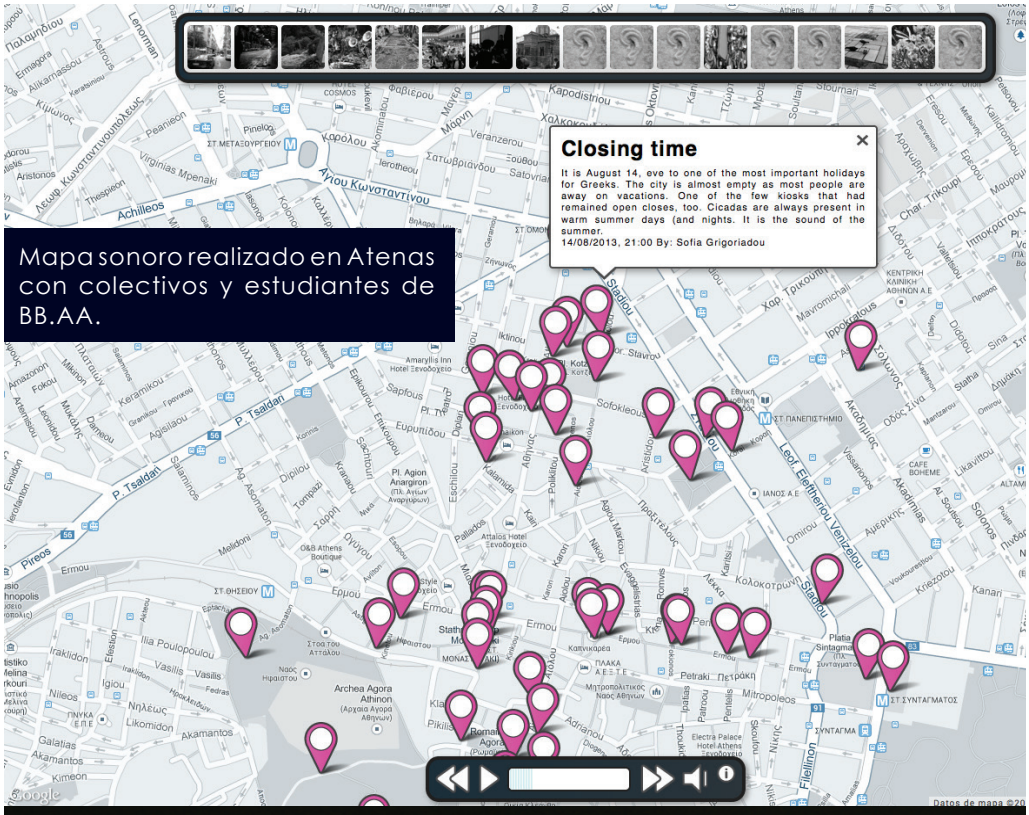
No se trata de poner el sonido al servicio del mapa para, cómo argumentan algunos autores, "proporcionar a los usuarios [...] una experiencia de uso más profunda" (LAAKSO y SARJAKOSKI 2010:305). No basta con complacer a "usuarios" que se deleitan en el simulacro pulsando iconos, leyendo breves descripciones, observando fotos y escuchando *pop-ups*, sino que lo interesante es invertir los términos y poner el mapa al servicio de la escucha, apelar a nuestra percepción para crear un oído crítico que surja del cruce entre experiencia estética y conocimiento. Siempre podremos recrear el espacio, imaginar el lugar, pero no experimentarlo desde aquí en toda su plenitud ya que sólo "es un dispositivo" y "la esencia de la vida, aquello que es más crucial no puede representarse en el mapa" (MUEHRCKE 1974:336).

Geolocalizar un sonido en Escoitar.org a través del cuestionario no es un simple trámite, sino que implica un proceso -seleccionar, grabar, cubrir y añadir-. Un proceso que empieza en el preciso instante en el que alguien, interpelado por la existencia del propio mapa, decide encender la grabadora y registrar un evento sonoro para luego compartirlo detallando las coordenadas físicas de procedencia pero sobre todo ciertas "coordenadas" psicológicas (descripción del sonido, motivos, importancia, afectividad, etc.). Planteamiento que recuerda, al menos en parte, la idea psicogeográfica de combinar "modos de estudio subjetivos y objetivos [...] reconociendo que uno mismo no puede disociarse del espacio urbano" (SADLER 1998:7).

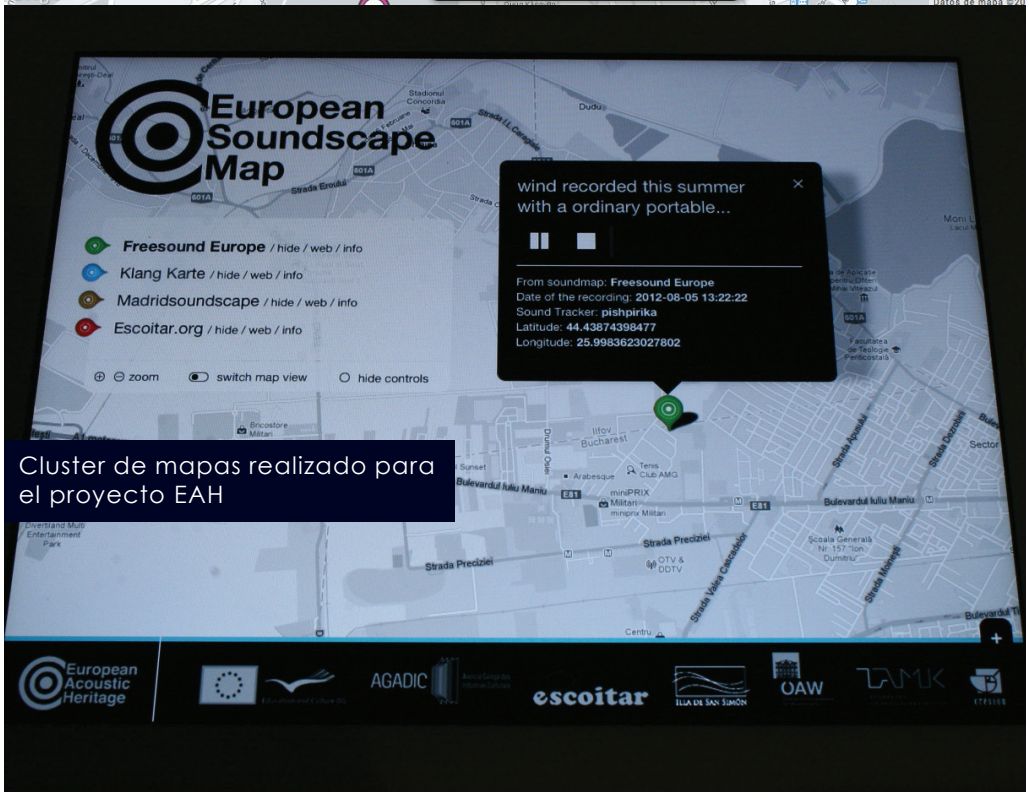
El mapa como archivo permite relatos alternativos. De hecho esta fue la razón de ser del mapa de Escoitar.org, un mapa sonoro "abierto, libre y colaborativo" que permitiera interrogarse sobre la realidad acústica

de Galicia, no determinado por una institución y a su servicio, si no consensuado por los usuarios de tal modo que sirviese de espacio a través del que preguntarse si la cultura sonora de esta región se correspondía con la imagen oficialista. El archivo como un modo de hacer que da "la oportunidad a las culturas no hegemónicas de trabajar en 'sus propias experiencias basadas en la singularidad de las mismas y de sus políticas de elaboración y producción de conocimiento'" (Suely Rolnik citada en MARTINEZ 2012).

Retomando la cita que encabezaba este apartado, se podría decir que si bien al disponer los sonidos sobre el mapa estos adquieren cierta aura de realidad que los dota de carta de procedencia, también se produce un *feedback* sobre la realidad de tal modo que, parafraseando a Daniel Sáez, "el mapa", a su vez, "impone una forma de" escucharla.



Mapa sonoro realizado en Atenas con colectivos y estudiantes de BB.AA.



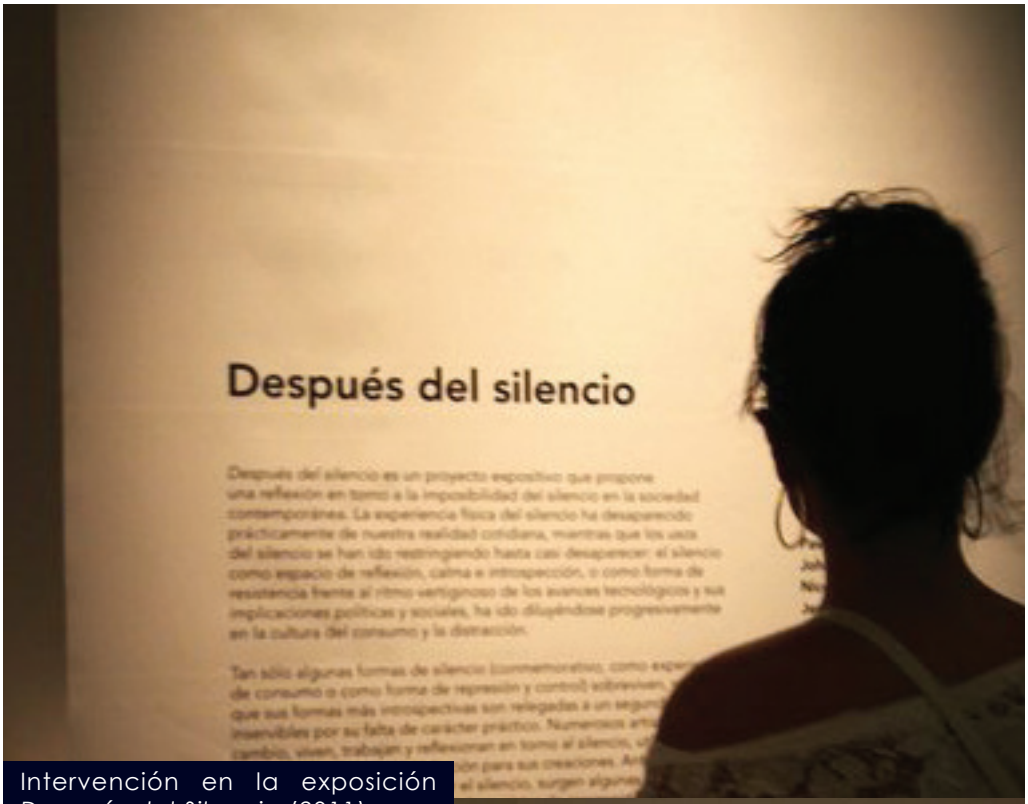
Cluster de mapas realizado para el proyecto EAH

Exposición itinerante con los contenidos del proyecto EAH (2012). Foto de HG

Montaje de la instalación *Sonic Weapons* en LABoral (2008). Fotos de CL y LABoral

Sirena Factoría Juliana S.A.U., antes IZAR (2008)

Cementerio de campanas en Alemania



Intervención en la exposición *Después del Silencio* (2011)

la auralidad aumentada

La idea de utilizar el propio territorio como mapa, mencionada por Lewis Carrol en el breve relato que encabeza el apartado sobre cartografías sonoras, ha cobrado un nuevo sentido en los últimos años con el desarrollo de sistemas de navegación y geolocalización.

La proliferación de dispositivos que incorporan estas posibilidades, su cada vez mayor portabilidad y la capacidad de programar aplicaciones que utilicen esta información han abierto un enorme abanico de posibilidades.

Conocidos como *Pervasive* o *Locative media* estas herramientas están estrechamente vinculadas con todo el desarrollo de la Realidad Aumentada permitiendo, básicamente, sobre-imponer a elementos cotidianos (calles, edificios, personas, objetos...) información a la que podemos acceder cuando nos topamos con ellos y haciendo posible "extender" sobre el mundo real un mapa virtual, que si bien lo cubre no lo tapa.

A partir de aquí se construye un nuevo ámbito de trabajo y experimentación que adquiere sentido no sólo desde una práctica de la información sino también como un sistema que permite crear relatos sobre el territorio, y en interacción con él, ya sea a través de textos, imágenes vídeos o sonidos.

"Los *Locative media* nos pueden ayudar, como ciudadanos, a enfocar nuestra atención en ese espacio, nos ofrecen una herramienta de análisis para la crítica de los `espacios de flujos´ [...] como una estructura clave de las sociedades en red. Mientras que los análisis de redes se orientan a las relaciones simbólicas entre los protagonistas, los *Locative*

media nos permiten evolucionar nuestra discusión hacia las relaciones físicas y tangibles" (TOMÁS 2010:278).

En cierto sentido, era lógico que la investigación artística de Escoitar.org sobre cartografías y sobre los vínculos entre sonido y lugar desembocase en trabajos como estos que permiten experimentar con la percepción del espacio y su transformación.

Para hacer posible este tipo de proyectos, Enrique Tomás y Horacio González desarrollaron una aplicación para móviles y tabletas Android, sobre la que me detendré más adelante, llamada noTours. Esta app permite situar en un mapa online diferentes sonidos que se activan cuando, ya paseando, cruzamos las diferentes zonas de acción.

Como explica Edu Comelles en su Tesis; noTours, como otros proyectos similares, "busca ante todo, difundir realidades sonoras, realizar exposiciones descriptivas de situaciones en las que el paisaje sonoro explica aspectos de nuestra realidad y de otras realidades, sociales, económicas, políticas y culturales. Todo ello dispuesto de la manera que le corresponda en cada caso implica emplazar sonido y por consiguiente, emplazar la escucha. [...] A su vez parte de estos proyectos pretenden hacer la acción inversa: buscan dejar el sonido en su lugar de origen y desplazar la escucha, emplazar al oyente en un lugar específico y forzar una escucha determinada aunque siempre exista esa relación a cuatro entre sonido, lugar, tiempo y oyente" (COMELLES 2013:36).

El nombre que se le dio a la aplicación responde al hecho de que, si bien el formato podía mantener cierto parentesco con las audioguías,

lo expandía rompiendo la linealidad del paseo y permitiéndonos recorrer el espacio libremente, despreocupándonos de la tecnología. No hay que seguir un itinerario marcado, simplemente caminar y noTours se encarga de todo lo demás.

Tras las experiencias de estos años se ha revelado como un sistema idóneo para trabajar aspectos como la memoria acústica, su relación con el territorio y la cultura, de ahí la idea de Auralidad Aumentada que aparece asociada al proyecto en algunos textos.

También en ocasiones se menciona el concepto de Audio-Derivas en clara alusión al movimiento Situacionista, debido a la naturaleza no lineal de los proyectos y a la vocación de transformar la percepción de lo cotidiano generando situaciones de escucha diferentes.

Así, si el mapa-web y los trabajos de campo nos permitieron llevar sonidos más allá de sus lugares de origen para inscribirlos en un espacio virtual, noTours nos abrió una puerta para situar sonidos exógenos sobre el territorio y seguir indagando con aspectos como el paseo, la Composición de paisajes sonoros, el diseño acústico, etc. En definitiva, "explotar" la capacidad de la escucha para transformar el entorno creando obras para el espacio público.

Aunque los noTours realizados hasta el momento se sitúan principalmente en el ámbito de la creación artística, todos ellos tienen en común entre si, y con el resto de trabajos realizados por Escoitar.org, la vocación de insistir en el estudio del fenómeno de la escucha atendiendo a variables cualitativas y a factores contextuales (culturales, históricos, so-

ciales...) Todos ellos buscan ser acciones que representen o signifiquen nuevas formas de cartografiar, que posibiliten, en última instancia, plantearse estrategias experimentales para la producción de conocimiento desde el tímpano.

Con el fin de enmarcar conceptualmente los trabajos realizados con noTours haré una progresión que parte de varias reflexiones sobre prácticas asociadas al arte sonoro en el espacio público, para, a continuación, pasar a tratar el aspecto del paseo sonoro en general y su relación con los *Locative media* y la inmersión sonora en particular.

IDEAS SOBRE EL ARTE SONORO EN EL ESPACIO PÚBLICO[87]

La relación del sonido con el espacio que lo acoge es de una intensa intimidad, puesta en evidencia cuando la fracturamos en el interior de una cámara anecoica donde la ausencia del entorno reverberante produce una incómoda sensación de angustia y desorientación, como si fuésemos bruscamente desposeídos de nuestros puntos de referencia. Pero fuera de los absorbentes tabiques de las salas "secas" esta influencia rara vez es tan "aséptica", y de la misma manera que las formas, disposición y estructura de los materiales contra los que se proyectan las vibraciones acústicas definen y moldean su presencia, el sonido da forma a nuestra percepción de un lugar "dramatiza[ndo] la experiencia espacial" (TUAN 2001:16). Es esta una capacidad transformadora que en los últimos años ha despertado el interés de quienes luchan por reformular el planeamiento urbanístico más allá de la mera disposición geométrica, apelando a la necesidad de un diseño tanto sonoro (SCHAFER 1993) como plurisensorial (AUGOYARD y TORGUE 2005) (PALLASMAA 2006).

Uno de formatos más utilizados en el arte sonoro, donde la espacialidad no es sólo una variable más, sino que define la mayoría de las tendencias adscritas a esta "etiqueta", es el de la instalación sonora, estrategia dispositiva que no expositiva, destinada a mantener una "conversación acústica así como a establecer nuevas coordenadas espaciales", en las que "el sonido opera a través de zonas de intensidad, eventos efímeros,

87 Este texto es un extracto de la parte que redacté para el catálogo de la exposición *ARTe SONoro* comisariada por Jose Manuel Costa en La Casa Encendida. Ver bibliografía (LONGINA, LOPEZ y TOMAS 2010).

inmersivos y ruidosos, que vibran a través de las paredes, bajo el suelo, desde los cuerpos" actuando "de acuerdo a una noción diferente de bordes y perspectiva" (LABELLE 2006:150).

Se trata de una capacidad aún hoy en día perturbadora para los "espacios del arte" a los que muchos creadores han renunciado con la intención de recuperar la profundidad existencial de la que suelen carecer. Son, precisamente, estas tensiones las que Andrea Fraser deconstuye en su *Untitled*, un *audio tour* para la *Whitney Biennal* de 1993 realizado con fragmentos de conversaciones, entrevistas, explicaciones... de los propios agentes del museo, editadas para, lejos de facilitar el discurso monolítico, conservar las incertidumbres y dudas propias del lenguaje informal sembrando la duda sobre las bases de su autoridad museística.

No obstante, fuera de estas salas "esterilizadas", de estos contenedores creados al amparo del discurso moderno de un arte autónomo en los que se instaura el silencio, la distancia y una temperatura estable, surge el reto de la especificidad impuesta por la conquista del espacio público como un trazado que excede la experiencia epidérmica, un giro epistemológico común a diferentes disciplinas, por el cual en los últimos treinta años "la definición operativa de emplazamiento (*site*) ha pasado de ser una localización física -arraigada, inmóvil, actual- a convertirse en un vector discursivo -desarraigado, fluido, virtual-" (KWON 2002:30), o lo que es lo mismo, en el "lugar-funcional" de James Meyer (*funtional-site*) "cuyo modelo no es el mapa sino el itinerario", convertido en "una secuencia fragmentaria de eventos y acciones a través de los espacios" (KWON 2002:29).

El arte sonoro se suma así a esta ampliación que George Klein interpreta como el paso del "sonido-espacial" (*Raumklang*) al "sonido-ubicado" (*Ortsklang*) entendido como la instalación de "un espacio en otro pre-existente, tanto física y sensorial, como metafísica y mentalmente [...] un espacio interior en uno exterior" (KLEIN 2009:108). Podríamos decir entonces que las intervenciones sonoras instaladas en el entorno público nos sitúan en un lugar y un momento determinados y nos hacen conscientes de esa transitoriedad cuando nos atrapan por sorpresa. *Time Piece* (1983) de Max Neuhaus lo logra generando cada 15 minutos un "estruendoso" silencio al interrumpirse el sistema que amplifica y procesa los sonidos urbanos, los mismos que *Sound Islands* (1994) de Bill Fontana trata de enmascarar mediante un extremo ejercicio de transposición en tiempo real del paisaje sonoro de la costa de Normandía al Arco del Triunfo de París empleando una continuidad sonora y líquida presente también en *Wasserfall* (2008) de Peter Ablinger y en *Score for a hole in the ground* (2006) de Jem Finer.

Tanto estas obras como los cantos de aves electrónicamente sintetizados, *Calls* (2006), de Dan St. Clair y los instrumentos musicales/ciéntificos, *Observatory* (2007) que Barbara Westermann esconde en los árboles despiertan nuestro oído marcando un pliegue en un espacio ya existente mientras Edo Paulus nos invita en *Resonating-With-secondlifeWind* (2007) a escuchar un espacio físicamente inexistente.

Otra vía es la de crear centros, puntos de referencia acústicos que reorganizan el espacio y nuestra relación con él tejiendo una emotiva red de significados, como sucede con *Follow me* (2006) de Susan Philiphsz. Concebida como una interpretación canónica del tema de los

Yarbirds *Happenings ten years time ago* para el cementerio militar de Berlín, esta pieza cuadrafónica ejerce la fuerza centrípeta propia de un monumento que no sólo ha sido desposeído de su pedestal, siguiendo las tendencias de la "estatuaria" pública contemporánea, sino incluso de cualquier visibilidad, y que tiende puentes entre memoria y lugar.

Por su parte, y a diferencia de estas propuestas, *Los adultos* (2007) de Santiago Sierra no trata el espacio público como un contexto sino que lo sitúa en el centro del debate cuestionando cual es realmente su alcance y cuales son, en la actualidad, los procedimientos utilizados para su gestión en la línea del debate abierto en torno a la *social-survillance*. Basándose en el Mosquito, un dispositivo comercial destinado a mantener las zonas residenciales libres de adolescentes, Sierra instala varias columnas sónicas que emiten una molesta frecuencia sólo audible para los menores de 25 años estableciendo una confrontación generacional donde el oído no es una vía para la experiencia y mucho menos para el disfrute, sino para el más puro control.

Resumiendo, se podría decir que la instalación "queda enmarcada más allá de sus propiedades estéticas como herramienta de construcción funcional en la ciudad. Pero la instalación, cuando implica la parte sonora, incide especialmente en la temporalidad y el movimiento de la actividad urbana, esto es, del ciudadano y todo aquello que le concierne" (ANDUEZA 2010:359).

El espacio público se presenta entonces como un marco de complejidades exigiendo a quien lo intervenga elaborar discursos "endógenos" que dialoguen con los diferentes flujos y eventos, con las subjetividades y la memoria, que interroguen sobre su "producción" y deconstruyan, fuercen, o incluso cuestionen sus límites.

"La modernidad se ha leído y observado detenidamente pero rara vez se ha escuchado".

Douglas Kahn (2001:4)

EL PASEO SONORO[88]

La figura del *flâneur* se ha construido, básicamente, sobre premisas visuales. El *flâneur* observa, ejerce de espectador, bien diluyéndose como "un hombre en la multitud", bien ocultándose, en una suerte de voyeur, como en los soportales de los Pasajes parisinos. En la mayoría de los abundantes textos que indagan en el perfil de este arquetipo de la modernidad aparece representado en una deambulación prácticamente sorda recorriendo un espacio urbano en el que "las relaciones alternantes de los hombres [...] se distinguen por una preponderancia expresa de la actividad de los ojos sobre la del oído" (Simmel citado en BENJAMIN 1972:52). Esta afirmación de George Simmel es sólo un ejemplo más de como se ha elaborado un discurso histórico, especialmente a partir del Iluminismo, sobre el paradigma del ojo, estableciendo una clara jerarquía de la percepción. Con la misma parcialidad parece que hayamos renunciado al carácter multisensorial que debería ir asociado a conceptos como el de paisaje, sometiéndolo a la distancia y a la frontalidad, convertido en una experiencia silenciosa, inodora y plana. No obstante, este oculocentrismo, puesto ya de relieve por historiadores como Lucien Febvre, Robert Mandrou o Alain Corbain, entre otros (SCHMIDT 2005), se debilita a medida que avanza un siglo XX en el que sentidos como el oído experimentan una drástica expansión condicionada por cambios ideológicos, sociales, tecnológicos y estéticos.

88 Este texto es una versión actualizada de *Soundwalking. Del paseo sonoro in situ a la escucha aumentada* publicado en el catálogo *Paseantes, viaxeiros e paisaxes* como resultado de las jornadas que tuvieron lugar en el CGAC (Santiago de Compostela) entre los días 16 y 19 de octubre de 2007.

Así, al mismo tiempo que la industrialización de las ciudades coartaba la libertad del *flâneur*, abocado a transitar itinerarios cada vez más restringidos ante la alta densidad de población y tráfico, el sonido del entorno adquiere un inevitable protagonismo en el paisaje urbano, evidenciado tanto en las campañas anti-ruido que se radicalizan en Europa y Estados Unidos durante el primer cuarto del siglo pasado (ATTALI 1977:248) (BIJSTERVELD 2005:172), como en una nueva categoría estética que podemos percibir en la exaltación que Luigi Russolo hace en 1913 del oído futurista cuando escribe a su amigo Balilla Pratella "los motores y las máquinas de nuestras ciudades industriales podrán un día ser sabiamente entonados, con el fin de hacer de cada fábrica una embriagadora orquesta de ruidos" (RUSSOLO 1998:15). Por otra parte, la entrada, a finales del siglo XIX, del sonido en el régimen de la "reproductividad técnica" será un factor determinante en este proceso de inflación acústica, modificando los hábitos de escucha bajo la multiplicación de registros fonográfícos y de emisiones radiofónicas.

Itinerario de un paseo sonoro en el parque Queen Elizabeth de Vancouver realizado por Hildegard Westerkamp

"Un paseo sonoro es una improvisación con el sonido de un lugar"

Andra McCartney (2004:183)

SOUNDWALK IN SITU

En 1966, el mismo año que la revista Artforum publica la experiencia de Tony Smith mientras conducía por una autopista inacabada en la periferia de New Jersey, Max Neuhaus pinta en las manos de su público la consigna "escucha" para luego dirigirse en autobús a una localización [89]que los asistentes deberían recorrer concentrándose en los distintos acontecimientos acústicos. Con *Listen* Neuhaus lleva a sus últimas consecuencias la expansión del oído propuesta por John Cage renunciando definitivamente a la sala de conciertos -de igual modo que el *Land-art* había hecho con las galerías- en un happening donde arte y vida se funden, y con el que propone cualquier evento y contexto sonoro como experiencia estética significativa haciendo que la "actitud se convierta en forma" (CARERI 2002:121).

Una postura similar a esta, pero reposando sobre una visión naturalista, es la que plantea Murray Schafer cuando asume "el paisaje sonoro del mundo como una inmensa composición musical que incesantemente se despliega en torno a nosotros. Nosotros somos al mismo tiempo su audiencia, sus intérpretes y sus compositores" (SCHAFER, 1993:205), insistiendo en su idea de la sonoesfera como un espacio armonizable y preconizando la reconstitución de un ecosistema acústico de proporciones humanas. Llevado por este holismo aural, el WSP adoptará la práctica de escuchar el espacio recorrido desde una perspectiva doble: como

89 En las seis versiones que Neuhaus realizó en EE.UU. de *Listen* hasta 1968, algunas de las localizaciones escogidas fueron la Consolidated Edison Power Station, en la 14th con la Avenida D de New York, los metros de Hudson desde la 9th a Pavonia o la Power and Light Power Plant en South Amboy, New Jersey.

experiencia estética y como herramienta de prospección orientada al estudio de las características sonoras de un lugar. Si bien, basándose en esta dicotomía, Schafer establece una sutil diferencia entre lo que denomina *Listening Walk* y *Soundwalk* (SCHAFER 1993:212-213), en la práctica, será la segunda designación la que permanezca para referirse genéricamente a cualquier actividad que fusione el andar y la escucha atenta.

Partiendo de la amplia definición de paseo sonoro como "cualquier excursión cuyo principal propósito es escuchar un ambiente" exponiendo "nuestros oídos a todos los sonidos que nos rodean dondequiera que estemos" (WESTERKAMP 1974:18) la cofundadora del WSP, Hildegard Westerkamp, será la encargada de explotar sus posibilidades discursivas en diferentes formatos, solapando, de igual modo que sucedía en la Composición de paisajes sonoros, investigación ecológica y acto creativo con el fin de "redescubrir y reactivar nuestro sentido del oído" (WESTERKAMP 1974:18).

A pesar de que estos paseos sonoros, individuales o en grupo, no poseen una estructura cerrada ni se articulan siguiendo pautas fijas e invariables -sino que se conciben como procesos abiertos que nos permitan alcanzar cierto estado de conciencia aural-, Westerkamp propone varios modelos con el fin de ayudarnos a anular los filtros psicológicos que imponemos a nuestro oído.

"Comienza escuchando los sonidos de tu cuerpo mientras te mueves. Están próximos a ti y establecen tu primer diálogo con el entorno [...] Intenta moverte sin hacer ningún sonido. ¿Es posible? ¿Cuál es el sonido

más silencioso de tu cuerpo? [...] Aparta tus oídos de los sonidos que produces y escucha los sonidos cercanos. ¿Qué escuchas? ¿Qué más escuchas? Más gente, sonidos naturales, sonidos mecánicos [...] ¿Puedes identificar ritmos interesantes, golpes regulares, el tono más agudo y el más grave? [...] ¿Cuáles son las fuentes que producen los distintos sonidos? [...] Aparta tus oídos de esos sonidos y escucha más allá, en la distancia [...] Por ahora has aislado los sonidos unos de otros y los reconoces como entidades individuales [...] reúnelos y escúchalos como si estuvieras escuchando una composición musical interpretada por diferentes instrumentos [...]" (WESTERKAMP 1974:19-20)

En otras ocasiones Westerkamp diseñará itinerarios sonoros adaptados a un espacio concreto del que quiere revelar lo que podríamos definir como un *genius loci* acústico. Organizados a modo de cartografías de la escucha, la finalidad de estos guiones es orientarnos con el fin de completar y ampliar la percepción visual, haciéndonos partícipes de una dimensión invisible a menudo desapercibida. Uno de los ejemplos paradigmáticos es *A Soundwalk in Queen Elizabeth Park* realizado en la ciudad de Vancouver.

"Empieza aquí y escucha algunos de los sonidos que vienen de todas las direcciones. Cada ciudad tiene ambientes sonoros diferentes que contribuyen a su carácter particular ¿Puedes encontrar esos sonidos aquí? ¿Cuáles son típicos del paisajes sonoro de Vancouver? [...] Camina hacia las fuentes y continúa escuchando los sonidos de la ciudad hasta que desaparezcan tras el sonido del agua. En tu camino estás pasando a través de arcadas de madera que dan una cualidad acústica particular a tus pasos y a los de los demás [...] Párate en la fuente y escucha las

diferentes voces del agua ¿Cómo influye el diseño de la fuente en el sonido? [...] Cerca de la fuente encontrarás una escultura de metal (*Knife Edge* de Henry Moore). Explórala tanto visual como acústicamente [...] Pon tu oido sobre su superficie y escucha el interior [...]" (WESTERKAMP 1974:21).

Tanto la doble vertiente analítico/estética como el carácter abierto de los recorridos propuestos por Westerkamp nos aproximan, más en la forma que en el fondo, a la *Dérive* situacionista en la que el "campo espacial [...] se puede delimitar de forma precisa o vagamente, dependiendo de si la meta es estudiar un terreno o desorientarse emocionalmente [...] Estos dos aspectos de las dérives se solapan en una serie de formas que hacen imposible aislar uno del otro" (DEBORD 1958). Será, en ambos casos, la flexibilidad con la que se aborda el paseo la que permite situaciones perceptivas excepcionales y propicia el cambio de ángulo en un intento por redescubrir lo cotidiano.

Pero esta necesidad psicogeográfica de aceptar la ciudad como un espacio discontinuo y subjetivo va a ser asumida aún con mayor disposición en los itinerarios realizados por el artista Akio Suzuki en urbes como Berlín, París o Turín. *Otodate* (*oto*-sonido y *date*-lugares) es una cartografía construida a partir de la experiencia personal en la que se pone de relieve el valor acústico, aunque también visual, de ciertos espacios urbanos. La simbiosis que se produce entre el paseo y la escucha en los trabajos de Suzuki queda perfectamente representada con el "logo" que utiliza para señalar estos hitos de interés acústico; un círculo donde se inscribe un doble icono simétrico que, intencionalmente, se puede interpretar como dos orejas o como dos huellas.

Algo más distanciadas del deambular Letrista se situarán los trabajos de campo desarrollados en el CRESSON donde ya las primeras investigaciones realizadas por Jean-François Augoyard proponen el paseo como un procedimiento clave (AUGOYARD 1979). En este contexto, Jean-Paul Thibaud ha dado forma a lo que define como *parcours commenté* con la intención de abrir los estudios sobre arquitectura y urbanismo a las variables cualitativas de un entorno plurisensorial. En los "recorridos comentados" se acompaña al habitante/informante en el transcurso de un itinerario habitual registrando las impresiones y significados subjetivos que tiene para él. Thibaud asume la triple acción de "andar, percibir y describir" en una práctica "presencial" que Nicolas Tixier ha completado con lo que denomina "escucha cualitativa en movimiento" (*Qualified listening in motion*), una especie de "realidad aumentada" que, gracias al uso de un micrófono una grabadora portátil y unos auriculares, le permite concentrarse en detalles sonoros "generando una situación paradójica" en la que "estamos al mismo tiempo fuera del contexto (escuchando a través de unos cascos), pero también estamos en el contexto (escuchamos mientras recorremos la ciudad)" (TIXIER 2003:85). La metodología del Laboratorio de Grenoble se completa además con la *écoute réactivée* (escucha reactivada) que consiste en "proponer a los habitantes de un lugar la escucha de fragmentos tomados de su propio entorno" con la finalidad "de revelar el detalle y la significación de las practicas sonoras cotidianas" (ATIENZA 2007). Aunque este último sistema no es un paseo sonoro propiamente dicho, es frecuente que se recurra a la idea de escucha en movimiento al considerar la dinámica como variable inherente a la percepción del espacio urbano, tal y como reivindican los trabajos de Pascal Amphoux (AMPHOUS 1991 y 1993).

En la actualidad, la experiencia del paseo sonoro se repite constantemente en diferentes contextos y en multitud de formas organizada por artistas sonoros, investigadores, pedagogos o compositores. Los numerosos paseos diseñados por Andra McCartney -algunos en colaboración con Westerkamp-, por Michelle Nagai (*City in a Soundwalk*) utilizando el Extreme Slow Soundwalk -una práctica derivada del *Deep Listening* de la compositora Pauline Oliveros-, las performance de Viv Corringham -interfiriendo en el entorno con distintas técnicas de expresión vocal-, la obra *Blind City* del compositor Francisco López -en la que convierte a personas ciegas en los guías de un público al que se le vendan los ojos- o los itinerarios que anualmente se realizan en Long Beach (California), dentro de la programación de *SoundWalk* -evento organizado por el colectivo FLOOD-, son sólo algunos ejemplos de la vigencia de este género.

SOUNDWALK Y FONOGRAFÍA

Del mismo modo que los paseos sonoros *in situ* suponen para el WSP una importante forma de exploración, el registro fonográfico forma parte indisociable de su metodología orientada a documentar y clasificar diferentes entornos. La grabación se convierte en una forma de preservación que debería posibilitar estudios comparativos con el fin de comprender los paisajes sonoros de diferentes lugares. Pero más allá de su potencial científico, el paisaje "fijado" adquiere un estatus de nueva "realidad" sometida a interesantes procesos reelaborativos, produciéndose una situación esquizofónica (SCHAFER, 1993:90-91) que, si bien, como ya expliqué, para Schafer poseía connotaciones peyorativas, abre un fructífero campo para la experimentación narrativa asociada a la idea de paseo sonoro.

Uno de los proyectos pioneros, por su ubicación en los hiatos existentes entre paseo, arte radiofónico, paisajismo sonoro y composición electroacústica, es la serie de programas que entre 1977 y 1979 realizó Hildegard Westerkamp para la Co-op Radio de Vancouver, dando un nuevo sentido al calificativo de *flânerie* aural con el que Theodore Adorno se había referido años antes a la escucha fragmentada de este medio (BUCK-MORSS, 1986, 105). *Soundwalking* consistía en una hora semanal durante la que se emitía un montaje que, a menudo, incluía textos, observaciones y, sobre todo, sonidos ambientales. De este modo Westerkamp construye paseos sonoros que le permiten crear espacios de escucha virtuales anulando o potenciando las huellas de la realidad y reorganizando nuestra memoria aural. Uno de estos paseos es *Lighthouse Park Soundwalk* (1977) en el que Westerkamp simultanea la graba-

ción de su voz -recitando las descripciones anotadas por el pintor Emily Carr- con la grabación del entorno en el transcurso del paseo.

De estas experiencias surgirán dos interesantes trabajos que mantienen la idea de tránsito, pero sometiendo el material a una profunda elaboración y a un tratamiento más minucioso; *A Walk Through the City* (1981), en el que mezcla sonidos urbanos de la zona de Skid Row con un poema de Norbert Ruebsaat, y *Kits Beach Soundwalk* (1989), donde optará por alterar los planos auditivos modificando las dimensiones de nuestra escucha. En ambas creaciones se apela a una apariencia de paseo onírico que "poéticamente alterna su orientación entre distintas formas de conciencia: del hecho a la ficción, del documental al docudrama [...] manteniendo una paleta sonora rica en texturas, matices y tonalidad [...], cancelando y revelando al mismo tiempo otra forma de realidad" (LaBELLE 2006:206).

Desde un punto de vista técnico, Westerkamp adopta prácticas ya habituales en la Composición de paisajes sonoros, alternando lo reconocible y lo transformado, tendiendo por momentos un puente hacia la escucha reducida, sólo que aquí la meta no es, como se proponía desde la Música concreta, valorar los sonidos en si mismos en tanto hechos auto referenciales, sino poner de relieve el carácter de un lugar a través de su representación acústica. En esta estrategia los sonidos transformados se aproximan a un espacio de ficción que potencia la cualidad real de los demás acontecimientos creando un "flujo constante entre paisajes sonoros reales e imaginarios, entre lugares reconocibles y transformados, entre realidad y composición" (McCARTNEY 2000). Pero la realidad que construye para nosotros no es una realidad cualquiera,

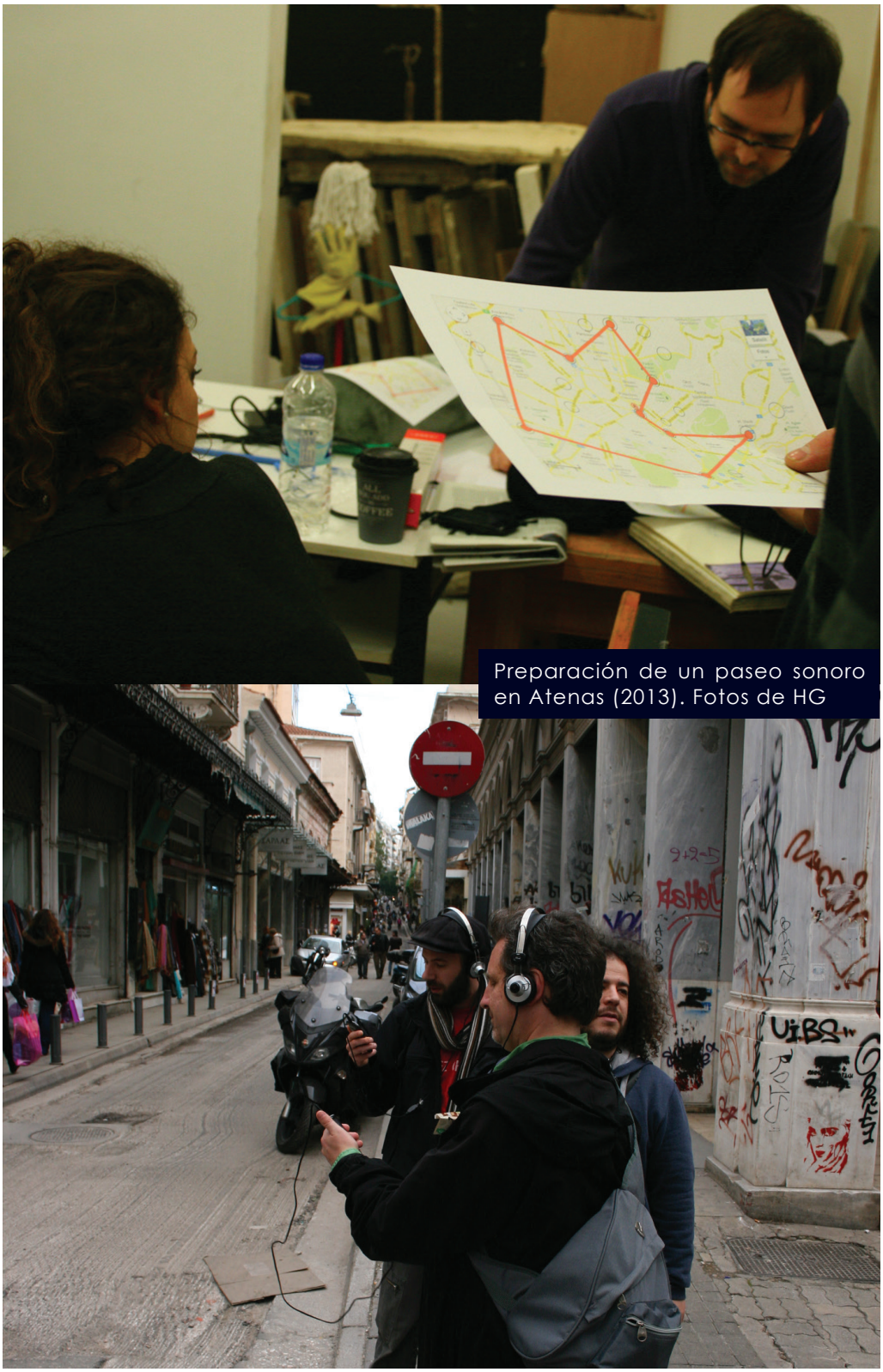
es su realidad. Westerkamp no renuncia a una subjetividad que ahora transmite con el uso consciente de la tecnología. No intenta, tal y como harán otros paisajistas sonoros, desaparecer, sino que asume, igual que lo hizo el discurso etnográfico posmoderno, la inviabilidad de la representación objetiva. Aquí, como apunta Brandon LaBelle, "la información objetiva se incorpora en un vocabulario mayor, rico en experiencia subjetiva [...] no nos habla sólo sobre la ciudad, sino sobre la ciudad capturada y compuesta por el artista [...] Capturar el sonido del ambiente para traerlo a casa adquiere su significado al situar el cuerpo subjetivo en el interior de la onda sonora y en su último viaje" (LaBELLE 2006:207).

Esta subjetividad se expresa de forma más evidente en *Kits Beach Soundwalk*, en el que Westerkamp juega con la presentación de diferentes planos y escalas subvirtiendo el balance de los sonidos que forman el paisaje sonoro y estableciendo un diálogo "entre el individuo, el fondo -el ambiente autoritario [la ciudad]- y todos los sonidos diminutos, las pequeñas voces que hay en la vida de cada uno, incluyendo su propia voz interior" (KOLBER 2002:41). Westerkamp hace un uso premeditado de la tecnología (colocación del micro, filtros, ecualizaciones...) para revelar una serie de sonidos que en condiciones normales pasarían inadvertidos, acercándonos a un universo "microfónico", un mundo de sonidos diminutos, que habitualmente constituyen ese "colchón" que identificamos como silencio.

El micrófono permite a quien graba descubrir y atender a emanaciones sutiles de pequeños sonidos. A menudo enmascarados o demasiado bajos como para escucharlos en condiciones normales, estos sonidos se pueden elevar a un rango audible. Su significado social se puede

aumentar o alterar drásticamente. Estos paseos sonoros recogen la interacción específica con un lugar, aquella en la que el micrófono construye una experiencia particular, y en la que el movimiento de quien graba permanece audible (McCARTNEY 2004:183-184).

La idea de paseo sonoro, de recorrido o de viaje, aparecerá también como una constante, como un eje recurrente, en numerosos trabajos vinculados al paisajismo sonoro en los que, de algún modo, parece asumirse la dimensión temporal del acontecimiento acústico como una consecuencia de un desplazamiento espacial. Algunos ejemplos de esta síntesis son *Stepping into the dark* (1996) de Chris Watson, *Within Earreach: Sonic Journeys* (1994) de Richard Lerman, la obra gráfica y acústica *108: Walking through Tokyo at the turn of the century* (2001) de Sarah Peebles, Christie Pearson y Yoshimura Hiroshi, *El Sueño de Haumaka* (2006), un recorrido sonoro documentado, realizado en la Isla de Pascua por Luis Barrié, o el trabajo acustemológico *Rainforest Soundwalks* (2001) del antropólogo Steven Felds.



Preparación de un paseo sonoro en Atenas (2013). Fotos de HG

"El nuevo nómada urbano está aquí y allí
al mismo tiempo, transportado por el ritmo
secreto de su walkman y en contacto
directo con el lugar que atraviesa"

Jean-Paul Thibaud (2005:329)

SOUNDWALK COMO REALIDAD AUMENTADA

Aproximadamente desde finales de los años 80 del siglo XX, ya sea como consecuencia o como reacción, hemos presenciado un proceso en el que la realidad virtual se proyecta de forma inevitable hacia el espacio físico apoyándose en la ubicuidad tecnológica. Surge así un nuevo estatus de Realidad Aumentada o mixta en la que el interface se hace cada vez más transparente y en la que los límites entre ficción y realidad son menos evidentes.

Si bien, gran parte de esta ampliación se apoya en el desarrollo de sensores, ordenadores inteligentes, tecnologías *wireless*, *wearable computing* e infinidad de *gadgets*, la realidad aumentada se puede manifestar de formas no tan sofisticadas, pero igualmente efectivas, apoyándose más en mecanismos sugestivos -narratividad y subjetividad- que en herramientas de última generación.

Quizás una de las situaciones más sencillas en la que se manifiesta esta percepción alterada es el uso de los reproductores de música portátiles (walkam, mp3...). Este simple hábito en el que se simultanea el andar con la escucha nos aproxima a una experiencia modificada de nuestro entorno en la que los distintos estímulos se reorganizan atendiendo a la banda sonora que escojamos. La selección musical añade información y significado a objetos y lugares pero, al mismo tiempo, existe total libertad y control para escoger el balance entre ambas realidades acústicas estableciendo el grado de influencia de unos sonidos sobre los otros en lo que Jean-Paul Thibaud ha definido como "nodo interfónico". El punto de encuentro entre la música y los sonidos del ambiente es varia-

ble, simplemente utilizando el volumen del reproductor se puede ir "voluntariamente de la escucha de los cascos a la escucha de la ciudad incrementando intencionalmente la permeabilidad de los auriculares" (THIBAUD 2005:335).

El poder transformador que produce esta interferencia entre dos esferas que se solapan, es lo que ha llevado a artistas como Sophie Calle, Andrea Fraser y Janet Cardiff (FISHER, 2004) a indagar en el potencial expresivo de fórmulas retóricas como las audioguías o los *audio tours* más allá del ámbito didáctico vinculado al museo o al recorrido turístico. Pero mientras Calle -*La visiteé Guidée* (1994)- y Fraser -*Untitled* (1993)- elaboran una percepción ampliada que se apoya en mecanismos básicamente textuales, Janet Cardiff construye todo un imaginario de paseos sonoros cuya fuerza estética descansa, como señala Lev Manovich "en las interacciones entre dos espacios -entre la visión y la escucha (lo que el usuario está viendo y lo que está escuchando)-, y entre presente y pasado (el momento en el que el usuario camina frente a la narración sonora que, como ocurre en cualquier grabación, pertenece a algún momento pasado indefinido)" (MANOVICH 2002:6-7).

La presencia de su voz susurrante, la intersección entre indicaciones orientativas y fragmentos de inquietantes relatos, la omnipresencia del sonido de sus pasos marcando el ritmo de los nuestros y la utilización de grabaciones que podrían haber sido realizadas, no se sabe cuando, en los mismos espacios que recorremos, son algunas de las constantes que

utiliza Janet Cardiff en sus paseos[90] para generar una serie de mundos dinámicos en un seductor ejercicio de simulacro.

Como vemos en *Drogan´s nightmare* Cardiff nos sumerge en una ficción onírica que experimentamos y proyectamos en el presente descendiendo en una hipnótica cuenta atrás.

"Cinco, cuatro, tres, dos, uno... Hola, estoy contigo enfrente a la ventana. Pon tus dedos contra el cristal. A mi me resulta frío. Hay una paloma en la ventana. Recuerdo que fuera hay un árbol, con el tronco lleno de pequeñas hojas verdes. También recuerdo edificios, postes altos, la ciudad [...] Quiero que camines conmigo, gira a la izquierda, sigue en dirección al mostrador. Tienes que caminar al ritmo de mis pasos, así caminaremos juntos" (Janet Cardiff, *Drogan´s Nightmare. The walk*).

El paseo se construye entonces en una inestable fluctuación entre presencia y ausencia; sus pasos se revelan como huellas audibles resonando en los ecos de los mismos espacios por los que ahora caminamos, su cuerpo se evidencia en la respiración, y por momentos emergen sonidos cuyo realismo nos hace dudar sobre su procedencia -¿están en la grabación o suceden en este mismo instante?-, un efecto que consigue con un hábil uso de la técnica hiperrealista de grabación binaural[91].

---

90 Algunos ejemplos son *Chiaroscuro* (1997), *Drogan´s Nightmare* (1998), *Wanås Walk* (1998), The *Missing Voice. Case study B* (1999), *Her Long Black Hair* (2005).

91 La grabación binaural es un registro estereo con el que se consigue una realidad acústica muy efectiva, especialmente si cuando se reproduce se escucha a través de unos auriculares. El procedimiento consiste en colocar cada uno de de los micrófonos en un oido con lo que el resultado simula lo que llega a nosotros creando una imagen de dos canales muy abierta y generando una sensación que se aproxima bastante a nuestra percepción natural.

Surge entonces la poderosa situación esquizofónica que antes mencionábamos en la que, no sólo escuchamos sonidos grabados en un lugar diferente -dislocados- como planteaba Schafer, sino que los escuchamos en el mismo lugar donde se registraron pero en un momento diferente -de sincronizados-. Percibimos el sonido injertado pero no vemos la fuente que lo produce y el espacio cobra un nuevo sentido en el vórtice en el que se encuentran nuestros pensamientos, las voces que cruzan nuestra cabeza, y la tensión entre lo presente y lo espectral.

Cardiff crea una intimidad virtual que se proyecta en el ámbito público mediante "la relación entre cuerpo y espacio" cuando dispone "la percepción del movimiento del primero en la construcción del segundo" (MESQUITA 2000), al mismo tiempo que su voz nos somete y nos transforma; "estoy dentro de su cabeza, ella está dentro de la mía y ambos estamos dentro de las historias de algunos libros [...] yo no cuestiono los porqués, me he puesto en sus manos, dentro de su voz, impulsado por la pulsión de su trabajo". (TOOP 2004:122).

Atendiendo a un encargo realizado en el 2000 por la Ikon Gallery de Birmingham el compositor Robim Rimbaud -a.k.a. SCANNER- realizará *Broad Street*. En este paseo sonoro el músico británico, tal y como hace Cardiff, profundiza en el poder subjetivador del sonido mezclando muestras de distintas conversaciones, música y diálogos de películas fácilmente reconocibles "sustituyendo la cacofonía de los sonidos de la ciudad con una banda sonora predeterminada, para que la velocidad y la forma de caminar de cada uno fuese inevitablemente unida al sentimiento de la propia banda sonora" (SCANNER 2001:69).

En un estilo próximo a esta sencilla fórmula de realidad aumentada, la empresa estadounidense Soundwalk ha explotado una serie de itinerarios, a medio camino entre los *audio tours* convencionales y el producto pseudo artístico más experimental, bajo el eslogan "*Audio tours for people who don´t normally take audio tours*" (audio guías para gente que normalmente no usa audio guías). Con un catálogo que se centra sobre todo en la ciudad de New York, destaca su *Ground Zero Sonic Memorial Soundwalk* (2004). En este proyecto conmemorativo, coproducido por The Kitchen Sisters, los sonidos grabados por Stephen Vitiello a través de la ventana de su estudio en el World Trade Center, donde trabajó como artista residente becado por el Lower Mahattan Cultural Council, se mezclan con registros de los paseos que el funambulista Philippe Petit realizó entre las dos torres en 1974, y con numerosas grabaciones telefónicas y testimonios relacionados con los ataques del 11/S, todo ello bajo el efecto cohesionador de la voz de Paul Auster.

La inserción de creaciones sonoras en un recorrido urbano ha sido otro modelo que inspiró la muestra *Itinerarios del Sonido*[92], comisariada por María Bella y Miguel Álvarez. En esta reflexión aural sobre el entorno urbano catorce artistas, entre ellos Vito Acconci, Luc Ferrari, Bill Fontana o Susan Hiller, fueron invitados a diseñar una serie de obras sonoras basándose en diferentes localizaciones de Madrid que, posteriormente, se podían escuchar en una serie de paradas de autobus en un intento por reconfigurar nuestra escucha de los paisajes sonoros.

Algo más elaborados tecnológicamente que estas propuestas son aquellos proyectos que durante los últimos años han sabido sacar provecho

92 <http://www.itinerariosdelsonido.org>.

de las tecnologías de geolocalización. Uno de los más interesantes es *Tactical Sound Garden*[93]. Inspirándose en la proliferación de redes wireless, *Tactical Sound Garden* es un audaz intento que permite facilitar el diseño personalizado del espacio público aural evolucionando hacia la creación de comunidades colaborativas. Los usuarios, convertidos en una suerte de prosumidores, "plantan" sus sonidos en un espacio virtual de la ciudad de tal forma que quienes deseen recorrer esa cartografía invisible pueden hacerlo con unos cascos y un equipo que soporte conexión *wifi*.

De forma similar se han desarrollado otros dos proyectos; *Urban Tapestries* -incluido en *Sonic Geographies*[94], una iniciativa cuya intención es "excavar y cartografiar la experiencia urbana y las infraestructuras urbanas de la ciudad" basándose en el uso de GPS y apoyándose en numerosas publicaciones-, y *Always something somewhere else*[95] realizado por el artista Duncan Peakman utilizando el *software* Mscape de la empresa Hewlett Packard para establecer una red de significados entre sonidos de diferentes puntos que son imbricados en el espacio que estamos recorriendo.

El desarrollo de los mecanismos de creación generativa e interactividad son los dos elementos sobre los que se asienta *Sonic City*[96], proyecto concebido para "crear música electrónica basada en sensores

93 <http://www.tacticalsoundgarden.net>.

94 <http://proboscis.org.uk/sonicgeographies>.

95 <http://duncanspeakman.net/?p=180>.

96 <http://www.tii.se/reform/projects/pps/soniccity/index.html>.

corporales y en factores medioambientales". Utilizando procesos generativos en los que interviene de forma determinante el tiempo real, se crean estructuras en las que la interacción entre nuestro movimiento, el medioambiente y la orografía urbana construyen una composición que convierte el simple hecho de andar en un acto creativo.

En todas estas aproximaciones emerge con fuerza la figura reminiscente del paseante, convertido ahora en un *data-flâneur*, que cruza los tejidos urbanos invisibles superpuestos a la ciudad construida. La intimidad de la escucha crea cartografías individuales, variables, y paisajes sonoros que el usuario puede redefinir en una *Dérive* aural que sitúa el oído, si no por encima, al menos al mismo nivel que el ojo. Así, la experiencia de la ciudad se amplía y se multiplica en cada escucha, abriéndose a la incertidumbre de los sonidos más inesperados, construyendo incesantemente nuestra realidad.

Como ya he comentado, uno de los dispositivos clave en la transformación del espacio público son los auriculares o "cascos" permitiendo sustraer al paseante de los ruidos circundantes y ofrecerle un paisaje virtual superpuesto al espacio transitado lo que posibilita un atractivo marco de trabajo para la experimentación. A continuación analizo esta intersección entre la escucha íntima y el espacio compartido, para luego centrarme en el uso concreto de noTours.

LA ESCUCHA ÍNTIMA[97]

Como hemos visto, uno de los efectos más notables del desarrollo tecnológico asociado con la captación/reproducción/transmisión del acontecimiento sonoro es el de crear desplazamientos en un evento de naturaleza eminentemente temporal, así como el de facilitar múltiples situaciones de deslocalización mediante su capacidad esquizofónica especialmente acentuada por la transitoriedad que aportan los dispositivos de escucha móvil y el uso de los "cascos".

Este sistema, derivado de los primeros utensilios estetoscópicos modernos que permitían situar el interior de un cuerpo en el campo de nuestra escucha, transmitir el funcionamiento de un órgano a otro órgano (STANKIEVICH 2007), pronto se aplicó en los primeras receptores de radio como una forma de asegurar la "privacidad" acentuando la tendencia de las "técnicas auditivas" a la "individualización del oyente". Será en este "espacio personal" (STERNE 2003) en el que más tarde el Narciso posmoderno construirá su liberación "envuelto en amplificadores, protegido por auriculares, autosuficiente en su prótesis de sonidos graves" (LIPOVETSKY 2000:75), siendo el silencio y la espacialización los dos principales artificios que acentúan el carácter inmersivo de esta experiencia.

Así, los auriculares antes que nada son generadores de "vacío" al ofrecer un aislamiento "anecoico" que hace posible la escucha íntima gracias a un doble bloqueo -siempre variable mediante el control del volumen-; el de no escuchar el exterior y el de preservar lo que escuchamos

97 Las ideas de este texto han sido escritas como parte del co-comisariado de los contenidos del *Sensxpreriment 2011*: <http://www.mediateletipos.net/archives/12058>.

en relación a la realidad acústica circundante, lo que provoca una escisión no sólo física sino también social como explica Frances Dyson; "el sonido es desocializado, y la amenaza de una mente superpoblada o el estruendo de lo social son reducidos temporalmente" (DYSON 2009:82).

De hecho, la búsqueda de esta autoreclusión "ideal" es la meta que parece haberse fijado la industria con el desarrollo de sistemas de cancelación de ruidos y de transmisión osea, suponiendo este último para Slavoj Žižek lo más próximo a la percepción de lo Real lacaniano (ŽIŽEK 2006).

Al mismo tiempo, el estándar binaural permite generar la sensación de que el sonido transita libremente en el interior de nuestra cavidad craneal, haciendo virtualmente posible la creación de espacios cuya autonomía es reforzada cuando se independiza el campo acústico del visual y de las funciones propioceptivas.

En los últimos años se han desarrollado diferentes técnicas, como la Holofonía o la síntesis HRTF, que buscan generar una hiperrealidad basada, no tanto en la fidelidad al sonido grabado -una aspiración constante en los trabajos de sonidistas como Gordon Hempton o Walter Tilgner comprometidos con la fonografía de sesgo más ecoacústico- como en su comportamiento espacial, dimensión que han experimentado artistas como Bernhard Leitner, Keiichiro Shibuya o Ryoji Ikeda.

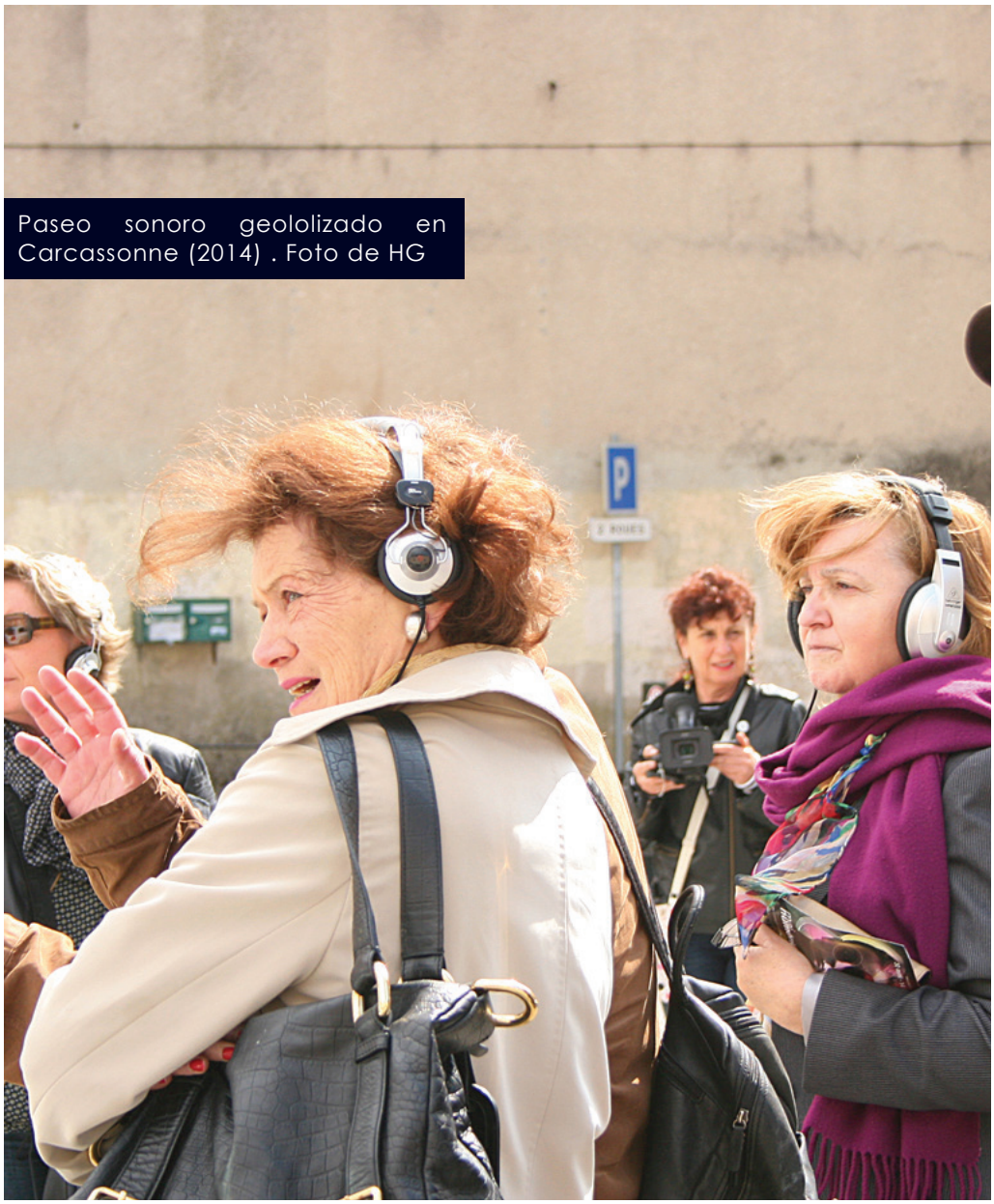
Un planteamiento diferente es el de Dallas Simpson, cuyos trabajos son un claro ejemplo tanto de la celebración de la escucha "dislocada" como de la exaltación del acto de la captación sonora y de la subje-

tividad del micrófono que evidencia a través de sus performances binaurales.

La portabilidad de los auriculares también ha permitido una serie de interferencias entre el espacio acústico virtual y el espacio recorrido, a partir de cuya superposición e intersecciones es posible generar toda una serie de significados nuevos sobre el territorio "recomponiéndolo a través de comportamientos espacio-fónicos" (THIBAUD 2005:329), un recurso del que hacen uso los ya mencionados Janet Cardiff y George Bures Miller en sus *Audio walks*, Cilia Erens en sus *Soundwalks* o la aproximación a los inaudibles de los *Electrical Walks* de Christina Kubish utilizando un sistema similar a los *pick-up coils* que nos permite oír los sonidos electromagnéticos de los diferentes dispositivos que pueblan las ciudades contemporáneas y que no son accesibles a "simple escucha".

Ahora, con la creciente ubicuidad de los dispositivos móviles y el desarrollo en los últimos años de los llamados *Locative media* la información virtual se vuelca sobre el espacio físico generando nuevos flujos y nuevas formas de interacción. El mapa se extiende sobre el territorio, al menos parcialmente, no cómo restos o como "despedazadas ruinas", que diría Borges, sino como las primeras piedras de un nuevo espacio público más complejo en el que se cruzan diferentes capas de información. Una intersección que no es simplemente la suma, ni el acoplamiento entre materialidad y virtualidad, sino que supera la yuxtaposición sugiriendo "que algo más se puede producir en medio" (HEMMET 2006:354).

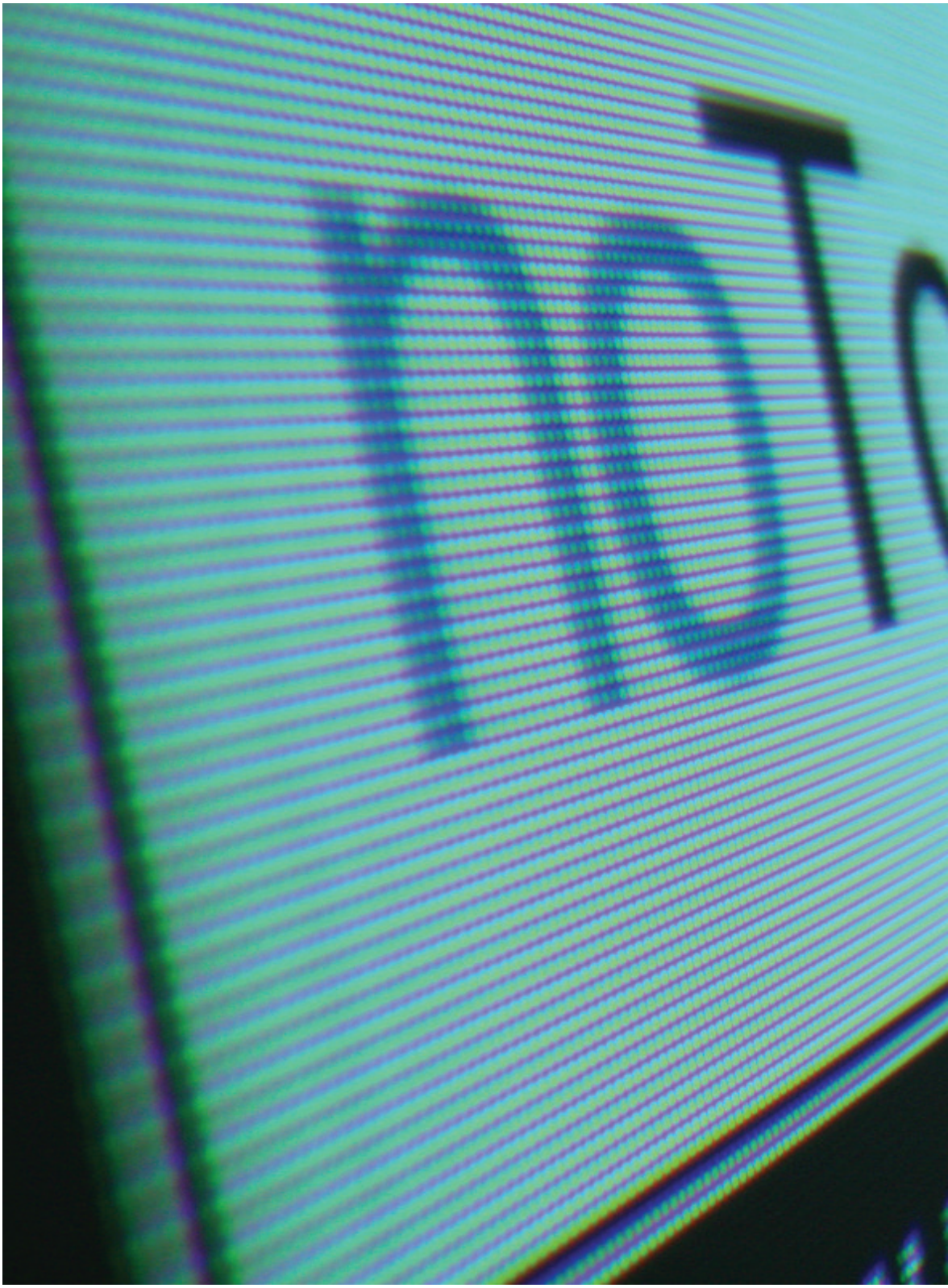
Es precisamente en este punto donde adquiere su sentido noTours al permitirnos investigar la potencialidad de esos espacios intersticiales y su capacidad para crear nuevos significados y lecturas del espacio.

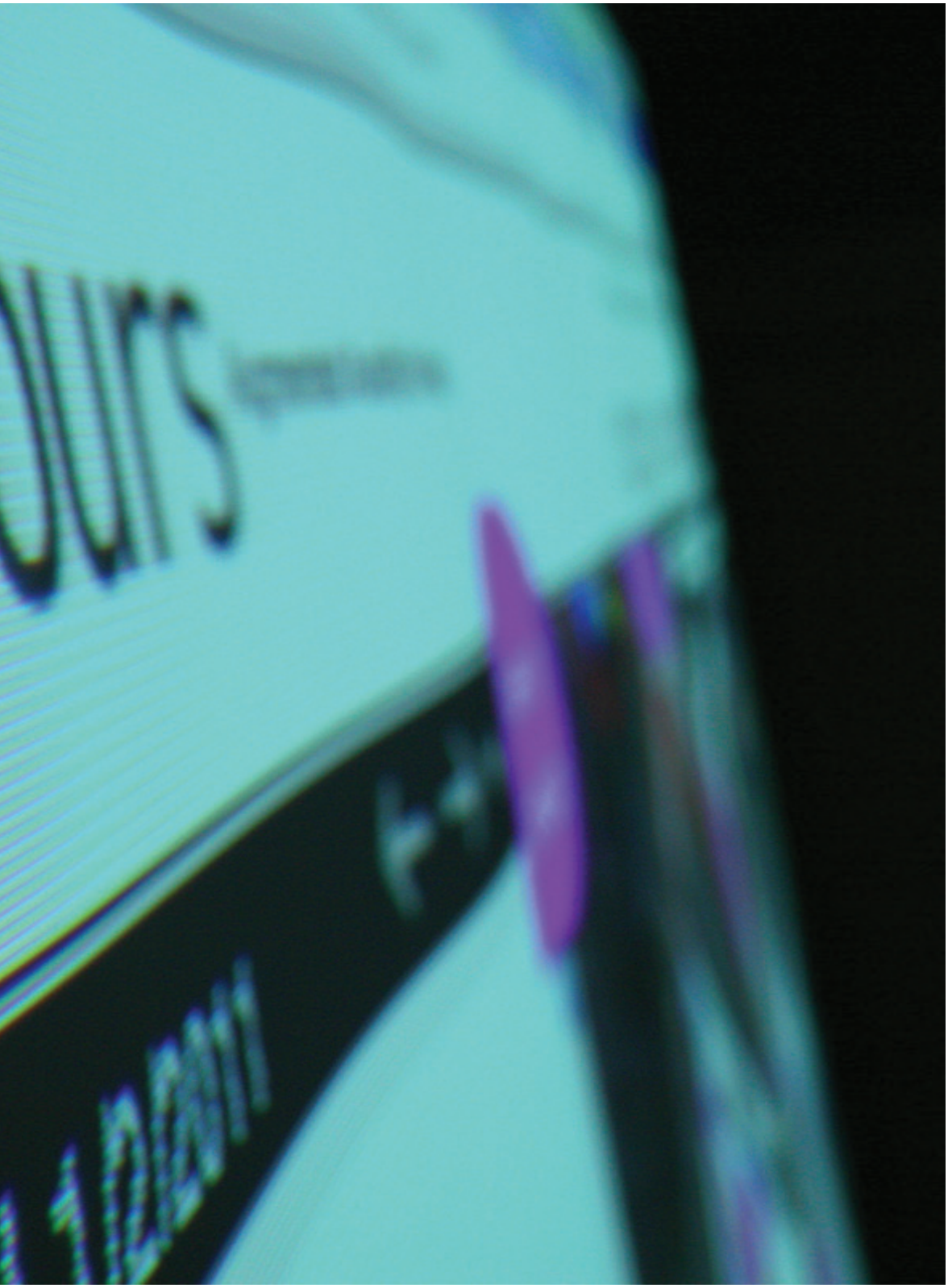


Paseo sonoro geololizado en Carcassonne (2014) . Foto de HG

Paseo sonoro *Her Long Black Hair* de Janet Cardiff

Electrical Walk de Christina Kubish





"In girum imus nocte et consumimur igni"

Palíndromo latino

NOTOURS[98]

NoTours[99] es un proyecto desarrollado durante los últimos años por Escoitar.org y para el que se ha programado un *software* basado en la plataforma móvil Android. Utilizando la tecnología de geolocalización (GPS/brújula digital) este sistema permite crear relatos en formato de paseo cuya finalidad es explorar el espacio urbano atendiendo a los elementos simbólicos del sonido[100].

Audio-derivas basadas en "geo-anotaciones" (HEMMENT Ibid.:350), pequeñas piezas *site-specific*, realizadas a partir de distintas fuentes -grabaciones de campo, entrevistas, descripciones, narraciones...- que vamos escuchando súbitamente a medida que caminamos y exploramos un área de forma no lineal. Se podría decir que se trata de un no-mapa, ya que está oculto y no nos guía sino que nos sigue en nuestro deambular, cuya finalidad es la de reformular la experiencia de un lugar a través de la escucha modificada, aumentada.

Antes de ser una aplicación de *Locative audio,* noTours fue el título de una obra realizada para LABoral dentro de la exposición *El pasado en el presente y lo propio en lo ajeno* comisariada por Juan Antonio Álvarez Reyes y que tuvo lugar entre el 3 de abril y el 28 de septiembre de 2009[101].

98 Se han trasladado aquí algunos fragmentos extraídos de la conferencia, ya mencionada, que escribí para el *IV Encuentro Iberoamericano de Paisaje sonoro*.

99 <http://www.notours.org/>.

100 Ver Anexos 3 y 4.10.

101 Ver Anexo 4.8.

El planteamiento de esta colectiva era indagar "cómo los fantasmas de la memoria vagan por el presente influyendo en la manera en que lo entendemos y construimos" partiendo de las ideas de Avery F. Gordon, quien "ha estudiado cómo lo fantasmagórico, ciertos fenómenos de acumulación de memoria, se aparecen en el presente con fuerzas renovadas". Así "los fantasmas no serían tanto proyecciones físicas, sino la manera que tiene el pasado de vivir en el presente". La finalidad de la exposición era analizar "la interrelación entre territorio y memoria -cómo se influyen mutuamente y cómo se resignifican en un viaje de ida y vuelta-" buscando "trabajar profundamente en un doble sentido con la comunidad local: con la artística y con cuestiones relacionadas con la memoria personal, colectiva e histórica del propio lugar donde se inserta el centro de arte; entendido 'el lugar' como un territorio atravesado por su memoria y definido social, cultural y políticamente[102]".

Nos propusimos entonces desarrollar un paseo que evidenciase, a través de lo sonoro, esa memoria que atraviesa el territorio. Para hacerlo contamos con la participación de diferentes vecinos de Cima de Villa creando un recorrido en el que se mezclaban los testimonios acerca del barrio ofrecidos por Pepe Bajamar y su improvisado repertorio de canciones populares, con sonidos de archivo, interpretaciones en la calle de un coro de mujeres, algunos paisajes sonoros de la ciudad, reconstrucciones ambientales de espacios ya desaparecidos, etc., y todo ello elaborado junto a composiciones sonoras más experimentales que servían de elemento cohesionador.

102 <http://www.laboralcentrodearte.org/es/exposiciones/el-pasado-en-el-presente-y-lo-propio-en-lo-ajeno>.

En aquel momento utilizamos un software de Hewlett Packard, Mscape, diseñado para dispositivos PDA y que permitía, con bastantes limitaciones, hacer algo parecido a lo que hace actualmente noTours.

Tras esta primera experiencia las PDAs desaparecieron rápidamente del mercado ante la irrupción de los *smartphones* y con ellas esta herramienta.

Si bien hoy ya existen aplicaciones similares para dispositivos móviles[103], cada una con sus peculiaridades y orientación práctica, en aquel momento todavía había un vacío, imagino que debido, en buena medida, al escaso potencial comercial que parecían tener *apps* de este tipo. Esta fue la razón por la que, tras haber descubierto el interesante espectro que podía ofrecer un *software* de estas características para la experimentación sonora en la línea que veníamos desarrollando desde Escoitar.org, decidimos crear nuestra propia herramienta.

Actualmente, noTours es el nombre con el que se ha bautizado a un sistema de *Locative audio* basado en dos aplicaciones; un editor-web online, diseñado por Horacio González, y un programa para móvil escrito por Enrique Tomás.

El editor, basado en el sistema de mapas de Google, permite seleccionar el área de trabajo que vamos a intervenir y crear sobre ella círculos de diferentes dimensiones. Cada círculo representa la extensión que ocupa un sonido pudiendo incluso superponer varios círculos para

103 Aris games, Motive, Locosonic, SonicsMaps, Detour, Soundways, etc.

realizar paseos sonoros más elaborados al construir una composición por capas.

Además, cada uno de los círculos puede determinar como se reproduce el sonido asociado (activarlo inmediatamente al entrar o aplicarle un *fade-in*, que al salir el sonido se pare, se pause o continúe hasta que termine la reproducción del archivo, etc).

También existen dos tipos de círculos. El *speaker*, cuyo comportamiento emula al de la escucha en relación a una fuente sonora, cuanto más nos aproximamos a ella mayor será su intensidad, y el *soundscape* que permite colocar cuatro sonidos en un círculo y que se reproduzcan dependiendo de la orientación que marca la brújula digital.

Tras una residencia y el encuentro *Narrativas Espaciales* con artistas y escritores realizado también en LABoral entre los días 1 y 5 de noviembre de 2011, cuya meta era que los participantes aprendiesen "a utilizar los diferentes recursos técnicos disponibles, experiment[ase]n con la escritura de guiones, trabaj[ase]n con los archivos de audio y cre[asen] proyectos para poder experimentar[104]", se añadieron nuevas funcionalidades a la aplicación con el fin de hacerla más versátil y poder gestionar contenidos narrativos. Así, a todas las posibilidades anteriores, se les añadió un sistema de niveles que permite combinar diferentes paseos sobre un mismo territorio de manera que, dependiendo de que sonidos se "crucen", aparecerán o desaparecerán nuevas pistas de audio de un modo similar a lo que sucede en un videojuego cuando llegamos a un punto y pasamos a un nuevo nivel.

104 <http://www.laboralcentrodearte.org/es/exposiciones/narrativas-espaciales>.

Al finalizar el taller, la artista Helena Torres realizó con noTours el proyecto *Serendipia*. Mezclando el relato negro con la historia de la ciudad, este paseo es "una narrativa sonora geolocalizada en el cementerio civil de Ceares, El Sucu" en la que Torres "propone la resolución de un crimen acontecido en Gijón a finales del siglo XIX[105]". Como ella misma explica "*Serendipia* es a la vez un laberinto y un viaje por el tiempo y el espacio, la posibilidad de perderse para encontrar claves que nos ayuden a entender el presente. La historia de una muerte sin resolver acontecida a finales del siglo XIX es el pistoletazo de partida para una aventura en la que personajes ficticios encarnan situaciones y acontecimientos históricos reales que fueron claves en la conformación de la modernidad". De este modo "el poder del relato sumado al del sonido intervienen la realidad de una manera poética que deviene política al resignificar el espacio intervenido" (TORRES 2013:22).

Por su parte, la aplicación móvil cumple una función similar, en apariencia, a las clásicas audioguías -dispositivo+cascos- sin embargo aquí se intenta evitar cualquier interacción visual con el dispositivo al estar encerrado en una "caja negra". Se pretende que la tecnología sea transparente y no interfiera en la experiencia ya que el principal interés es centrarse en la escucha en movimiento y su poder para transformar el espacio que recorremos.

El proyecto creado en el editor online se carga en el móvil Android, vamos al espacio para el que ha sido pensada la obra y, tras una breve espera en la que el GPS nos localiza, podemos empezar a caminar por

105 <http://www.serendipia.notours.org/?page_id=2>.

el lugar intervenido sin otra preocupación que deambular y dejarnos llevar por la experiencia.

Dependiendo del contexto para el que se diseñe un noTours los contenidos toman elementos del radioarte, el arte sonoro o el registro documental con la intención de alterar un espacio urbano entendido como flujo, como acontecimiento, convirtiéndolo en un ente mutante que se transforma mientras lo recorremos.

NoTours nos ha permitido profundizar en esos intersticios que surgen en el encuentro del movimiento, el espacio recorrido y lo sonoro buscando estrategias para la reelaboración de lo real, bien reconstruyendo bien deconstruyendo la percepción de un lugar. Reconstruyéndolo como sucedió en el proyecto de Cima de Villa antes mencionado o deconstruyéndolo como se pretendía en *El Ángel*, una pieza realizada para la exposición *ARTe SONoro* en La Casa Encendida y en la que el paseo, impregnado de cierta ensoñación oscura, nos llevaba a errar física y anímicamente en torno a la figura del Ángel caído que preside el Parque del Retiro en Madrid. La frase que se podía descubrir, a modo de acertijo, al final del paseo era el palíndromo que encabeza este apartado, "damos vueltas en la noche y somos devorados por el fuego", un homenaje a Guy Debord quien lo utilizó en 1978 como título de su última película[106].

106 Ver Anexo 4.9.

Entrevista a Pepe Bajamar para el paseo de Cima de Villa (Gijón)

Pase previo de noTours en Cima de Villa (2009)

Taller *Narrativas Espaciales* en LABoral (2011). Fotos de HG

ESTUDIO DE CASO // WHITE WALK

Tras la realización de *El Ángel* la siguiente obra que abordamos con noTours fue un encargo para la exposición *Gateways*[107], comisariáda por Sabine Himmelsbach[108].

Todos los trabajos seleccionados estaban relacionados "con la comunicación y las redes [...] '*Gateways*' significa acceso a espacios, a la información, a las redes de datos o a las comunidades [...] Un '*gateway*' es un conmutador que convierte datos funcionando como interface entre varios tipos de redes y que permite la transcodificación digital de varios medios". En este sentido, las piezas que componían la exposición "trataban –de una manera similar a la función digital de transmisión– la transcodificación o incluso la traducción de datos y su evaluación en nuevos contextos de significado [...] La confrontación artística con la importancia de la digitalización en la sociedad no consiste sólo en una reflexión sobre la tecnología en sí misma, sino sobre la consideración de su impacto como fenómeno socio-económico. Junto con lo relativo al espacio cambiante y la creciente acumulación de capas de información, emerge la cuestión sobre el desarrollo de uno mismo en y a través de las redes. Un aspecto central de la exposición es la reconfiguración del espacio público a través de la creciente superposición de la esfera informacional y el espacio geográfico. Los artistas están movilizando el desarrollo de los medios móviles, probando su potencial para ofrecer

107 <http://www.goethe.de/ins/ee/prj/gtw/enindex.htm>.

108 Ver Anexo 4.13.

'*gateways*' en espacios y comunidades e identificar formas alternativas para crear redes más allá de la extendida sociedad de consumo [...] Estas intervenciones artísticas no se limitan a la visualización de datos del espacio virtual, sino que ofrecen una oportunidad para revelar el conocimiento que ha sido suprimido[109]".

Partiendo de todas estas premisas, Escoitar.org configuró un paseo sonoro para el parque Kadriorg (Tallinn) en el que está situado el museo KUMU que albergaba la exposición.

Después de varias conversaciones con la comisaria y con agentes culturales de la ciudad, planteamos un paseo basado en la interferencia del ser humano en el paisaje. Queríamos llevar la idea de parque, como microcosmos natural organizado, al sonido, evidenciando, a partir de diferentes fuentes, esta arquitectura pensada para el ocio.

En una primera fase de prospección investigamos cuestiones relacionadas con la cultura de la ciudad y las comunidades que la habitan, aspectos concretos sobre la historia del parque buscando un punto desde el que iniciar el proyecto. En este proceso, y en relación con la injerencia de lo humano en lo natural, descubrimos un interesante repertorio musical, catalogado por la etnomusicóloga Ingrid Rüütel como Géneros vocales no pertenecientes al repertorio *Runo,* que incluye pequeños juegos basados en la imitación de sonidos. Como explica Rüütel, estas melodías cumplían diferentes funciones; "práctica o utilitaria (usados por cazadores para atraer pájaros o animales incluso en la actualidad); [o] un significado mágico y de diversión (las composiciones conocidas

109 <http://www.goethe.de/ins/ee/prj/gtw/ueb/en6944843.htm>.

como canciones de pájaros contienen un texto poético y en ellas se imitan los sonidos de las aves recreando su timbre y entonación). Aquí también tienen cabida tanto 'conversaciones' entre animales [...] como ruedas que giran, carros, campanas de iglesia, etc." (RÜUTEL 1998).

Esto nos llevó a familiarizarnos con el repertorio vocal estonio contemporaneo. La práctica del canto coral no es sólo una actividad musical más, tiene una gran importancia identitaria y política. El proceso independentista en Estonia se conoce como la Revolución cantada, un movimiento pacífico que se inicia en 1987 y que, entre otras manifestaciones reivindicativas, se escenificó con multitudinarias interpretaciones de temas populares, muchos de ellos prohibidos durante la época de pertenencia a la ex unión soviética, y la celebración de conciertos de música rock. Profundizando descubrimos, por una parte, la afición de muchos compositores contemporáneos que escriben para coro a incluir fragmentos onomatopéyicos y por otra que en el parque, parcialmente habitado, se habían cortado varios arbustos con el fin de evitar el "ruido" de los pájaros.

Así, una de las capas de sonido se creó trabajando este tipo de repertorio, antiguo y contemporáneo, con un coro y con solistas locales para luego relocalizar las imitaciones de las aves en aquellos lugares de los que habían sido expulsadas siguiendo la línea de trabajo inicial centrada en la dicotomía humano/natural.

Después de varias sesiones con el coro recopilamos una gran cantidad de material del que, además, aprovechamos las entonaciones utilizadas como ejercicios de calentamiento y afinación (escalas, motivos as-

cendentes...) para escenificar partes del planteamiento urbanístico del parque. Por ejemplo, en las zonas de escalera, según se ascendiese o descendiese, se podía escuhar al coro cantando escalas ascendentes o descendentes respectivamente.

Siguiendo el proceso habitual empleado en la creación de otras piezas del colectivo, organizamos previamente un taller para todos aquellos interesados en conocer las posibilidades de noTours y trabajar con aspectos generales del Paisaje sonoro y la Fonografía. Gracias a los asistentes, entre los que se encontraban artistas, antropólogos[110] y músicos, pudimos descubrir interesantes dinámicas del parque a las que quizás no habríamos tenido acceso de otra forma, lo que nos ayudó, en buena medida, a definir nuevas capas sonoras.

Con la colaboración de los asistentes capturamos los pequeños sonidos que pueblan el parque en invierno, temporada en la que se produjo la obra y durante la cual prácticamente no hay visitantes, para que se pudiesen escuchar en verano, meses en los que permaneció abierta la exposición, creando un efecto pretendido de deslocalización y destemporalización.

Además, se realizaron composiciones electroacústicas geolocalizadas para diferentes tramos del paseo a partir del material recopilado. Así, por ejemplo, se elaboró un pieza con *samples* de discos de gramófono deteriorados adquiridos en tiendas locales de segunda mano que ocupaba de forma fragmentada el punto donde antiguamente había un quiosco de música.

110 Ver Anexo 4.14.

Como en otros paseos creados con noTours, siempre tenemos que solucionar los límites del área intervenida para evitar que quien camina acabe alejándose de la zona en la que se centra la pieza final. Aunque en ocasiones esta información se obtiene junto a la documentación de la obra con un mapa orientativo o, en este caso, consultando el punto de información que estaba en el interior de la exposición, siempre intentamos evidenciarla a través del sonido. Para *Gateways* se planteó recrear la expansión del museo hacia el parque utilizando mensajes grabados en el interior del museo, reproducidos en estonio e inglés a través de la megafonía, informando de que acababas de abandonar el paseo.

El resultado final fue *White Walk* un "paseo sonoro geolocalizado construido a partir de grabaciones de campo, entrevistas e interpretaciones vocales alrededor del parque Kadriorg de Tallin realizado durante los meses de enero y febrero. Con estos materiales se ha creado una historia no-linear en la zona del Kumu que pretende reflexionar sobre la construcción de la identidad colectiva e individual. Fragmentos de canciones populares y extractos del repertorio coral contemporáneo que imitan sonidos del entorno dialogando con testimonios y con la memoria aural[111]".

111 Descripción incluida en el punto de información sobre el paseo.

Punto de información sobre *White Walk*. Foto de CL

Probando *White Walk* en las inmediaciones del KUMU (2011). Foto HG

Taller de Escoitar en el Kumu (Tallinn). Foto de HG

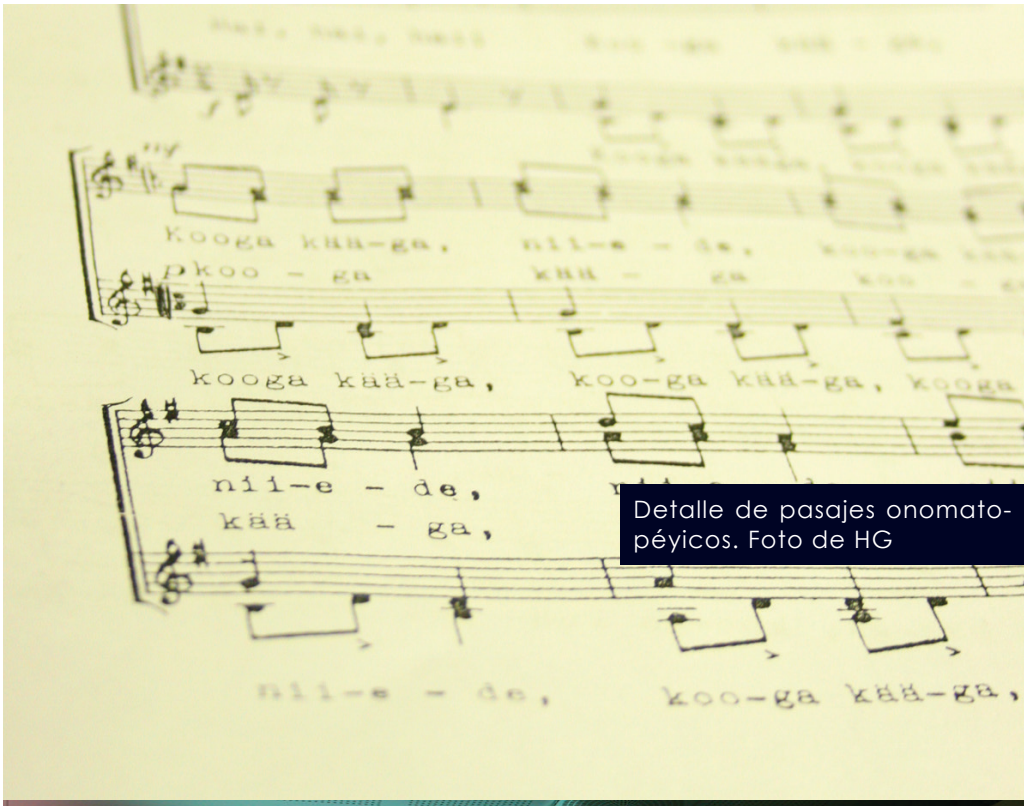
Definiendo contenidos de *White Walk*. Foto de HG

Grabación en la playa de Tallinn. Foto de HG

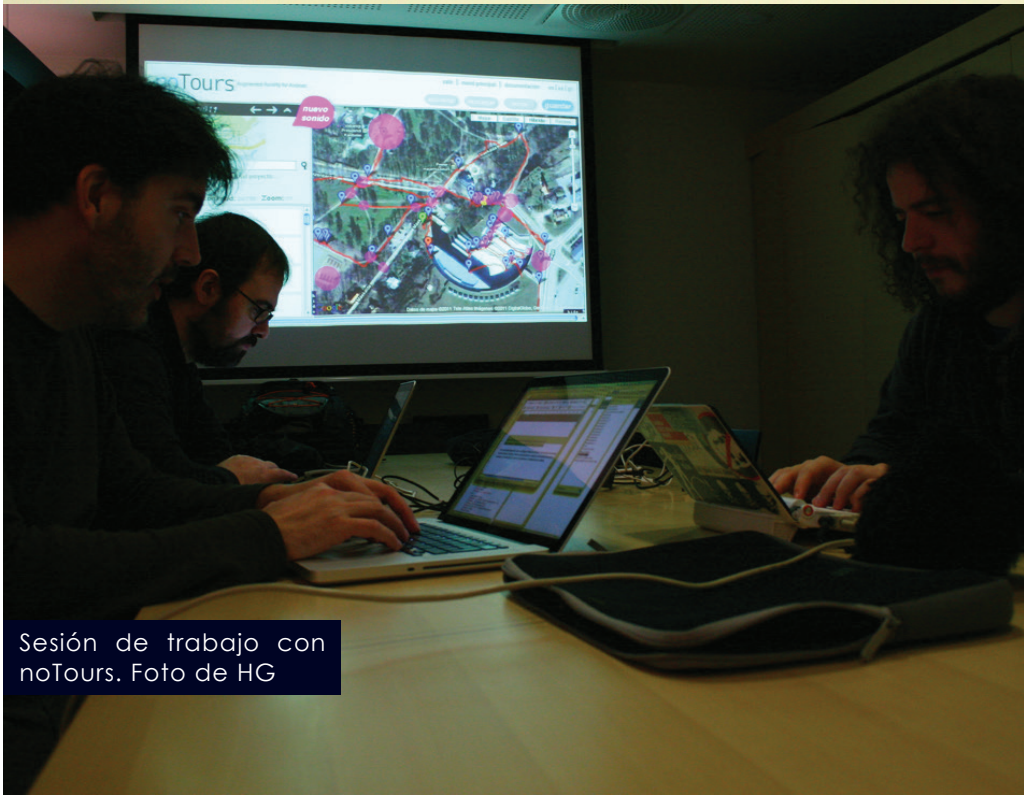
Grabando con micros de contacto. Fotos de HG

Entrevista para *White Walk*. Foto de HG

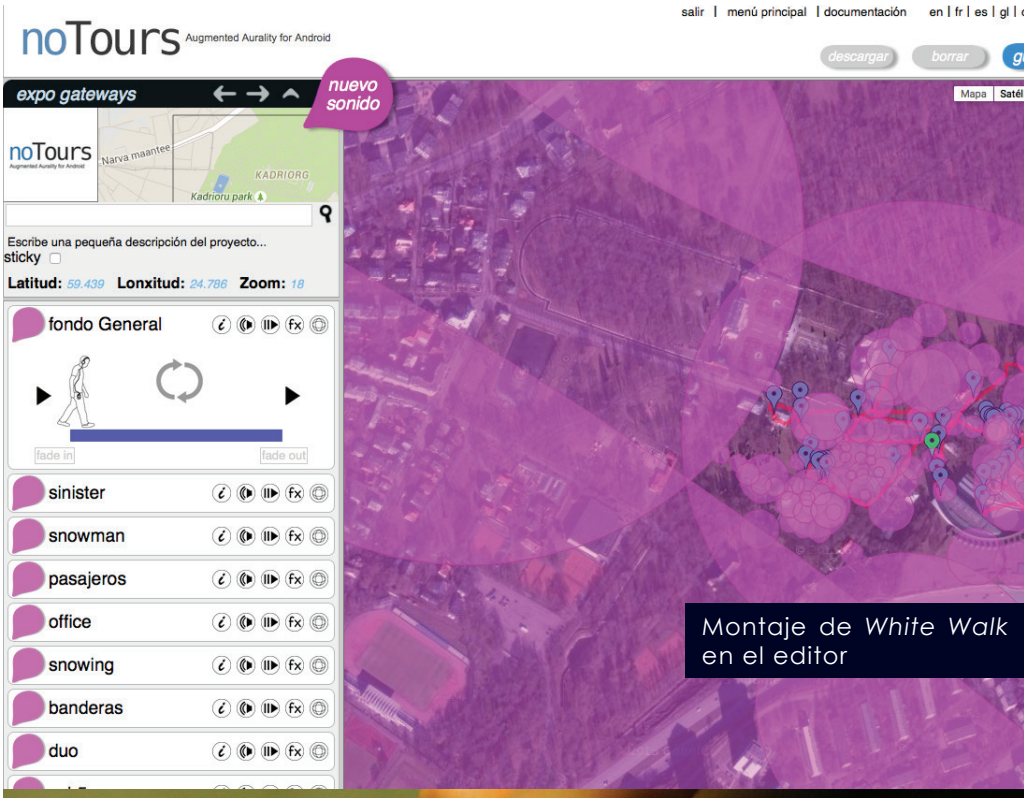
Sesión de grabación con un coro. Fotos de HG



Detalle de pasajes onomatopéyicos. Foto de HG



Sesión de trabajo con noTours. Foto de HG



Montaje de *White Walk* en el editor

Inicio del paseo en la aplicación móvil. Foto de HG

Primeras pruebas para *White Walk*. Fotos de HG

"Bailan al son de una música pueril y refinada incapaz de ser recogida por ningún oído europeo; parece que se escucha siempre el mismo son, el mismo ritmo; pero, con el tiempo, esos sonidos siempre idénticos y ese ritmo sugieren en nosotros como el recuerdo de un gran mito; evocan el sentimiento de una historia misteriosa y complicada"

Antonin Artaud (1985:282-283)

ESTUDIO DE CASO // CONTINENT ROUGE

Como fruto del intercambio de ideas entre Escoitar.org y los asitentes al taller *Narrativas Espaciales* ya mencionado surgió una fructífera colaboración con Gigacircus[112] que se ha mantenido durante los últimos años.

Fundado por la etnóloga y creadora de arte digital Sylvie Marchand, Gigacircus es un colectivo "dedicado a la creación de obras nómadas [...] que trabaja en ámbitos aparentemente tan alejados como el *Land-art* y los espacios virtuales construyendo dispositivos efímeros a modo de instalaciones que se presentan tanto en medio de la naturaleza como en el corazón de las ciudades[113]".

Como Escoitar.org, Gigacircus parte de investigaciones con base antropológica llegando a la misma conclusión al descubrir que ceñirse a los formatos y cauces académicos para la exposición de los resultados de algunas investigaciones tiene importantes límites, especialmente cuando se busca expresar emociones o aspectos intangibles relacionados con el proceso y con el sujeto de estudio.

En el corazón del trabajo de Gigacircus se entrecruzan "aspectos antropológicos, éticos y estéticos [...] sobre las formas de movilidad humana en la actualidad", de ahí su interés por experimentar con noTours.

112 Colectivo formado por Sylvie Marchand, Lionel Cumburet, Jacques Bigot, Yorick Barbanneau, Cécile Rouquié y Lelio Moehr.

113 Descripción del propio colectivo incluida en varios proyectos y propuestas.

Además, los dispositivos a través de los que Gigacircus muestra sus trabajos son creaciones "multisensoriales" que, por la naturaleza de sus contenidos y el carácter de instalación inmersiva al que recurren, se podrían situar en la categoría del documental expandido.

Su último proyecto, *Continent Rouge*, en el que Escoitar.org ha colaborado, es el resultado de varios años de investigación sobre la figura de Antonin Artaud y su relación con la cultura Tarahumara.

En 1936 el poeta francés llega a la sierra mexicana donde descubre los rituales y danzas de los Raramuri[114] influyendo profundamente en el desarrollo de la teoría del *teatro de la crueldad* expuesta algunos años más tarde en su famoso texto *El teatro y su doble*.

De este viaje nos queda una interesante interpretación de la experiencia recogida en una serie de escritos que han sido recopilados en diferentes publicaciones como *México y Viaje al País de los Tarahumaras (*ARTAUD 1984). Este periplo se "transfiguró" en *Pour en finir avec le jugement de Dieu*, un encargo realizado por la Radiodiffusion française. La "performance" radiofónica producida en 1947, pocos meses antes de la muerte de Artaud, y en cuya grabación participaron Paule Thévenin, Maria Casares y Roger Blin, recoge su aspiración a liberar el lenguaje no sólo del "peso del texto" sino incluso de sí mismo volviendo "brevemente a las fuentes respiratorias, plásticas, activas del lenguaje", relacionando "las palabras con los movimientos físicos que las han originado" de

114 Tarahumara y Raramuri se usan indistintamente para referirse a la misma cultura. No obstante ellos hablan de sí mismos utilizando el segundo de los términos que significa algo parecido a "pies ligeros", en alusión a la gran importancia que le confieren al movimiento siendo capaces de correr grandes distancias.

manera "que el aspecto lógico y discursivo de la palabra desaparezca ante su aspecto físico y afectivo, es decir que las palabras sean oídas como elementos sonoros y no por lo que gramaticalmente quieren expresar, que se las perciba como movimiento, y que esos mismo movimientos se asimilen a otros movimientos directos, simples, comunes a todas las circunstancias de la vida [...] y he aquí entonces que el lenguaje de la literatura se reconstituye, revive" (ARTAUD 2011:158).

No obstante, la emisión de la obra fue inmediatamente vetada por su carácter explícito y por la dureza del texto.

Continent Rouge utiliza parte de este material sonoro con el fin de "cuestionar las raíces rituales del arte y entrelazarlas con 'disciplinas' artísticas de tradición occidental" explorando "una gran variedad de situaciones y puntos de vista reflexivos para un público móvil: los caminantes –oyentes/espectactores/emisores– receptores que entran en una experiencia acústica aumentada (narración espacializada), para descubrir en su trayecto los ritos tarahumaras[115]".

En la pieza está muy presente el sentido de recorrido, de periplo, de viaje... como el que Artaud realiza desde Marsella a las recónditas montañas y barrancos raramuri. Por esta razón Gigacircus optaron por crear un *soundwalk* en el que se mezclasen elementos sonoros extraídos de la obra radiofónica de Artaud y de la extensa librería de grabaciones etnográficas realizadas en México por Lionel Cumburet, en las que se documentan exhaustivamente aspectos cotidianos de la vida de varias localidades, como Norogachi, y testimonios sobre la memoria de la pre-

115 Fragmento extraído del proyecto.

sencia de Artaud, que en cada nuevo viaje iba acrecentando su dimensión mítica para los Tarahumara. También encontramos grabaciones de campo de los rituales que se celebran a lo largo del año, extractos de entrevistas a Sylvie sobre l a construcción de su relato[116] así como otras referencias relativas a la vida del poeta.

Este paseo geolocalizado con noTours tiene una doble función; una es iniciática y trata de transmitir la necesidad del movimiento, la participación del cuerpo, como un gesto preparatorio a través del que se va a producir el redescubrimiento de la ciudad al resignificar sus espacios con la superposición de ambientes, ruidos, textos y acentos "exóticos", composiciones electroacústicas, etc., estableciendo una relación con hitos urbanos (edificios, intersecciones, plazas, esculturas, espacios de sociabilidad...) directa, o indirectamente, relacionados con la "cosmología" de Artaud y de los Raramuri. La otra es servir de guía para que encontremos la vídeo-instalación final, el espacio ritual, "cuyas imágenes y sonidos se generan a partir del ritmo del paseo. Textos de Artaud, grabaciones de rituales Tarahumara que se siguen celebrando en la actualidad, paisajes sonoros, imágenes cotidianas... cobran vida en un espacio inmersivo[117]".

Este paseo es uno de los más complejos realizados hasta el momento con noTours y se utilizó todo el potencial del sistema de niveles. Dependiendo de los sonidos con los que nos tropezamos nuestro paseo se reconfigura añadiendo o eliminando eventos sonoros, con lo que la experiencia individual puede ser parcialmente diferente.

116 <http://pletora.es/Transcripcion-desordenada-de-una>.

117 Ibid.

Otra de las ideas del proyecto es que la vídeo-instalación adquiera una esencia orgánica generando las secuencias proyectadas a partir de los itinerarios de los caminantes. Para esto se le añadió a la aplicación móvil un sistema que se comunica por 3G con un servidor al que envía los datos de las trayectorias de los usuarios, una información que luego es interpretada por un *patch* realizado en Max/Msp para seleccionar unos u otros vídeos en la instalación[118].

Continent Rouge, en su sentido más amplio, ha ido definiéndose y tomando forma en diferentes sesiones de trabajo entre Escoitar.org y Gigacircus en el *atellier* que el colectivo francés tiene en el pequeño pueblo de Villefagnan y en las sucesivas fases de producción posteriores. Entre febrero y marzo de 2014 se llevó a cabo la preproducción[119] de la pieza durante una residencia artística en el Centre national des écritures du spectacle La Chartreuse[120], y pocos meses después la producción de una primera versión para la ciudad de Carcassonne en el contexto del festival *Mai Numérique 2014*[121]. Recientemente se ha creado una

118 Este sistema permite interesantes ampliaciones de la experiencia de noTours y se ha utilizado en otros trabajos como los realizados en colaboración con el centro Novars de la Universidad de Manchester (http://www.novars.manchester.ac.uk/) especializado en la investigación de las relaciones entre sonido, espacio y arte interactivo del que ha nacido la colaboración Locativeaudio.org. También se ha puesto en práctica en el evento *Valencia Network. Circuito perifónico de Valencia* organizado por Miguel Molina en 2013.

119 Ver Anexo 4.17.

120 <http://www.chartreuse.org/56/513/compagnie-gigacircus>.

121 <http://www.graph-cmi.org/mai-numerique_3/>.

adaptación para el evento *La Noche de las Luciérnagas*[122] en México D.F. que tuvo lugar este año en la Casa de Francia[123].

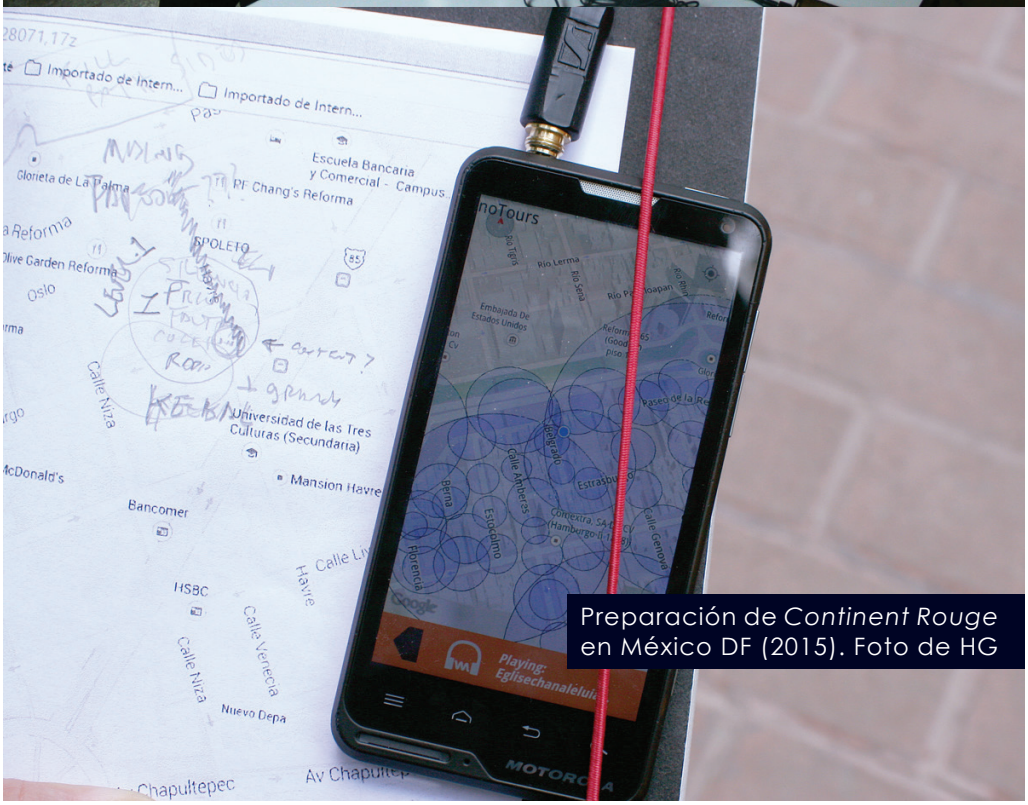
En la presentación colaboraron César Espino y Gustavo Álvarez con la performance *Neje–Muje*. La presencia de Gustavo fue especialmente significativa ya que el fue la persona que puso en contacto a Sylvie Marchand con el universo raramuri cuando la invitó a participar en el festival de performance *Performancear o morir* que organiza en la sierra.

122 Ver Anexo 4.18.

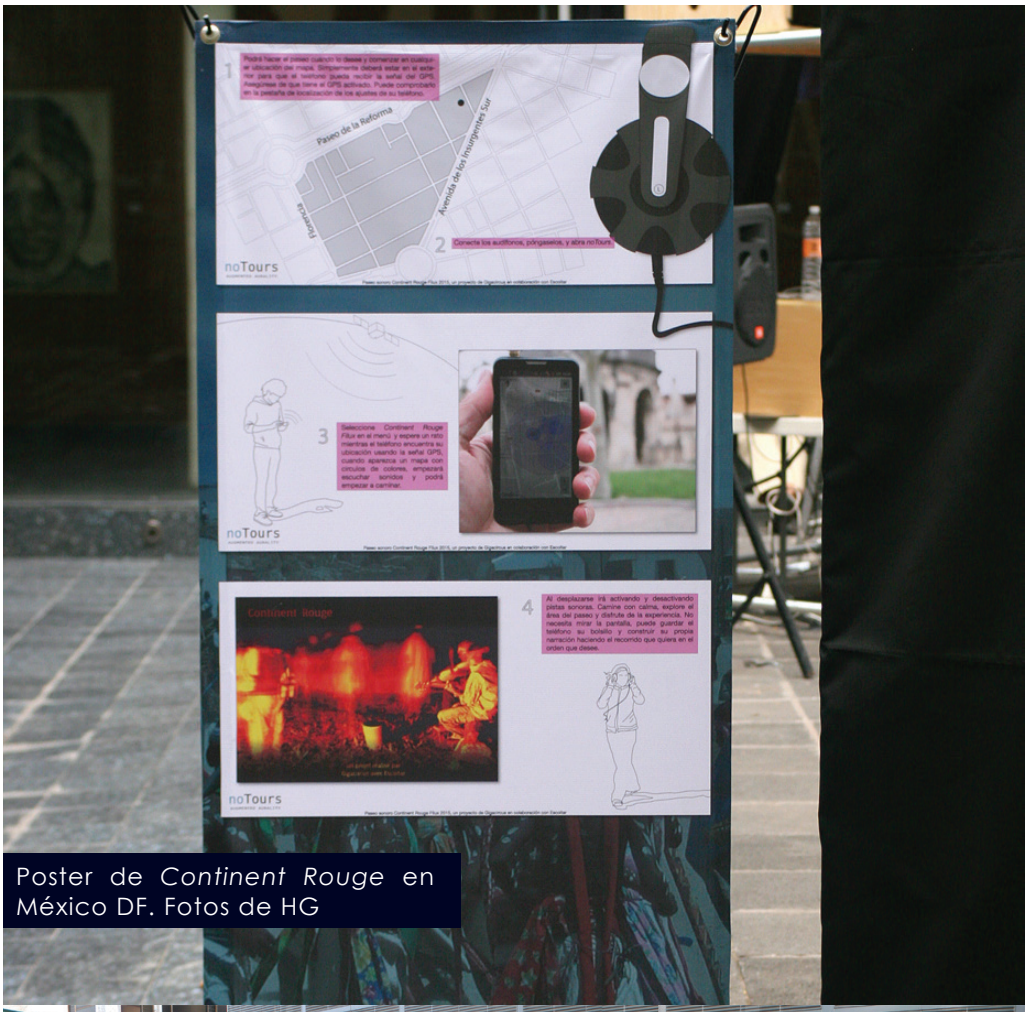
123 <http://ifal.casadefranciadigital.org.mx/noche-de-las-luciernagas-2015-continent-rouge/>.

La Chartreuse (Avignon). Foto de HG

Sortie de résidence. La Chartreuse (2014). Foto de HG



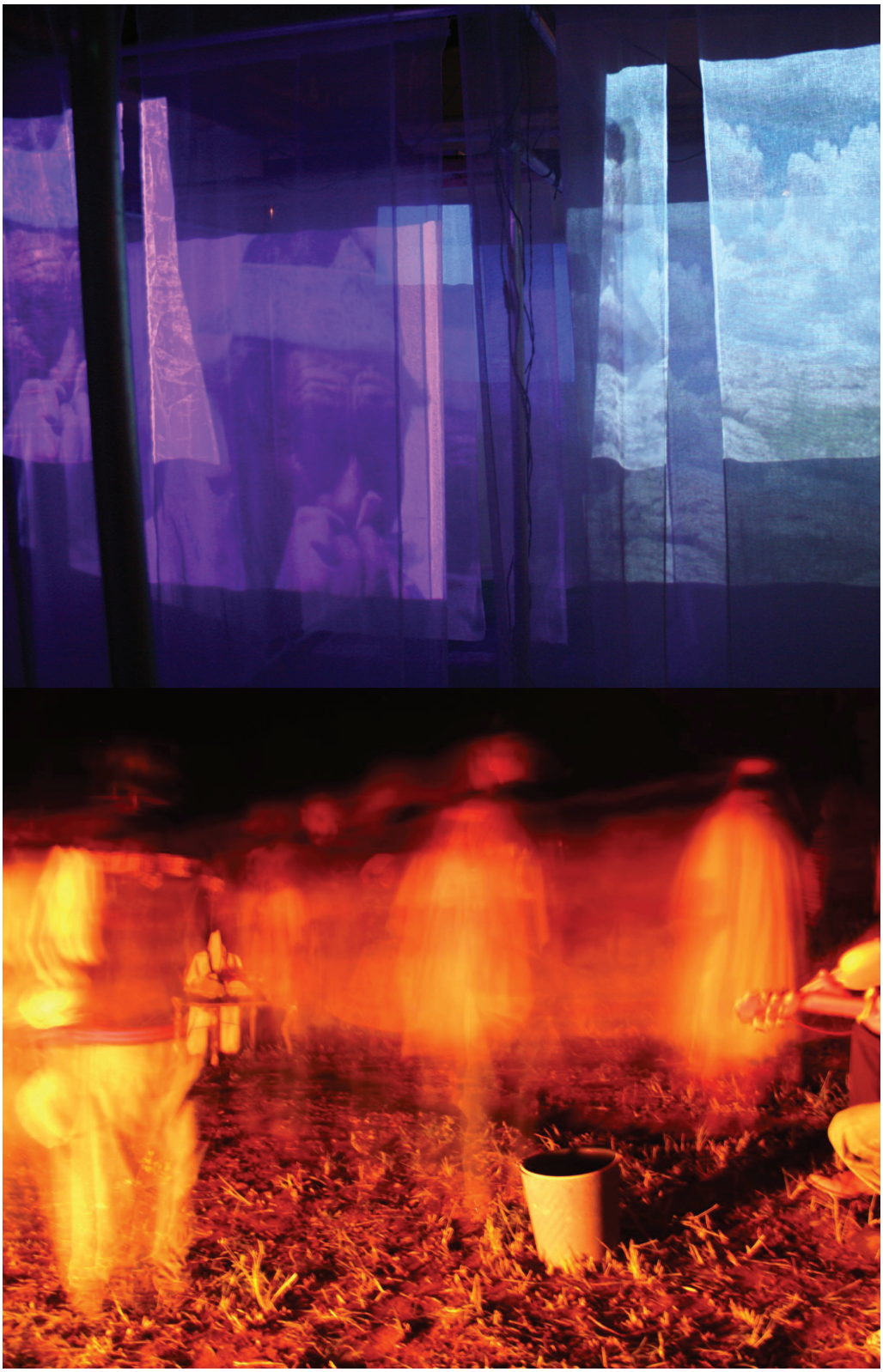
Preparación de *Continent Rouge* en México DF (2015). Foto de HG



Poster de *Continent Rouge* en México DF. Fotos de HG

Preparación de la vídeo instalación. Foto de HG

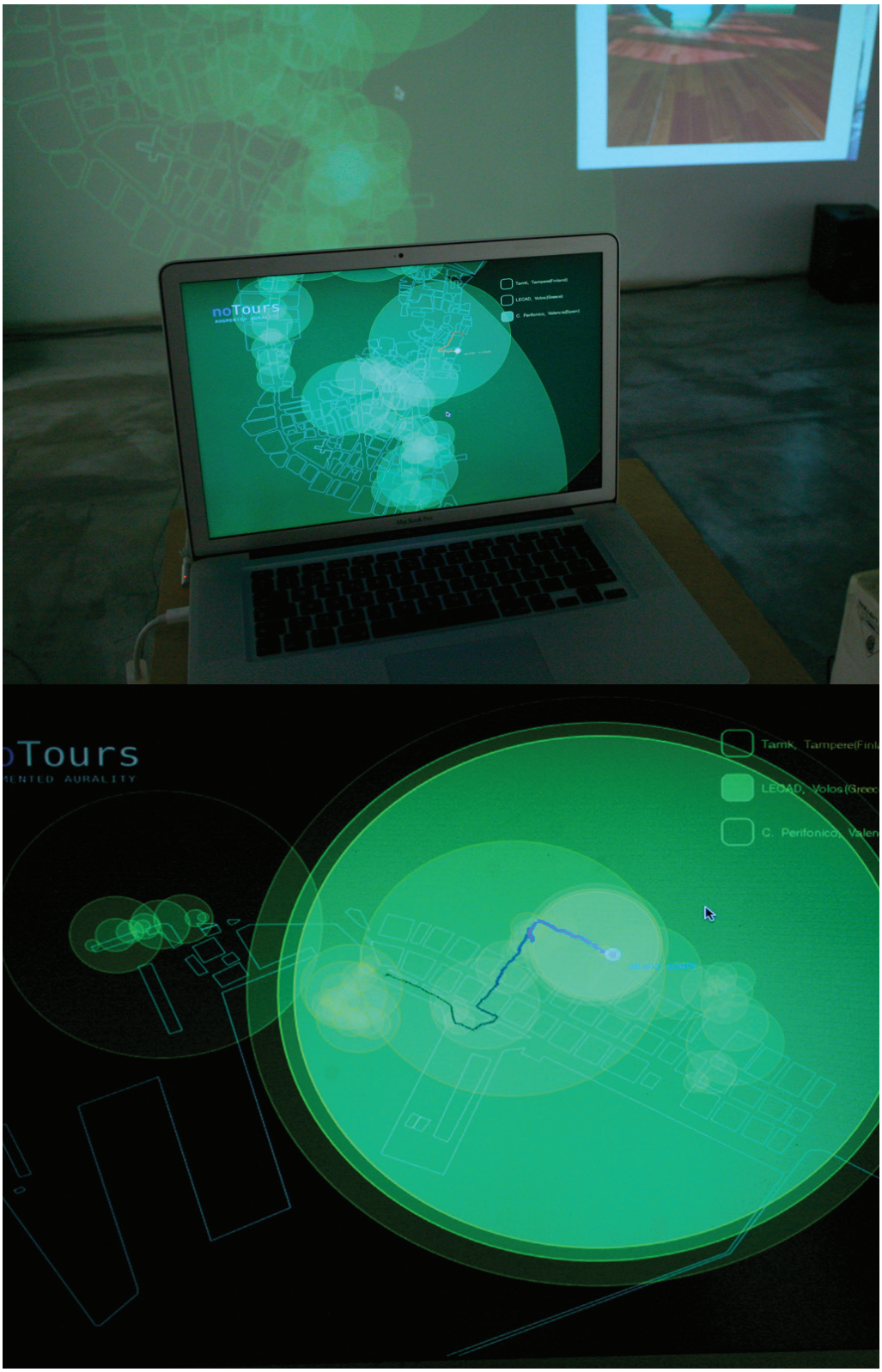
Fotogramas de *Continent Rouge*.
Fotos de HG



noTours

Locative audio / NOVARS (2012). Fotos de HG

Valencia Network. Circuito perifónico de Valencia (2013). Fotos de HG


noTours
AUGMENTED AURALITY
Tamk, Tampere(Finland)
LEOAD, Volos(Greece)
C. Perifonico, Valencia(Spain)
MacBook Pro

oTours
MENTED AURALITY
Tamk, Tampere(Finl
LEOAD, Volos(Gree
C. Perifonico, Valen

otras formas de “escoitar” [fade out]

“Nos somos soИ”

Escoitar.org

Como explicaba al principio de esta Tesis, las líneas de trabajo de Escoitar.org durante su trayectoria han sido muy diversas.

Las razón por la que me he centrado de forma más exhaustiva en las que ocupan los capítulos anteriores es que me permitían articular un hilo discursivo más directo con el fin de exponer aspectos relacionados con el cruce entre sonido, cultura y territorio, y que se trata de proyectos en los que mi implicación personal ha sido mayor.

Aunque ya he avanzado algunos ejemplos de obras que siguen estas líneas, no quería dejar de tratar en este último capítulo otros trabajos que no sólo no son menos importantes que los anteriores sino que algunos de ellos incluso han sido decisivos para la visibilización, desarrollo y crecimiento del colectivo.

Se trata de otras formas de movilizar la escucha (audio-acciones, ediciones sonoras e instalaciones) que buscan llegar a contextos y públicos diferentes[124] experimentando con modos alternativos de representación de los sonoro.

124 Ver Anexos 4.11 y 4.12.

AUDIO-ACCIONES

Vamos a recuperar ahora una intervención de la que ya hablé al principio en el contexto del *Proxecto Edición*; *Sonosfera*, una performance que tenía lugar en dos espacios, el público-físico y el radiofónico.

Esta será la primera de una serie de audio-acciones llevadas a cabo por Escoitar.org donde se juega con la posición que ocupa el "ruido" tanto en nuestra realidad cotidiana como en los medios.

La evolución de la primera performance que utilizaba globos serigrafiados y un sistema inalámbrico vendrá con la elaboración de un hinchable de siete metros en forma de micrófono que, paseado por las calles, evidenciaba la voluntad de situar los sonidos del entorno en el centro de nuestra escucha. Si bien es cierto que el despliege de este *Macrófono* apela más a la vista que al oído esta era, por contradictorio que pueda parecer, la intención; convertirlo en un reclamo que llamase la atención sobre el trabajo Fonográfico.

El itinerario sonoro realizado con el *Macrófono*, portado en alto por varias personas como si de una procesión se tratase, es retransmitido por la radio haciendo que aquellos "ruidos" de calles y plazas de una ciudad, que, como mucho, suelen ocupar el fondo de las emisiones, pasaran a un primer plano durante unos minutos para convertirse en "señal".

Se produce aquí un cruce entre la performance y el paseo que genera un acto de legitimación del paisaje sonoro al darle un contexto de escucha diferente, al "ponerle un marco".

Estos itinerarios perifónicos, coordinados en su mayor parte por Chiu Longina, se realizaron en numerosas ocasiones. La primera de ellas fue en el *Senxperiment*, en el 2008, y a partir de ahí se repitió ese mismo año en el *Mediafest* (Santa Cruz de Tenerife), en 2009 en el marco de la exposición *Parliamos Itagnolo* en la Reale Accademia di Spagna a Roma y en Santiago de Compostela en el *Festival dos Abrazos*, y en 2011 en la *Semana del Sonido* de México, por citar los más significativos.

A su vez el *Macrófono* se ha exhibido como pieza en diferentes espacios formando parte de exposiciones o actividades en Matadero, Artium, Bólit, Cidade da Cultura, etc.

Tal y como explicaba, este tipo de intervenciones pueden resultar paradójicas si lo que se busca es apelar al oído, no obstante su función es de impacto, de llamada de atención. Son "acciones más mediáticas, acciones pensando en nuevos públicos no en los de siempre [...] Si nuestra intencionalidad final es la de que se escuche más, tendremos que buscar formas para provocar eso a través de otros medios, si se quiere, menos sofisticados, pero doblemente efectivos" (COMELLES 2013:156).

Escoitar.org realizó otras audio-acciones similares como la *Grabación de la caida de la primera castaña* o la grabación del *Susurro de la caida de una hoja de otoño* en las que el hecho de grabar sonido adquiría un sentido poético y cierto toque de humor. Obviamente, se trataba de un acto simbólico que quería convertir un hecho simple en un acontecimiento y el acto de grabarlo en su legitimación como sonido que debe ser escuchado.

Este tipo de pequeños reclamos funcionaron realmente bien con los medios que en muchas ocasiones se hicieron eco a nivel nacional.

También habría que mencionar aquí dos performances sonoras más.

La primera es la serie de *Esculturas Escuchadoras* en la que un grupo de personas, vestidas con monos naranjas o blancos, según la ocasión, toma la calle y se para simplemente a escuchar con los ojos cerrados, subrayando el gesto con las manos colocadas detrás de las orejas. Esta actitud pasiva quiere crear cierto desconcierto y expectativa en el público que, después de observar durante un rato, o desisten y se van o ellos mismos empiezan a prestar atención a los sonidos que los rodean.

La otra es la que se realizó en Gijón dentro del taller *Sonic Weapons. Aire Sonido y poder* en la que tomamos la grabación de la sirena Factoría Juliana S.A.U. (antes conocida como Izar) y la hicimos sonar a través de una megafonía móvil colocada en un coche como una forma de celebrar su vínculo con el barrio de La Calzada, como un modo de despertar la conciencia sobre cómo ciertos sonidos forman parte de nosotros y están asociados inseparablemente a diferentes emociones y experiencias.

Sonosfera, Santiago de Compostela (2009)

Sonosfera, Roma (2010). Foto de CL

Exposición Recursos propios, Bòlit (2009). Foto de CL

Susurro de la caida de una hoja de Otoño (2007). Foto de CL

Escultura Escuchadora realizada en Outonarte (2008). Foto de CL

Audio-acción *Sirena de Izar* (2008)

EDICIONES SONORAS

Además de las creaciones "abiertas" realizadas como contenido para los proyectos anteriores, en Escoitar.org hemos compuesto algunos trabajos más convencionales, si atendemos a los modos de edición utilizados.

Si bien en ocasiones se han incluido registros grabados por el colectivo en recopilatorios sobre Fonografía, me voy a centrar aquí en dos obras más elaboradas.

La primera es la pieza *Sonic Weapons* que recoge, a modo de documental/collage radiofónico, diferentes hitos, testimonios y experiencias relacionadas con el uso biopolítico del sonido[125].

Esta obra, producida por Chiu Longina y por mí, responde a un encargo de Radio Nacional de España para la *Fiesta de Cumpleaños del Arte 2009* que ese año llevaba por título *Safe and Sound*. Su emisión se realizó el 17 de enero en toda Europa a través de la red de emisoras pertenecientes al grupo Ars Acústica en un programa especial dirigido por Ana Vega Toscano y Miguel Álvarez-Fernández.

Sonic Weapons aborda los "diferentes usos, desarrollos y tecnologías centradas en el sonido para ejercer control social y poder. La pieza realiza un acercamiento conceptual a este tema a través de audio-citas y otras formas de documentación que analizan el impacto y efecto de estas tecnologías, así como sus usos y abusos. A través del formato de

125 <https://archive.org/details/alg052>.

micro-historia o docudrama, este trabajo pretende contribuir al análisis de los efectos del sonido sobre la existencia humana, permitiendo un análisis crítico de este fenómeno[126]". Posteriormente se editará una versión adaptada en el netlabel Alg-a[127] (alg052).

La segunda obra a la que quiero prestar atención es *Nos somos son*, la cuarta referencia en el catálogo de la editora Sosoaudio.

Se trata de una declaración de intenciones, "nosotros somos sonido", en formato de dedodisco, un soporte de extrema sencillez ya que la propia estructura de cartón que alberga el disco es suficiente para amplificar su sonido cuando lo hacemos girar con el dedo.

En esta ocasión le pedimos a personas de Galicia y Portugal, de varias edades y con diferentes acentos, que pronunciasen la frase que le da título a la obra generando un material que más tarde editó Carlos Suárez.

El resultado es un juego sonoro que utiliza la peculiaridad del dedodisco, permitiéndonos escuchar este palíndromo independientemente de la dirección en la que lo hagamos girar.

Como se explica en la web de Sosoaudio "al principio íbamos a registrar un trabajo de Escoitar.org sobre los sonidos industriales de Galicia en peligro de extinción. Sin embargo, surgió la brillante idea de realizar un palíndromo con una frase que, además, se da en gallego, pero no en otros idiomas: 'Nos Somos Son'. En esta oportunidad, analizando las

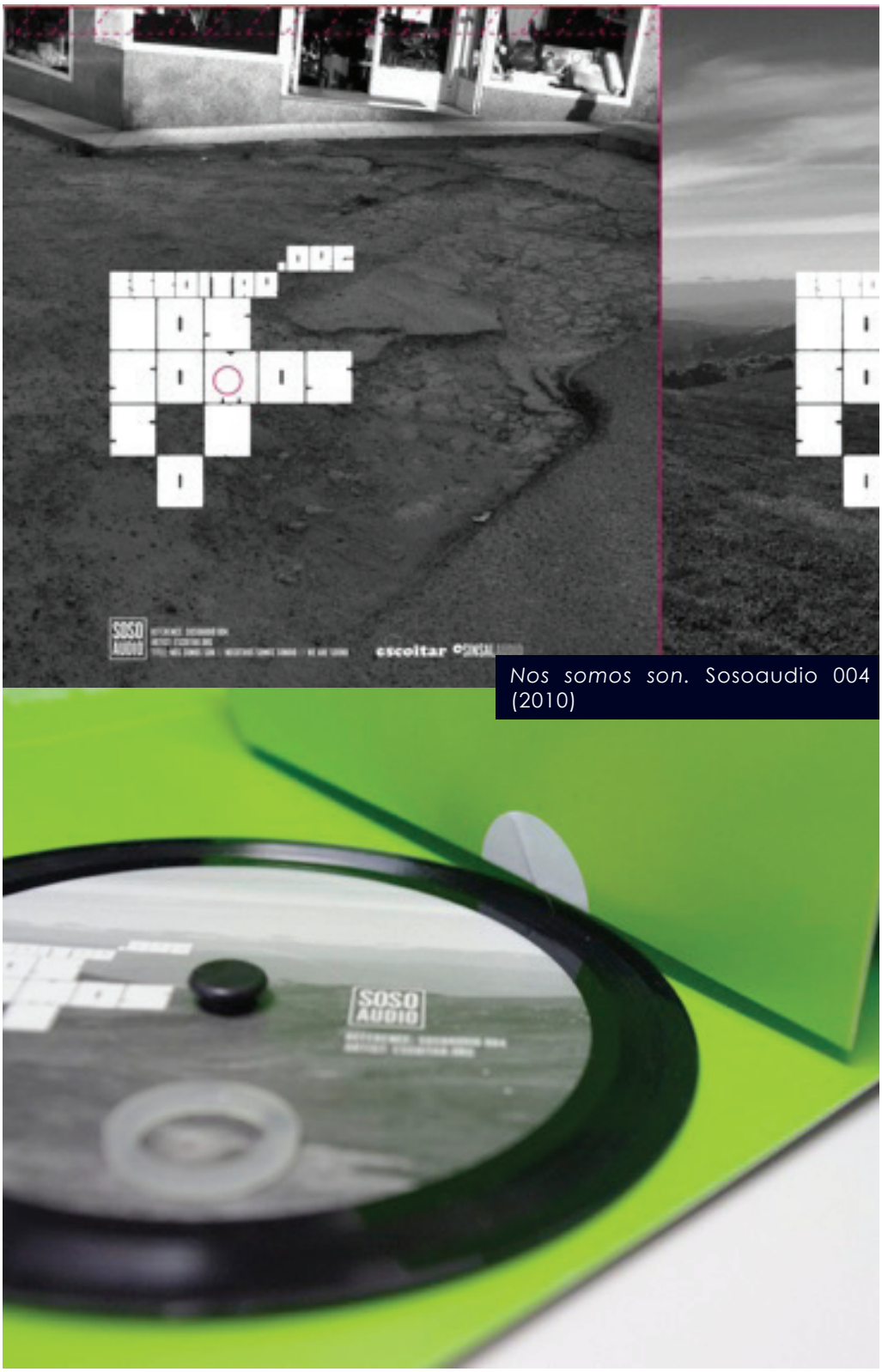
126 <http://www.escoitar.org/Sonic-Weapons-Live-en-Arteleku>.

127 <https://archive.org/details/alg052>.

peculiaridades del reproductor y su aleatoriedad, las voces se adaptan mucho mejor al soporte que el paisaje sonoro. Aunque un palíndromo se lee igual desde la derecha y desde la izquierda, su sonido es caprichoso y no siempre cumple la regla. Con todo, lo más interesante del conjunto es la analogía entre la vibración física del soporte con el sistema de fonación del ser humano. En uno y en otro, el azar, la individualidad, enriquece el resultado final. Cada persona buscará su propia velocidad de giro y modificará el ritmo de la reproducción generando diversas texturas, timbres y efectos[128]".

Sonic Weapons, alg052 (2009)

128 <http://axencia.sinsalaudio.es/SOSOAUDIO-004>.



Nos somos son. Sosoaudio 004 (2010)

INSTALACIONES

Además de las piezas que ya he mencionado, las *Escoitarillas* y los mapas interactivos, en Escoitar.org hemos realizado alguna incursión más en el campo de la instalación sonora.

Retomando la temática del control social se hicieron varios trabajos relacionados con el dispositivo conocido como Mosquito.

Como ya explicaba cuando mencioné la obra *Los adultos* de Santiago Sierra, se trata de un sistema utilizado para disuadir a los adolescentes de reunirse o frecuentar ciertos espacios emitiendo una frecuencia aguda y molesta que sólo ellos pueden escuchar.

Una de las actividades realizadas en el taller impartido dentro de la programación *In-Sonora IV,* en octubre de 2008 en Intermedia/Matadero (Madrid)[129], fue crear una instalación basada en un pequeño habitáculo dentro del cual había un sistema -circuito electrónico y dos altavoces- que producía un sonido con una altura aproximada de 17,5 KHz. La finalidad de esta instalación era "concienciar sobre los peligros de este tipo de tecnologías de control social con sonido[130]".

Tras el prototipo, que después de *In-Sonora* se exhibió en la exposición *Interference* organizada por Stichting Idee-Fixe en Breda, Chiu Longina siguió desarrollando esta línea llevándola al campo de la audio-acción al convertir el hecho de instalar ahora ya el modelo comercial MK4 en

129 Ver Anexo 4.5.

130 <http://in-sonora.org/ficha-obra/mosquito-device/>.

un "gesto artístico que pretende generar un debate necesario para hablar de la brecha entre adolescentes y adultos que empieza a ser un problema preocupante también en nuestro país[131]".

Otra instalación más próxima a la idea de cartografía sonora fue el *Sonoscopio,* en el que se mezclaba la experiencia de ver una ciudad desde un telescopio turístico con la de escuchar sus sonidos jugando con diferentes niveles de zoom acústico, lo que nos permitía pasar del paisaje sonoro global a los detalles más minuciosos.

Debido al elevado coste de un telescopio comercial como los que se usan en los miradores turísticos, se optó por crear un prototipo que fue presentado dentro de la sección *SonarMática* en la edición gallega del festival *Sónar 2010*.

El resultado es "una instalación audio-visual" programada por Horacio González, con sonidos de Suso Otero, que simula la panorámica de la ciudad de A Coruña como si se tratase de unos "prismáticos gigantes de zoom continuo, a los que se incorpora un sistema sonoro que acompañará acústicamente lo que el ojo ve. Del mismo modo que el ojo hace zoom sobre las estructuras y objetos de la ciudad, el oído también hace zoom en sincronía con la imagen[132]".

Recientemente, respondiendo a la necesidad de difusión planteada por el proyecto *European Acoustic Heritage*[133] se crearon varios *displays*

131 <http://www.alg-a.org/Son-e-poder-Tecnoloxias-sonoras-de>.

132 <http://culturagalega.gal/imaxes/docs/DossierPrensaGALICIA-CAST-Feb2010.pdf>.

133 Ver Anexo 4.15.

expositivos para mostrar las vídeo entrevistas realizadas sobre memoria sonora así como los mapas ya mencionados (*Soundscape TV*, *Soundscape Map* y *Water Sound Map*)[134].

Debido a que se trataba de una exposición itinerante que debería ser fácil de transportar, Horacio González y Julio Gómez idearon un sistema basado en estructuras de cartón, proyectores de vídeo, IPads y sistemas de audio ligeros (altavoces y cascos).

De estos *displays* quizás el que más se aproximaba a la idea de instalación desde la óptica del arte sonoro es un sistema cuadrafónico programado en Pure Data y controlado desde un IPad (openFrameworks) con una interface de visualización en 3D (*Listening Point*).

Los contenidos que se podían escuchar eran obras sonoras creadas en respuesta a un concurso internacional que animaba a los compositores a "compartir su conocimiento sonoro de culturas y contextos relacionados con el agua e imaginar la memoria acústica europea invocando la escucha de diferentes paisajes sonoros[135]".

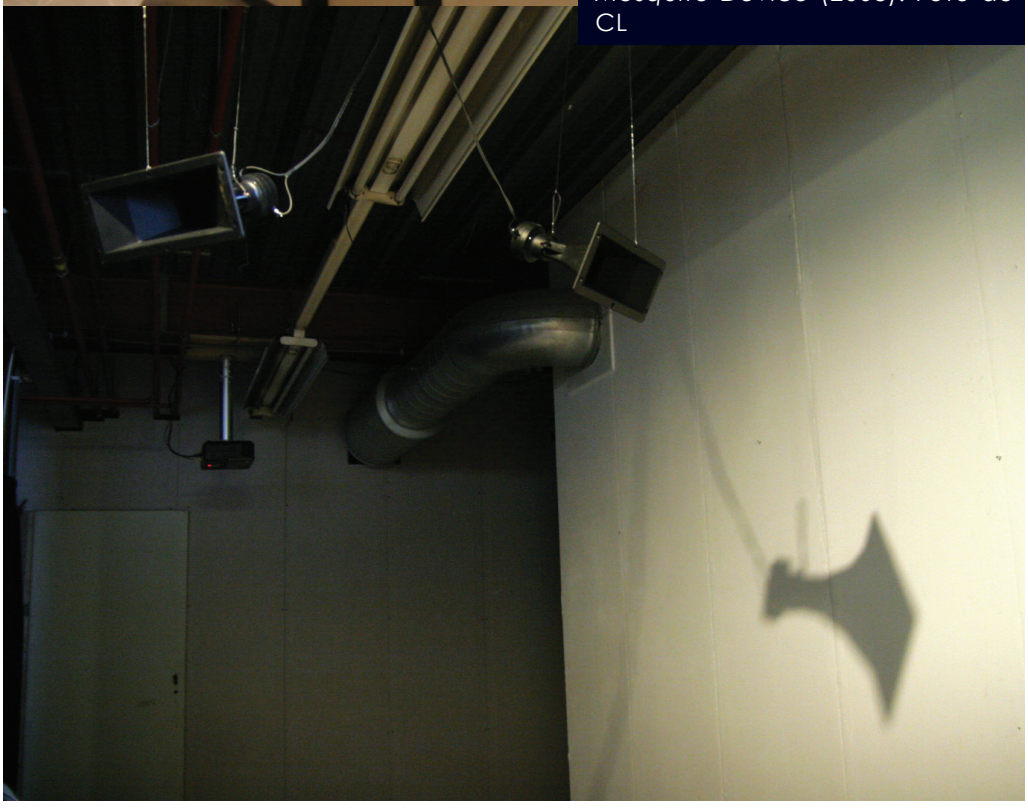
Finalmente, se seleccionaron diez obras[136] que eran remezcladas y re-espacializadas a través de la instalacción dependiendo de cómo interactuase el público con ella.

134 <http://europeanacousticheritage.eu/eah-exhibition/>.

135 <http://europeanacousticheritage.eu/2012/06/eah-water-soundscape-composition-contest/>.

136 <http://europeanacousticheritage.eu/category/news/page/3/>.

Mosquito Device (2008). Foto de CL



Montaje de la exposición *European Acoustic Heritage* (2013). Foto de HG

conclusiones

Este trabajo se ha centrado en la resignificación del paisaje sonoro en el contexto del arte, no sólo como un fenómeno meramente acústico, sino como un hecho cultural, social y político.

Para ello, he presentado varias estrategias posibles a través de las cuales se puede desarrollar este concepto en el ámbito de la creación contemporánea, haciendo uso de formatos como la audio-acción, la instalación, el registro fonográfico, o el paseo sonoro. Prácticas cuya intención no es otra que, en los casos presentados, la de activar y expandir la escucha.

Con este fin realicé un primer acercamiento histórico mostrando cómo, desde finales del siglo XIX, los sonidos cobran valor más allá del contexto musical. Aparecen nuevas etiquetas, por ejemplo arte sonoro, para catalogar a las obras que exceden sus límites, y términos como "ruido" adquieren un carácter relativo.

Al mismo tiempo que los oídos de los artistas contemporáneos se interesan por estas vibraciones "desordenadas", la historia, la filosofía, la sociología, la antropología o el urbanismo, entre otras disciplinas, empiezan a prestarles atención como una materia capaz de ofrecer nuevas vías de conocimiento abriéndose a una multiplicidad de escuchas.

Tras esta introducción, el texto discurre por dos cauces; uno que profundiza en este cambio de sensibilidad desde la teoría, y otro que lo hace a partir de la experimentación y la acción artística tomando como referencia los trabajos realizados por el colectivo Escoitar.org. No obstante,

no se trata de caminos paralelos, sino que se entrecruzan constantemente retroalimentándose.

Esto es una muestra más de la naturaleza híbrida de Escoitar.org. Desde el principio comprendimos que las mejores fórmulas para expresar los resultados de ciertos trabajos de investigación no son siempre las académicas. Y que, incluso si lo fuesen, sería necesario introducir modelos que no traten de simplificar sino de complejizar utilizando procesos abiertos e inciertos, aún a riesgo de fracasar.

Las propuestas presentadas por el colectivo en el *Proxecto Edición* responden, precisamente, a esta necesidad de crear espacios de conocimiento heterogéneos, como el Hacklab, o de trazar itinerarios a través de los que sea posible que performances, talleres sobre sonido y conferencias especializadas ocupen un mismo espacio y dialoguen entre sí en un centro de arte.

La realización de registros fonográficos viene a apoyar esta idea de confluencia al tratarse de trabajos que, en muchas ocasiones, han cumplido un doble papel pudiendo, por ejemplo, formar parte de una pieza en una galería sin renunciar a su valor como archivo etnográfico; lo que reafirma una vez más la poca distancia real que existe, en ocasiones, entre disciplinas.

El mapa de la web de Escoitar.org se alimenta de este tipo de grabaciones y sus contenidos han tenido una amplia difusión. Algunos de ellos han sido utilizados por compositores, historiadores, geógrafos, pedago-

gos, musicoterapeutas, emitidos en programas de radio de temáticas muy diferentes, incluidos en ediciones, en exposiciones, etc.

Esta cartografía, más allá de servir como un modelo de representación muy efectivo, ha sido una forma diferente de interrogarnos sobre qué sonidos valoramos y desdeñamos de nuestro entorno, sobre qué nos transmiten ciertos paisajes sonoros, que representan... Preguntas que aún están por responder.

Por su parte, los paseos sonoros geolocalizados son un formato muy revelador para la comprensión de los vínculos entre memoria, sonido y espacio, especialmente cuando se trata de indagar cómo este último deviene lugar.

La experiencia llevada a cabo con noTours nos ha permitido descubrir el gran poder que tienen los eventos sonoros a la hora de transformar la percepción de nuestro entorno, ejerciendo dinámicas y transformando flujos. Según lo que escuchemos un espacio pueden ser muchos lugares.

Como hemos visto, el Paisaje sonoro es una materia que despierta interés tanto en el ámbito científico como artístico, lo que podría dar lugar a fructíferas asociaciones. Sin embargo, esta sinergia rara vez se produce. Aunque aumenta el número de científicos que coinciden en que sus investigaciones deberían dejar de ser "sordas", la presencia de variables sonoras en sus artículos, informes, Tesis, etc. es, excepto en contados casos, anecdótica o inexistente.

Mientras tanto, en el contexto de la creación contemporánea, el Paisaje sonoro ha ido situándose como un campo de expresión que, aunque aún se está definiendo a través de disciplinas como la Fonografía, adquiere paulatinamente un estatus más firme de género artístico. Y lo que es más interesante, el paisaje sonoro y su escucha se han convertido en un sujeto con entidad propia del que se ocupan otras formas de arte sonoro como la instalación o la performance.

Y Escoitar?

1.252 sonidos y 11 años después, Escoitar.org se ha ido difuminando sin saber todavía muy bien dónde ha estado, como explica Horacio González en su texto *¿Dónde está Escoitar?*. Su naturaleza interdisciplinar ha hecho que ocupe un lugar marginal, en el buen sentido de la palabra, lo que ha provocado, al mismo tiempo, que difícilmente se pueda encajar en las estructuras convencionales. Supongo que tengo que darle la razón cuando dice que nos hemos quedado "a medio camino entre el museo y el imaginario popular de Galicia" (GONZÁLEZ 2014).

Ha sido en los espacios destinados al arte donde nuestras propuestas y trabajos han encontrado una mayor resonancia, pero, a pesar de haberlo intentado, tengo la sensación de que Escoitar.org no ha conseguido, fuera de este contexto, ir más allá de una fase de sensibilización del valor del paisaje sonoro. Un logro nada desdeñable y una vía que no creo que esté todavía agotada, pero que debería venir acompañada de su integración real en investigaciones más especializadas, si queremos que acabe formando parte del conocimiento.

Es cierto que algunas instituciones culturales empiezan tímidamente a crear sus mapas y a llenarlos con sonidos, a desempolvar sus archivos y compartir sus fondos con los ciudadanos, a quien realmente les pertenece este patrimonio. Si bien, siguen siendo todavía, en muchos sentidos, archivos cerrados, parece que, al menos, hayan descubierto que el valor de esos contenidos reside en el uso que se les de, que la mejor forma de conservar la memoria sonora es en los "oídos" de quien escucha y no sólo en discos duros.

Xoán-Xil López Rodríguez
www.unruidosecreto.net

Santiago de Compostela, 2015

bibliografía

AA.VV. (2007): *Proxecto-Edición 07*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia.

AA.VV. (2009): *Escoitar.org. Audio Hacklab. Vol.1*. Vigo: Fundación MARCO.

AMPHOUS, Pascal:

(1991): *Aux écoutes de la ville. La qualité des espaces publics européens. Méthode d'analyse comparative. Enquête sur trois villes suisses*. Lausanne: IREC – CRESSON.

(1993) *L'identité sonore des villes européennes*. Lausanne: IREC – CRESSON.

ANDUEZA, María (2010): *Creación, sonido y ciudad. Un contexto para la instalación sonora en el espacio público*. Tesis Tesis realizada en la Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid.

ARTAUD, Antonin

(1984): *México y Viaje al país de los Tarahumaras*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

(2011): *El teatro y su doble*. Barcelona: Edhasa.

ATIENZA, Ricardo (2007): *Ambientes sonoros urbanos: la identidad sonora. Modos de permanencia y variación de una configuración urbana*. Encuentro Iberoamericano sobre Paisajes Sonoros. 12-15 de Junio Madrid: Instituto Cervantes. [Consulta: 5 de septiembre de 2010]. Disponible en web: <http://cvc.cervantes.es/artes/paisajes_sonoros/p_sonoros01/atienza/atienza_01.htm>

ATTALI, Jacques (1977): *Ruidos. Ensayo sobre la economía política de la música*. Valencia: Ruedo Ibérico.

AUGÉ. Marc (1955): *Los no lugares. Espacios del anonimato*. Una antropología de las sobremodernidad. Barcelona: Gedisa.

AUGOYARD Jean-Francoise (1979): *Pas à pas. Essai sur les cheminements quotidiens en milieu urbain*. Paris: Le Seuil.

AUGOYARD, Jean-Francoise y TORGUE (2005): *Sonic experience, a guide on everyday sounds*. Quebec: McGill-Queen's University Press.

BARTHES, Roland:

(1986): *Lo Obvio y lo obtuso*. Imágenes, Gestos, Voces. Barcelona: Paidós.

(2005): *El grado cero de la escritura: seguido de Nuevos ensayos críticos.* México D. F.: Siglo XXI.

BECKER, Judith (2004): *Deep Listeners. Music, Emotion and Trancing*. Bloomington: Indiana University Press.

BENJAMIN, Walter (1972): *Iluminaciones II. Baudelaire. Un poeta en el explendor del capitalismo*. Madrid: Taurus.

BIJSTERVELD, Karin (2005): "The Diabolic Symphony of the Mechanical Age. Technology and Symbolism of Sound in European and North American Noise Abatement Campaigns 1900-1940". En: BULL, Michael & BACK, Les (Ed.): *The Auditory Culture Reader*. New York: Berg, pp. 165-189.

BIRDSALL, Carolyn (2012): *Nazi Soundscapes: Sound, Technology and Urban Space in Germany, 1933-1945*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

BLANCAS, Juan Carlos (2013): entrevista realizada en La Escucha Atenta [Consulta: 5 de septiembre de 2014]. Disponible en web: <http://laescuchaatenta.com/cuestionario/juan-carlos-blancas>.

BORGES, Jorge Luis (2005): *El hacedor*. Madrid: Alianza Editorial.

BOSTEELS, Bruno (1996): "A Misreading of Maps: The Politics of Cartography in Marxism and Poststructuralism." En: BARKER, Stephen (Ed.): *Signs of Change: Premodern, Modern, Postmodern*. Albany: State University of New York Press, pp. 109-138.

BRENNEIS, Donald (2003): "Reflections. Toward New Conceptions of Rights". En: ZERNER, Charles (Ed.): *Culture and the Questions of Rights*. Durham: Duke Universoty Press, pp. 219-235.

BUCK-MORSS, Susan (1986): 'The Flaneur, the Sandwichman and the Whore: The Politics of Loitering". En *New German Critique*, No. 39, pp. 99-140.

BULL, Michael & BACK, Les (Ed.) (2005): *The Auditory Culture Reader*. New York: Berg.

BUTLER, Toby (2006): "A walk of art: the potential of the sound walk as practice in cultural geography". En: *Social & Cultural Geography*, vol. 7, nº 6, Diciembre, pp. 889-908.

CAGE, John:

(1999): *Escritos al oído*. Murcia: Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos técnicos.

(2002): *Silencio*. Madrid: Ardora ediciones.

CALURANO, Manuel (2011): "En conversación con David G. FERNÁNDEZ y Mikel R. NIETO sobre La Charca" publicada en *URSONATE_000000002*.

CALVINO, Italo (1998): "El viandante en el mapa". En: *Colección de Arena*. Madrid: Siruela.

CARERI, Francesco (2002): *Walkscapes. El andar como práctica estética* [Land&ScapeSeries]. Barcelona: Gustavo Gili.

CARLYLE, Angus & LANE, Cathy (2013): *In the field. The art of field recording*. Devon: Uniformbooks.

CARROLL, Lewis (2007): *Sylvie and Bruno concluded. Read How You Want*, 2006, pp. 137-138.

CHATWIN, Bruce (2007): *Los trazos de la canción*. Barcelona: Península.

CHION, Michel:

(1993): *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidos.

(2001): *El arte de los sonidos fijados*. Cuenca: Centro de Creación Experimental. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

COCTEAU, Jean (1993): *Le Coq et l´Arlequin*. Paris: Éditions Stock.

COMELLES, Eduardo

(2013): *Emplazar la escucha / Emplazar Sonido. Un acercamiento a las prácticas de difusión y exposición de paisaje sonoro*. Tesis realizada en la Facultat de Belles Arts, Universitat de Barcelona.

(2015): "Antes de que el demonio sepa que has muerto". En: AA.VV.: *MASE. Historia y presencia del arte sonoro en España*. Sevilla: Bandaáparte, pp. 148-157.

CONNOR, Steven (2004): "Sound and the self". En: SMITH, Mark M. (Ed.): *Hearing History. A reader*. Athens, University of Georgia Press, pp. 54-66.

CORBIN, Alain (2003): "The auditory markers of the village". En; Bull, M. & Back, Les (Ed.): *The Auditory Culture Reader*. Oxford: Berg Publishers, pp. 117-125.

COSGROVE, Denis E. (Ed.) (1999): *Mappings*. London: Reaktion Books.

COSTA, Jose Manuel (2015): "El Arte Sonoro Expuesto Exposiciones sobre Arte Sonoro en España desde 1990 hasta el presente". En: AA.VV.: *MASE. Historia y presencia del arte sonoro en España*. Sevilla: Bandaáparte.

DEBORD, Guy (1958): *Theory of the Dérive*. [Consulta: 10 de septiembre de 2007]. Disponible en web: <http://www.ubu.com/papers/debord_derive.html>

DE KERCKHOVE, Derrick (1999): *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. Barcelona: Gedisa.

DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix (2002): *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.

DEMERS, Joanna (2009): "Field Recording, Sound Art and Objecthood". En: *Organised Sound*, vol. 14, nº 1. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 39-45.

DERRIDA, Jacques (1997): *Mal de archivo. Una impresión freudiana*. Madrid: Trotta.

DE VICENTE, Jose Luis (2005): "Inteligencia colectiva en la web 2.0". En: *Creación e inteligencia colectiva* [Zemos98_7]. Asociación Cultural Comencemos Empecemos.

DIEGO, Estrella de (2008): *Contra el mapa*. Madrid: Siruela.

DREVER, John L.:

(2002a): "Soundscape composition: the convergence of etnography and acousmatic music". En: *Organised Sound*, vol. 7, nº 1, United Kingdon: Cambridge University Press, pp. 21-27.

(2002b): "Sounding Dartmoor: A case study on the soundscapes of rural England at the opening of the 21st Century". World Forum for Acoustic Ecology. [Consulta: 5 de junio de 2010]. Disponible en web: <http://wfae.proscenia.net/library/articles/drever_SndDart.pdf>.

DYSON, Frances (2009): *Sounding new media. Immersion and Embodiment in the Arts and Culture*, Berkeley: University of California Press.

EARLMAN, Veit (2005): *Hearing Culture. Essays on sound, listening and modernity*. New York: Berg.

EMMERSON, Simon (1999): "Aural landscape: musical space" en *Organised Sound,* vol. 3, nº 2, United Kingdon: Cambridge University Press, pp. 135-40.

ENGSTRÖM, Andreas y STJERNA, Åsa (2009): "Sound Art or Klangkunst? A Reading of the German and English Literature on Sound Art". En: *Organised Sound,* vol. 14, nº 1. United Kingdom: Cambridge University Press, pp. 11–18.

FELDS, Steven (2003): "A Rainforest Acoustemology". En: BULL, M. & BACK, L. (Ed.): *The Auditory Culture Reader*. New York: Berg, pp. 223-239.

FINEBERG, Joshua (2000): "Spectral music". En: *Contemporary music review*. Vol. 19, nº 2. Overseas Publishers Association, pp. 1-5.

FISHER, Jennifer (2004): "Speeches of Display: Museum Audioguides by Artists" en DROBNICK, Jim (ed.): *Aural Cultures*. Toronto: YYZ books, pp. 48-61.

FOUCAULT, Michel (1991): *Tecnologías del yo*. Barcelona: Paidós.

GARCíA, Carlos [Chiu Longina] (2008): *Acústicas de sociabilidad: estudio de la sociedad a través de su imaginario sonoro. Ensayos sonoros, prácticas artísticas y audio-acciones. El caso Escoitar.org*. Trabajo de Investigación Tutelado UVIGO/Facultade de Belas Artes de Pontevedra.

GIERYN, Thomas F. (2000): "A space for place in sociology". En: *Annual Review of Sociology*, vol. 26, Annual Reviews, pp. 463-496.

GILBERT, Jeremy y PEARSON, Ewan (2003): *Cultura y políticas de la música dance: disco, hip-hop, house, techno, drum'n'bass y garage*. Barcelona: Editorial Paidós.

GRAYSON, John (1975): *Sound sculpture : a collection of essays by artists surveying the techniques, applications, and future directions of sound sculpture*. Vancouver: A.R.C. Publications.

GONZÁLEZ, Horacio

(2008): *El desarrollo técnico de Escoitar.org. Spip Gis y EscoitarGZtags, un software para la publicación de contenidos en Internet a través de mapas*. Trabajo de Investigación Tutelado UVIGO/Facultade de Enxeñería de Vigo.

(2014): "¿Dónde está Escoitar?". [Consulta: 15 de agosto de 2015]. Disponible en web: < http://www.vhplab.net/spip.php?article223 >.

HALL, Edward T. (2005): *La dimensión oculta*. México D.F.: Siglo XXI.

HARLEY, Brian (2005): *La nueva naturaleza de los mapas. Ensayos sobre la historia de la cartografía*. México: FCE.

HELMHOLTZ, Hermann von (1954): *On the Sensations of Tone*. New York: Dover Publications.

HEMMENT, Drew (2006): "Locative Arts". En: *Leonardo*, vol. 39, nº 4. Massachusetts: The MIT Press, pp. 348-355.

HICKEY, Kevin (2001): "Cartography". En: HAWLEY, John Charles: *Encyclopedia of Postcolonial Studies*. Greenwood Publishing Group, pp. 82-85.

JAMESON, Fredric (1996): *Teoría de la posmodernidad*. Madrid: Editorial Trotta.

KAHN, Douglas (2001): *Noise water meat. A history of sound in the arts*. Massachusetts: MIT press.

KLEIN, George (2009): "Site-sounds: On strategies of sound art in public space". En: *Organised sound*, vol. 14, nº 1. United Kingdon: Cambridge University Press, pp. 101 – 108.

KOLBER, David (2002): "Hildegard Westerkamp`s Kits Beach soundwalk: shifting perspectives in real world music". En: *Organised sound*, vol. 7, nº 1. United Kingdon: Cambridge University Press, pp. 41-43.

KRAUSE, Bernie (2002): *Wild soundscape: Discovering the Voice of the Natural World*. Berkeley/California: Wilderness Press.

KWON, Miwon (2002): *One Place after Another: Site-Specific Art and Locational Identity*. Massachusetts: The MIT Press.

LAAKSO, Mari y SARJAKOSKI, L. Tiina (2010): "Sonic Maps for Hiking. Use of Sound in Enhancing the Map Use Experience". En: The Cartographic Journal (November), 47 (4), pp. 300-307.

LaBELLE, Brandon (2006): *Background noise. Perspectives on Sound Art*. New York: Continuum IPG.

LANDER, dan y LEXIER, Micah (2013): *Sound by Artists*. Toronto: Charivari Press & Blackwood Gallery.

LANGLOIS, William J. (1974): "Notes...". En: *Sound Heritage*, vol. 3, nº 4. Victoria British Columbia, pp. 1-3.

LIPOVETSKY, Gilles (2000): *La era del vacío*. Barcelona: Angrama

LONGINA, Chiu, LOPEZ, Juan-Gil y TOMAS, Enrique (2010): "Tres miembros de Escoitar.org conversan sobre los vínculos entre espacio público y arte sonoro". En: COSTA, Jose Manuel: *ARTe SONoro*. Madrid: La Casa Encendida, pp. 256-285.

LÓPEZ, Francisco (2004): "Profound listening and Enviromental Sound". En: Cox, Christoph & Warner, Daniel (ed.): *Audio culture. Readings in modern music*. London: The Continuum International Publishing Group Inc.

LOVINK Geert y SPEHR (2006), Christoph: *Out-Cooperating the Empire? Exchange with Christoph Spehr*. [Consulta: 5 de junio de 2007]. Disponible en web: <www.networkcultures.org/geert/out-cooperating-the-empire-exchange-with-christoph- spehr>.

LYOTARD, Jean-François (1987): *La condición postmoderna*. Madrid: Catedra.

MANOVICH, Lev (2002): "The poetics of Augmented Space: Learning from Prada", pp. 1-15. [Consulta: 3 de junio de 2007]. Disponible en web: <http://www.noemalab.org/sections/ideas/ideas_articles/pdf/manovich_augmented_space.pdf , última consulta Mayo-Junio 2007>.

MARTINEZ, Sergio: "Paseos por el archivo y la frontera". Publicado en salonKritic. [Consulta: 3 de junio de 2015]. Disponible en web: <http://salonkritik.net/10-11/2012/03/paseos_por_el_archivo_y_la_fro.php>.

McCARTNEY, Andra:

(2000) *Sounding Places with Hildegard Westerkamp*. Electronic Music Foundation Institute site, November. [Consulta: 3 de junio de 2007]. Disponible en web: <http://www.emf.org/artists/mccartney00/text.html>.

(2004): "Soundscape Works, Listening, and the Touch of Sound". En: DROBNICK, Jim (Ed.): *Aural Cultures*. Totonto: YYZBooks, pp. 179-185.

MESQUITA, Ivo (2000): *Drogans Nightmare. The walk* [texto que acompaña al CD de Janet Cardiff], Trans>arts.cultures.media, no8, New Tork City/São Paulo.

MKYTÖ, Meri, REMY, Nicolas y UIMONEN, Heikki (2012): *European Acoustic Heritage*. Tampere: Tampere University of Applied Sciences (TAMK) y Grenoble: CRESSON.

MOLINA, Miguel (2006): "Ecos del Arte Sonoro en la vanguardia histórica española (1909-1945)". En: *I Muestra de arte sonoro español MASE*. Lucena-Córdoba: Ed. Sensxperiment, pp. 28-71.

MISRA, Rameshwar Prasad y RAMESH, A. (1989): *Fundamentals of Cartography*. New Delhi: Concept publishing company.

MITCHAM, Carl (1994): *Thinking through technology. The path between Engineering and philosophy*. Chicago: University of Chicago Press.

MORIN, Edgar (2004): *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa.

MUEHRCKE, Philip y MUEHRCKE, Juliana (1974): "Maps in literature" en *Geographical Review*, vol. 64, nº 3, pp. 317- 39.

NEDEV, Kamen (2014): *Poner el cuerpo* [Consulta: 15 de septiembre de 2014]. Disponible en web: <http://acousticmirror.tumblr.com/post/88863695122/poner-el-cuerpo>.

NEUHAUS, Max (2008): *Listen*. [Consulta: 15 de julio de 2015]. Disponible en web: <http://www.max-neuhaus.info/soundworks/vectors/walks/LISTEN/>.

OLIVEROS, Pauline (2009): *Deep listening. A Composer's Sound Practice*. [Versión Kindle], iUniverse.

OLVEIRA, Manuel, LONGUERIA, Silvia, PERMUI, Uqui, MARTINEZ, Iñaki y DOPICO, Lola (2006): "Proxecto Edición: Introducción". En: *Proxecto Edición 06*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia, pp. 22-37.

PALLASMAA, Juhani (2014): *Los ojos de la piel*. La arquitectura y los sentidos. Barcelona: Gustavo Gili.

PARDO, Carmen (2001): *La escucha oblicua. Una invitación a John Cage*. Valencia: Universidad Politécnica.

PITMAN, Isaac (1919): *Shorthand instructor a complete exposition of Isaac Pitman's system of phonography*. New York: Isaac Pitman & Sons.

RAINBIRD, Paul (2002): "Making Sense of Petroglyphs. The Sound of Rock-Art". En: DAVID, Bruno & WILSON, Meredith (Ed.): *Inscribed Landscape. Marking and Making Place*. Honolulu. University of Hawaii Press, pp. 93-103.

RODAWAY, Paul (1994): *Sensuous Geographies: Body, Sense, and Place*. London and New York: Routledge, 1994.

ROTHENBERG, David & Ulvaeus, Marta (ed.) (2001): *The book of Music and Nature*. Middletown: Wesleyan University Press.

RUDI, Jøran (2009): "Editorial". En: RUDI, Jøran (ed.): *Organised Sound*, vol. 14, nº 1. United Kingdom: Cambridge University Press, pp. 1–2.

RUSSOLO, Luigi (1998): *El arte de los ruidos*. Cuenca: Centro de Creación Experimental.

RÜÜTEL, Ingrid (1998): "Estonian folk music layers in the context of ethnic relations". En: *Folklore. Electronic Journal of Folklore*, vol. 6. Folklore.ee, pp. 32-69. [Consulta: 6 de enero de 2011]. Disponible en web: <http://www.folklore.ee/folklore/vol6/ruutel.htm>.

SADLER, Simon (1998): *The Situationist City*. Cambridge: MIT press.

SÁEZ, Daniel M. (2002): *La ciencia del rigor*. Madrid: UHF.

SCANNER (2001): "Remembering How to Forget: An Artist´s Exploration of Sound". En: *Leonardo Music Journal*, vol. 11, Not Necessarily "English Music": Britain's Second Golden Age, pp. 65-69.

SCHAFER, Murray:

(1993): *Our Sonic Enviroment and the Soundscape. The Tuning of the World*. Rochester: Destiny Books.

(1997): I*ntroducción a la edición World Soundscape Project: The Vancouver Soundscape 1973*. CD1 / Vancouver Soundscape CD2. Cambridge Street Records. CSR-2CD 9701.

SCHMIDT, Leigh Eric (2005): "Hearing Loss". En BULL, M. & BACK, L. (Ed.): *The Auditory Culture Reader*. New York: Berg, pp. 41-59.

SLOTERDIJK, Peter (1994): *En el mismo barco. Ensayo sobre la hiperpolítica*. Madrid: Siruela.

SPEHR, Christoph: *Cooperación libre*. Transcripción de un video de O. Ressler grabado en Bremen, Alemania (32 min.). (Traducción Medialab).[Consulta: 5 de junio de 2013]. Disponible en web: <www.republicart.net/disc/aeas/spehr01_es.pdf>.

STANKIEVECH, Charles (2007): "From Stethoscopes to Headphones: An Acoustic Spatialization of Subjectivity". En: *Leonardo Music Journal*, Vol. 17. Massachusetts: The MIT Press, pp. 55–59.

STERLING, Isaac: "What is Phonography?" [Consulta: 28 de agosto de 2014]. Disponible en web: <http://www.phonography.org>.

STERNE, Jonathan (2003): The audibe past. Cultural origins of sound reproduction. Durham & London: Duke University Press.

STIRLING, Matthew W. (2008): *Origin Myth of Acoma and other records*. Forgottenbooks.org.

STUBBS, David (2009): Fear of Music: *Why People Get Rothko But Don't Get Stockhausen*. United Kingdom: Zero Books.

TARKOVSKI, Andréi (2002): *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Rialp.

THIBAUD, Jean Paul (2005): "The Sonic Composition of the City". En BULL, M. & BACK, L. (Ed.): *The Auditory Culture Reader*. New York: Berg, pp. 329-341.

THISSEN, Siebe (2007): *Mediapolis. Popular Culture and the City*. Presentación de Mediapolis. Popular culture and the city en el Netherlands Architecture Institute, 11, Enero.

THOMPSON, Emily (2002): *The Soundscape of Modernity. Architectural Acoustics and the Culture of Listening in America, 1900-1933*. Massachusetts: MIT press.

TIXIER, Nicolas (2003): "Street listening. A characterisation of the Sound Enviroment: The "qualified listening in motion" method". En: JÄRVILUOMA H. (dir.) *Soundscape Studies and Methods*. Helsinki: The Finnish Society for Ethnomusicology, pp. 83-90.

TONKISS, Fran (2005): "Aural Postcards. Sound, Memory and the City", en BULL, Michael & BACK, Les (Ed.): *The Auditory Culture Reader*. New York: Berg.

TOOP, David:

(2001): *Ocean of sound*. London: Serpent's Tail.

(2004) *Haunted weather. Music, silence and memory*. London: Serpernt´s Tail.

(2010) *Sinister Resonance: The Mediumship of the Listener*. London: Continuum.

TORRES, Helena (2013): "Paseando tortugas en el siglo XXI: Historia de una narrativa sonora geolocalizada". En: *Eufonía. Arte Sonoro*, nº. 58. Barcelona: Grao, pp. 20-30.

TRUAX, Barry

(1978): *Handbook for Acoustic Ecology*. Vancouver: Simon Fraser University and ARC Publications.

(2000): "La composición de paisajes sonoros como musica global". Texto presentado en la *Soundscape Conference*, Trent University, Peterborought, Ontario, 1 de Julio. Disponible en web: <http://www.escoitar.org/documentacion/spip.php?article153>.

(2001): *Acoustic Communication*. Westport: Ablex Publishing.

TUAN, Yi-Fu (1975): "Place. An Experiental Perspective". En: *Geographical Review*, vol. 65, nº. 2 (abril), pp. 151-165.

WALLER, Steve J. (2003): "Conservation of Rock Art Acoustics: 'Unexpected Echoes' at Petroglyph National Monument". En: HEDGES, Ken (Ed.): *Rock Art Papers*, vol. 16, San Diego Museum Papers, 41, pp. 31-38.

WATSON, Ruth (2009): "Mapping and Contemporary Art", en *The Cartographic Journal*, vol. 46, nº. 4, pp. 293–307.

WESTERKAMP, Hildegard:

(1974): "Soundwalking" en *Sound Heritage*, vol. 3 nº 4, Victoria B.C., pp. 18-27.

(2000): "The Local and Global "Language" of Environmental Sound". Presentación en *Sound Escape An International Conference on Acoustic Ecology*, Peterborough, Ontario, Canada June 28 - July 2.

WSP (1973): *The Vancouver Soundscape*. Vancouver: Ensemble Productions Ltd. EPN 186.

ŽIŽEK, Slavoj (2006): *The Parallax View*. Massachusetts: The MIT Press.

anexos

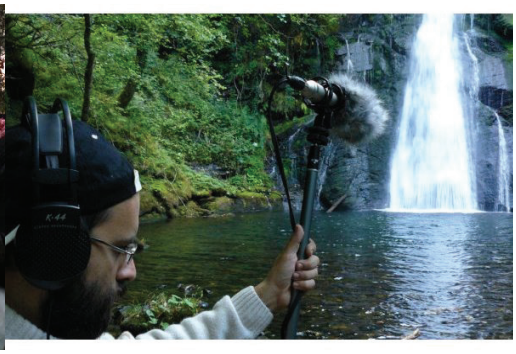
ANEXO 1 // ENTREVISTA A ESCOITAR.ORG EN RRS

ESCUCHAR: <http://radio.museoreinasofia.es/escoitar>

escoitar.org

Espacios para las prácticas sonoras

Canal: Redes
Fecha: Domingo 9 de septiembre de 2012
Link: http://radio.museoreinasofia.es/escoitar
Audio: http://radio.museoreinasofia.es/IMG/mp3/RRS_Redes_escoitar.mp3
RealizaciÃ³n: José Luis Espejo, Carlos Suarez
Etiquetas: Política, Arte Sonoro, Silencio, Espacio Público, Paisaje Sonoro, Sonido, Grabación de campo, Patrimonio, Auralidad
Licencia: Creative Commons by-nc-sa 3.0



RRS Radio del Museo Reina Sofía. Canal Redes Espacios para las prácticas sonoras. Conversaciones sobre sonido, escucha y auralidad con escoitar.org

Juan-Gil López: Yo creo que escoitar.org, como es un verbo, es intención, no es conclusión es una intención. Es escuchar. Más claro que el propio nombre de escuchar no puede haber cual es el origen y el sentido de escoitar.org .

Juan Gil: El origen de escoitar.org fue preguntarse si realmente existía una auralidad en Galicia, es decir, si había una serie de sonidos que la gente que habita un territorio se identifica con ellos.

Chiu Longina: Sonidos de pertenencia, propios, que reconocen como tal los habitantes.

Juan-Gil López: No es que partiésemos de una hipótesis sino que abrímos una puerta. La idea de consenso era que quien quiera aporte la idea o los sonidos que para ellos son sonidos de pertenencia. Al final la idea por exclusión, o por la suma de todos, la identidad de los sonidos de Galicia es la suma de las identidades individuales de toda la gente que ha participado en el mapa. Es la visión que se puede sacar a través del mapa. La idea de geolocalizarlo y de la cartografía es porque de alguna manera es una metáfora. La cartografía en el fondo es un relato, no es algo objetivo, algo que ya está muy cuestionado con el tema del poscolonialismo. Una cartografía es un relato, y este es nuestro relato de la escucha en Galicia, pero obviamente se podrían hacer otros, hay muchos sonidos que faltan, muchos sonidos que no están y a lo mejor son muy importantes para muchísima gente. Pero los que están ahí si tienen importancia para las personas que han colaborado con ese mapa y que han trabajado en el proceso de consensuar.

Chiu Longina: Y por una cuestión práctica de localizar el sonido en el lugar en el que fue escuchado y grabado sin nada más, sin plantearse más allá del discurso de la cartografía pura y dura.

Carlos Suarez: Es muy antropológico ¿no? Es hacer el registro de un patrimonio que tiene que estar en un lugar. Pero claro es un poco tramposo, te despista un poco de lo puramente sonoro.

Juan-Gil López: Pero para nosotros es mucho más importante incentivar a que la gente vaya allí a escuchar ese sonido en vivo. Es decir, el registro puede tener mucho acústico como un elemento creativo, pero es en principio no era la naturaleza de escoitar.org .

Chiu Longina: Ahí surgió ese problema que siempre discutimos y que tiene que ver con la naturaleza filosófica de lo que es la captura del tiempo. Siguiendo a Luis Cencillo pensamos: ¿Si estamos capturando el tiempo, en realidad cuando lo volvemos a escuchar estamos escuchando un residuo, un fósil de un tiempo que ya fue, un tiempo pasado.

Hay otro aspecto que es muy importante en las grabaciones de sonido y ahí es donde creo yo que tiene mucha importancia y mucho valor, y es la objetividad que te da la escucha de una grabación. Porque el texto interpreta en realidad y por tanto puede haber intereses nacionales y se puede instrumentalizar de alguna manera un texto histórico para dirigirlo hacia el lugar que tu quieras.

En el caso del sonido tiene una peculiaridad, y es que entra directamente a la piel y no pasa por la razón, primero te toca y después se razona, justo al contrario que la imagen, por ejemplo, que primero se razona y después se interpreta. Entonces en este caso un sonido de una grabación histórica, por ejemplo, es una realidad objetiva de lo que fue, por eso siempre nos preguntamos ¿Por qué habiendo instrumentos populares como era el magnetófono en los años 50, no hay grabaciones oficiales o archivadas oficialmente de espacios acústicos tan ricos como puede ser un mercado?

Escuchar esa grabación de los años 50 es muy evidente. Sería una grabación literal que demuestra que aquello ocurrió de esa manera. Y esa objetividad pura que tiene el sonido, y esa es la gran magia, es lo que hace que nosotros tengamos predilección por ese objeto, como objeto histórico, que sería la otra parte de escoitar.org, el crear un archivo histórico.

Horacio Gonzalez: Sin embargo nosotros trabajamos siempre con aspectos muy subjetivos, como es la identidad, como es la memoria, que es un elemento muy importante, como es la percepción de la escucha, es decir, cambiar la forma en que la gente escucha. Hablas de la grabadora como un elemento objetivo, sin embargo nosotros estamos investigando sobre la subjetividad de la escucha, y sobre como transformarla. Yo siempre creo que el tema de la geolocalización tiene que ver mucho con esas cuatro palabras: memoria, identidad, sonido y lugar. Al final la cartografía genera un espacio donde representar, visualizar, todo eso y donde gestionar información en relación a esas cuatro cosas.

Juan-Gil López: De lo que comenta Chiu, lo que me parece muy interesante es esa idea de que sí que nos da una información, que realmente no tenemos y que extrañamos. Sería importante tener esa información sonora de algo que no se conserva. Eso fue un punto de activación de escoitar.org: ahora que podemos, que con el coste de dinero de una grabadora podemos hacerlo, vamos a iniciarlo. Hasta ahora no se hacía o la gente que tenía acceso a esta tecnología no lo utilizaba para esto porque eran sonidos que no consideraban valiosos y que se calificaban como ruidos, y de repente a nosotros esos ruidos nos parecen interesantes porque nos cuentan una historia. Entonces es cuando se decide archivarlos, para contar a través del sonido en Galicia, como sonaba Galicia cuando este proyecto se inició, ya sea parcial o totalmente. El propio hecho de recoger, está contando el hecho de recoger estos sonidos. Cuentan la historia de un momento en el que surge escoitar.org y cómo suena ese momento en el que surge escoitar.org y en el que se perpetúa.

Chiu Longina: La definición de paisaje es precisamente esa. Lo que puede acotar el ojo.

Juan-Gil López: De hecho si lo planteas en la evolución de la pintura lo que era la idea del paisaje, normalmente era el fondo de un retrato. Una persona en primer plano y el paisaje era... no era el ruido de fondo, sino el decorado. Con todo el principio del XX y la escuela paisajista de Barbizon, se trajo el paisaje a primer plano y se disminuyó el tamaño de la personas, por lo que las personas se convertían en parte de ese paisaje. Y con el sonido es un poco lo que ha pasado.

Chiu Longina: Todavia no ha pasado.

Juan-Gil López: En la fonografía y en la idea de recoger el sonido, lo que planteaba John Cage de abrir las ventanas y las puertas de un auditorio. El auditorio lo que hace es aislar los ruidos del sonido importante que es la música que hay en un auditorio. Y ahora está pasando lo contrario, de repente la gente que trabaja en fonografía decide grabar los sonidos que están sucediendo fuera de los auditorios. Todas la teoría que plantea Barber o Francisco López de *El mundo como instrumento*. Estamos cambiando nuestra forma de escuchar hacia sonidos que estaban en el margen.

Chiu Longina: Ahora mismo hay una necesidad, yo siempre lo digo así, de redención, de pedir perdón histórico ante el haberse cerrado a la escucha, Carmen Pardo lo dice muy bien cuando habla de los nómadas, de que se ha perdido el sentido fundamental, el órgano fundamental. John Cage también decía que también decía es que al sonido hay que dejarlo ser libre porque en esencia lo es. Y que en una sociedad occidental alopática, en que Santo Tomás de Aquino es una referencia, en la que aquello que es tangible se puede tocar, medir y ver es ciencia y verdad... ante eso no podemos hacer nada.

Horacio Gonzalez: Es una herramienta para empezar muy accesible. Cuando empezamos prácticamente de la nada reuniéndonos un verano y trabajando, la tecnología nos permitía desarrollar un proyecto como el de escoitar.org con un archivo sonoro, a base, fundamentalmente, de capital humano y trabajo sin la necesidad de tener una infraestructura física que lo permita. Luego a nosotros nos parecía que podía ser una forma muy buena de generar participación, de hablar sobre patrimonio sin establecer una relación vertical de arriba a abajo, sino permitiendo que la gente hablase sobre patrimonio, sobre su patrimonio acústico y definiese lo que ellos creían que era y no era su patrimonio acústico.

Chiu Longina: Yo creo que la relación con la tecnología a parte de ser totalmente natural, es decir, que forma totalmente parte de nuestra generación, es una relación traumática. La relación que tenemos con la tecnología es totalmente natural. No hay discurso tecnócrata, tampoco tecnofobico, simplemente hay uso... El caso de Macrófono es muy claro. En el caso de Macrófono el imaginario común a incorporado ese objeto, ha incorporado el mar, los edificios, los coches y un objeto que se llama micrófono que se relaciona con lo sonoro. Hemos descubierto que hay un componente cultural en la escucha. Como hay una imposibilidad de cortar el flujo sonoro de información, no hay párpados en los oídos, la única manera de cortar ese flujo es crear filtros culturales. Entonces llegamos a tener un control sobre el oído brutal, pero en ese ejercicio de control de la escucha perdemos muchas frecuencias. Bueno, pues el micrófono no tiene cultura, y como no tiene cultura lo escucha todo. Y ese es el otro discurso que surge cuando salimos con ese ritual de procesión, adorando a esa virgen que es el micrófono; lo que estamos adorando es la escucha total.

Horacio Gonzalez: Y esa idea que tenemos en escoitar.org de salir a grabar disfrazados, poniendo siempre en primer plano el micrófono, el macrófono, haciendo muy evidente que se está grabando, es precisamente para eso mismo, para que la persona que pasa por ese lugar en ese momento se haga ese cuestionamiento ¿Y por qué se está grabando? ¿Que sonido hay aquí que es interesante grabar? Y también tiene que ver con la idea de generar ese momento de escucha, más que generar una grabación de una calidad extraordinaria, sino que la gente se pregunte por qué es necesario venir aquí y grabar este sonido.

Juan-Gil López: Uno de los grandes potenciales que tiene la fonografía, aunque incurra en la práctica de capturar el sonido que al final es un residuo que está muerto, es su naturaleza esquizofónica que se planteaba como algo problemático. Pero poder escuchar un sonido descontextualizado, genera una nueva percepción de ese sonido, amplifica la escucha.

Chiu Longina: Y el espacio que te rodea.

Juan-Gil López: Hay una texto de Rainer Maria Rilke de la primera vez que el escuchó un sonido grabado, en un fonógrafo que un profesor llevó a clase, grabó en la clase a la gente hablando y después lo escucharon. Para nosotros hoy está asumido eso, Para una persona en aquella época él decía que era una especie de desdoblamiento en el tempo. Es decir, es como viajar en el tiempo, porque si quieres escuchar una cosa que antes estaba anclada en el tiempo

Chiu Longina: Y es que es eso en realidad

Juan-Gil López: Y de repente deja de estar anclada en el tiempo. Y eso tiene que ver con la tecnología y con la tecnocultura. De alguna manera, en el momento en que se empiezan a grabar sonidos, la escucha fue modificada drásticamente, igual que lo visual ha sido modificado drásticamente por el cine, o por la imprenta en su momento o por la fotografía. Hay un cambio drástico en nuestra percepción y unificación con la cultura. La tecnología está marcando, de alguna manera, sea de última generación o de otro momento.

Chiu Longina: Bueno lo ha hecho desde que se inventó la espada.

Juan-Gil López: Claro, sí sí... Está esa vía, la de la posibilidad de grabar, pero también la posibilidad de cómo los sonidos ha modificado el paisaje sonoro. El paisaje sonoro industrial, hay muchos casos desde principio de siglo, de como los sonidos de las ciudades han sido modificados drásticamente por la introducción de las fábricas,

Horacio Gonzalez: Incluso cuando hemos hecho pequeños estudios de sonidos en peligro de extinción, contrariamente a lo que la evidencia puede aparentar, son relativamente recientes, estos de las primeras revoluciones industriales los que desaparecen: maquinaria, maquinas de escribir, teléfonos... todo lo que hay después de la revolución digital si qué ha hecho que un montón de paisaje sonoro, industrial o postindustrial esté a punto de desaparecer.

Carlos Suarez: El cambio es muy rápido.

Juan-Gil López: Lo que decía Chiu, nuestra relación con la tecnología siempre es natural, la gente la incorpora como una cosa que le ayuda, y esos sonido digitales, analógicos o mecánicos, marcan también un paisaje sonoro cultural.

No sólo la campana de acero, que no sólo la campana con sus inscripciones tenga valor patrimonial. Como las teorías que hay ahora a nivel de arqueoacústica, que son hipótesis sólo, que replantearían muchísimo todo el tratamiento historiológico. Que los petroglifos en ciertos parques en Estados Unidos plateando la hipótesis de que a lo mejor no es importante el petroglifo como un elemento visual sino que marca un lugar de escucha donde se produce un eco. Por lo cual replantearía que si han estado años conservando ese petroglifo para que no se manche, mientras han cambiado el paisaje acústico.

Chiu Longina: Y dejando pasar a compañías de avión por encima que enmascaran toda esa armonía acústica.

Juan-Gil López: Han hecho el tonto porque han conservado lo menos importante de todo, porque lo importante de la campana es, ese sonido, y los mensajes y toques de campana que se hacen con ella y como generan una

comunidad acústica alrededor de esa campana. Por ejemplo las teorías de Alain Corvain en los pueblos de Francia del s.XIX.

Chiu Longina: También podría explicarse de una manera muy sencilla. En un pueblo mucha gente está enfadada, llevan veintisiete años sin hablarse, tienen dos campitos en los que están plantando sus patatas a doce metros y llevan todas las mañanas desde hace veinticinco años sin hablarse. Pero cuando suena la campana y anuncia que ha muerto alguien según una señalética determinada, esas dos personas que están cada una en un campo plantando patatas se dan cuenta que pertenecen a la misma comunidad. La campana funciona como vínculo sonoro de comunidad.

Juan-Gil-López: Y eso es la auralidad en el fondo. De hecho te lo voy a plantear de una manera que para nosotros fue un ejemplo práctico. No se si es Barry Truax o Murray Schafer, expone que la campana irradia circularmente y genera comunidad, mientras que la sirena irradia verticalmente y genera control en las fábricas. Nosotros trabajamos en Gijón, y era justo lo contrario. La sirena había sustituido a la campana. Ahí está la relación aural, de cultura y sonido, en este ejemplo en el que se extrapola una cuestión a todo el mundo de que la campana genera comunidad y la sirena control, mientras que en Gijón no era así. Entonces, hay elementos culturales que modifican cómo la gente integra esos sonidos en su vida y eso es la auralidad, como los sonidos tienen un valor para un grupo de personas en asociación a un memoria. Un valor en el fondo es el patrimonio.

Chiu Longina: Que hay una posibilidad de salvar este capitalismo extremo, esta sociedad de mercado que no tiene salida, hay la posibilidad de ayudar a que se salga a través de la escucha.

Carlos Suarez: Y que la percepción es subversiva porque crea conciencia.

Juan-Gil López: La idea de que la imagen transmite mucha más productividad mientras que la escucha transmite mucha más reflexividad. La idea de "Una imagen vale más que mil palabras" es un eslogan productivista: una imagen te ahorra tiempo. Te voy a contar esto con una imagen para que puedas pasar rápido a la siguiente imagen y luego te cuento otra y sigues produciendo.

Carlos Suarez: Y puedas ganar pasta.

Juan-Gil López: El sonido exige tiempo, exige que te pares y escuches. Esto genera una reflexión, puede ser problemática y además es antiproductivo. Estamos en una cultura de la imagen para que sea una cultura rápida, productiva y pases a lo siguiente rápidamente.

RRS Radio del Museo Reina Sofía

Agradecimientos:
A cada una de las personas que hicieron posible esta entrevista entre el 12 y el 14 de enero de 2012

ANEXO 2 // REDES. UNIVERSIDADES E INSTITUCIONES CON LAS QUE HA COLABORADO ESCOITAR.ORG.

2.1. UNIVERSIDADES

Anglia Ruskin University (Cambridge, UK)
Department of Music and Performing Arts

Sound Likes Mobility Conference. Conferencia y taller. 2012.

Athens School of Fine Arts (GR)

Einander zuhören – Stadt-(Ge)Schichten. Exposición y taller. 2012-2013.

Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Grenoble (FR)
Centre for research on sonic space & urban environment

Winter school of sound (European Acoustic Heritage). Conferencia, exposición y taller. 2012-2013.

Istituto Europeo di Design (ES)

La escucha múltiple. Taller. 2015.

Tallinn University (EE)

Anthropology Lecture Series. Conferencia. 2011.

Tampere University of Applied Sciences (FI)
School of Art and Media

Proyecto *European Acoustic Heritage*. Exposición, taller y publicación. 2012-2013.

Universidade da Coruña (ES)

Hacia una experiencia acústica del espacio urbano. Seminario. 2008

Universidad de Cuenca (ES)
Facultad de Bellas Artes

Sonic Weapons. Taller. Cuenca. Taller. 2009.

Universidad del País Vasco (ES)
Facultad de Bellas Artes de Bilbao

Escoitar.org/noTours. Taller. 2009.

Universidad de Cantabria (ES)

Arte Sonoro. Curso de verano. Noja. 2015.

Universidade de Santiago de Compostela (ES)

Sons creativos 4. Conferencia. 2012.

Universidade de vigo (ES)
Grupo de Investigación DX7. Facultade de Belas Artes de Pontevedra.

Participación colectiva en el grupo de trabajo.

Universidade do Porto (PT)
Faculdade de Belas Artes

Future Places. Conferencia. 2009.

Unneeded Conversations. Conferencia y taller. 2010.

Universitat Politécnica de valencia (ES)
Facultad de Bellas Artes de Valencia

Locative Audio; Circuito perifónico de Valencia (en colaboración con NOVARS Research Centre de University of Manchester). Conferencia y exposición. Valencia. 2013.

University of Manchester (UK)
NOVARS Research Centre

Mantis Festival. Conferencia, exposición y taller. 2011.

Locative Audio. Conferencia, exposición y taller. 2012.

University of Thesaly (Greece)
Department of Architecture

Proyecto *European Acoustic Heritage*. Exposición y taller. 2012-2013.

2.2. INSTITUCIONES CULTURALES Y MUSEOS

AGADIC - Axencia Galega das Industrias Culturais (ES)

Publicación multimedia como parte del proyecto *European Acoustic Heritage*. Conferencia. 2012-2013.

Arteleku (ES)

Makrofoniak/Macrofonías. Conferencia. 2008.

Festival Ertz# 11. 2010.

Artium (ES)

Paisaje sonoro y auralidad. Taller. 2009.

Austrian Academy of Sciences (AT)
Phonogrammarchiv

Proyecto *European Acoustic Heritage*. Publicación escrita y publicación multimedia. 2012-2013.

BÒLIT, Centre d'Art Contemporani de Girona

Exposición *Recursos propios*. 2009.

Centro Cultural de España en México (MX)

Mapa del 75 aniversario del Exilio en Español en México (en colaboración con Fundación telefónica, GPS Museum y el Ateneo Español de México). Taller y diseño del mapa. 2014.

CGAC (ES)

Paisaje sonoro y auralidad. Taller. 2007.

Cartografías de la Escucha/Hearing Cartographies. Coordinación de un ciclo de conferencias. 2008.

Audiovisiones. ciclo de cine. 2008.

Producción del disco *There is nothing left here* (en colaboración con la artista Susan Philipsz). 2008.

Consello da Cultura Galega (ES)

Encuentro *O son da memoria. As coleccións sonoras de Galicia ante o presente dixital*. Conferencia. 2012.

Conservatorio Superior de Música de Salamanca (ES)

Música, Ciudad, Redes: Creación Musical e Interacción Social. X Congreso de la Sociedad de Etnomusicología (SIBE). Conferencia. 2008.

Fonoteca Nacional de México (MX)

Inauguración de la nueva sede de la Fonoteca Nacional. Intslación sonora. 2008.

Foro Mundial de Ecología Acústica. Conferencia. 2009.

IV Encuentros Iberoamericanos de Paisaje Sonoro. Conferencia. 2010.

Sonosfera. Audio-acción. 2011.

Fundación Illa de San Simón (ES)

European Acoustic Heritage. Conferencias, exposiciones, y talleres. 2012-2013.

Fundación Cidade da Cultura (ES)

Display interactivo para la exposición *Auga Doce*. 2014.

Goethe Institut (DE)

Gateways (en colaboración con Kultur Kutsub 2011 - Tallin Tallin Capital cultural Europea 2011, Auswäertiges Amt - Federal Foreign Office of Germany, European Union National Institutes for Culture, Goethe Institut y Kumu - Art Museum of Estonia). Taller y paseo sonoro con noTours. 2011.

Stadt-(Ge)Schichten (dentro del Grundtvig Programme y en colaboración con el Goethe Institut). Talleres y paseo sonoro con noTour. 2012-2013.

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial (ES)

Banquete 08 (en colaboración con la Sociedad Estatal para la Acción Cultural Exterior, Fundación Telefónica, LABoral y ZKM). Taller e instalación sonora. 2008.

El pasado en el presente y lo propio en lo ajeno. Taller y paseo sonoro. 2009.

Narrativas espaciales. Taller de producción. 2011.

La Casa Encendida (ES)

Paisaje sonoro y auralidad. Taller y creación del mapa sonoro *Madridsoundscape*. 2008.

ARTe SONoro. Paseo sonoro *El Ángel*. 2010.

MARCO (ES)

Paisaje sonoro. Taller. 2007.

CadraVigo. Composición electroacústica. 2007.

Audio Hacklab. Ciclo de actividades en torno a la escucha. 2007.

Publicación *Audio Hacklab*. 2009.

Matadero (ES)

Sonido y poder. Taller. 2009.

Medialab (ES)

Avlab 8. Conferencia 2007.

Inclusiva-net. Conferencia. 2008.

Impro 360º. Taller y producción de paseo sonoro geolocalizado y dramatizado en colaboración con Impromadrid. 2014.

Museo de Arte Precolombino de Uruguay (Ur)

Fragmentos del fenómeno sonoro. Conferencia. 2007.

New Museum of contemporary art (EE.UU.)

Exposición *Google Art, or How to Hack Google*. 2007.

Radio Galega (ES)

Sección semanal sobre paisaje sonoro en el programa *O tren do serán*. 2008-2009.

Radio Nacional de España (ES)

Sonic Weapons. Encargo, realizado en colaboración con Ars Acustica International (European Broadcasting Union EBU) para el Art's Birthday Party 2009 (Safe & Sound). 2009.

Real academia de españa en roma (IT)

Exposición *Parliamos itagnolo*. Audio-acción sonosfera. 2010.

Reina Sofía (ES)

Escoitar.org. Espacios para las prácticas sonoras. Cápsula en la Radio del Museo Reina Sofía. Canal redes. 2012.

SMAK (BE)

(no)Tours. Taller y paseo sonoro. 2011.

ZKM - Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (DE)

Banquete 08 (en colaboración con la Sociedad Estatal para la Acción Cultural Exterior, Fundación Telefónica, LABoral y ZKM). Taller e instalación. 2009.

Xunta de Galicia (ES)
Consellería de Cultura, Dirección Xeral de Creación e Difusión Cultural.

Fonotopías de Galicia. Proyecto de investigación. 2007.

ANEXO 3 // TRABAJOS Y PRESENTACIONES CON NOTOURS

III Congreso Metaversos, Web3D y Redes Sociales en Mundos Virtuales
(Escoitar.org)

Presentación de noTours en una mesa redonda sobre arte, geolocalización y sociedad. Ibiza. 2012.

Angelos
(Jesús González + Laura Replinger + Andrés Rodrígue)

Paseo basado en la película de Wim Wenders *Der Himmel über Berlin* (1987) dentro del curso impartido por Fred Adam en la Facultad de Bellas Artes. Universidad de Murcia. 2013.

Arte Sonoro

Taller en un curso de verano de la Universidad de Cantabria. Noja. 2015.

Artropocode 2013
(Escoitar.org + Helena Torres)

Emocorporeishon, Hacking de códigos emocionais. Baleiro. Santiago de Compostela. 2013.

Continent Rouge
(Colectivo Gigacircus + Escoitar.org)

Residencia artística. Centre National des Écritures du Spectacle en el La Chartreuse. Avignon. 2014.

Festival *Mai Numérique*. Carcassonne. Paseo sonoro. 2014.

La noche de las luciérnagas. Instituto Francés de América Latina. Paseo sonoro. 2015.

E-Culture Fair
(Colectivo the Milena principle + Escoitar.org)

Presentación de notours en la feria internacional de cultura y tecnología. Hasselt. 2011.

El Angel
(Escoitar.org)

Exposición *ARTe SONoro*. Paseo sonoro. La Casa Encendida/Parque del Retiro. Madrid. 2010.

Festival BAW : Digital Art Tirgu Mures Romania
(Escoitar.org)

Taller y presentación de noTours para artistas en el contexto de un festival de Arte Digital organizado por la Hungarian Technical Association of Transylvania. Tirgu Mures. 2010.

Frankenstein, el moderno Prometeo de Mary Shelley
(Helena Torres + Escoitar.org)

Taller con alumnos de alumnos de Secundaria (Instituto de Secundaria de la Universidad LABoral. Gijón. 2012.

How do you do 2 - Creative Media Days
(Colectivo the Milena principle + Escoitar.org)

Conferencia sobre notours y demostración en un congreso sobre tecnología e innovación organizada por iMinds–Virtueel Platform. Ghent. 2012.

Impro360
(Compañía Impromadrid + Escoitar.org)

Taller y producción en Medialab dentro de las actividades y programación del festival de teatro *Fringe14* para la creación de intervenciones dramatizadas y locative audio en el Barrio de las Letras. Madrid. 2014.

KASK-Lecture
(Escoitar.org)

Conferencia sobre notours y demostración abierta al público. Ghent. 2011.

Kiblix Festival
(Escoitar.org)

Taller de paseo sonoro. Maribor, 2011.

Knocking Bird
(Wit Urban Team)

Paseo sonoro creado por con noTours. Sint-Niklaas. 2013.

Knocking bird, an alternative exploration of Sint-Niklaas with noTours
(Colectivo the Milena principle + Escoitar.org)

Taller sobre noTours y ciclo de conferencias para artistas, creadores y personas amantes del sonido organizado en el marco del programa europeo Grundtvig. Sint-Niklaas. 2013.

Locative Audio I
(Escoitar.org)

Paseo sonoro creado colectivamente por compositores internacionales e investigadores de la Universidad. Novars, Research Centre for Electroacoustic Composition, Performance and Sound-Art of the University of Manchester. Manchester. 2012.

Locative Audio II
(Escoitar.org)

Exposición de un paseo sonoro creado colectivamente por Alumnos de la facultad de Bellas Artes sobre el Circuito Perifónico de Valencia. Valencia. 2013.

Mantis Festival
(Escoitar.org)

Taller y presentación de notours para compositores y artistas en residencia de Mantis y NOVARS. Mánchester. 2011.

Metropolis Laboratory 2012
(Escoitar.org)

Presentación de noTours en el contexto de un festival sobre performance y arte público. Copenhagen International Theatre. Copenhague. 2012.

Música en Branco
(Escoitar.org)

Taller de escoitar con alumnos de secundaria y creación de paseo colaborativo. A Coruña. 2014.

Music You Can Walk Inside
(Escoitar.org)

3 presentaciones de noTours para estudiantes universitarios e investigadores, profesionales y público en general. University of Southampton. Southampton. 2012.

Narrativas espaciales
(Plataforma 0 + Escoitar.org)

Convocatoria abierta para que 20 artistas internacionales trabajen con noTours. LABoral Centro de Arte. Gijón. 2011.

noTours-adiBera
(Soinumapa + Escoitar.org)

Paseo sonoro. *ERTZ Festival*, Bera. 2011.

(no)Tour Gent, Sound Pavilions
(Colectivo the Milena principle + colectivo Wit Urban Team + Escoitar.org)

Paseo sonoro creado colectivamente a través de un taller para niños impartido . SMAK. Ghent. 2011

noTours presentation Cambridge
(Escoitar.org)

Presentation to the Music Technology Department. Anglia Ruskin University. Cambridge. 2011

noTours workshop Athens School of Arts

Talleres con alumnos de bellas artes. Atenas, 2013.

noTours Workshop CRESSON
(Escoitar.org)

Taller para profesionales que trabajan con sonido. *Winter School of Sound*. École nationale supérieure d'architecture. Grenoble. 2013.

noTours Workshop Hangar
(Escoitar.org)

Taller para artistas y creadores en el centro de producción e investigación artística. Hangar. Barcelona. 2012.

noTours Workshop Tampere
(Escoitar.org)

Taller para alumnos de la Facultad de Bellas artes. Tampere University of applied sciences, Tampere. 2012.

noTours Workshop Volos
(Nicolas Remy + Escoitar.org)

Taller para alumnos de la Facultad de Arquitectura. Department of Architecture of the University of Thessaly. Volos, 2013.

O escritor no espaço publico
(Colectivo the Milena principle)

Conferencia sobre notours y demostración para alumnos de la Universidad. Biblioteca Nacional de Brasilia . Brasilia. 2011.

Pasado y presente: de lo propio y de lo ajeno
(Escoitar.org)

Paseo sonoro creado con Mscape en Cima de Villa. LABoral Centro de Arte. Gijón. 2009.

Phoenix
(Wunderland Theater Company)

Intervención escenográfica co-production por la compañia de teatro Wunderland and Bora-Bora. Copenhagen. 2014.

Radiophonica Mobile Sound Walks in Cambridge
(AA.VV.)

Exposición de paseos sonoros realizados por alumnos de la universidad. Department of Music and Performing Arts. Anglia Ruskin University. Cambridge. 2012.

Realitats Sonores Augmentades
(Joan Francesc Vidal i Arasa)

Proyecto de geolocalización orientado a educación infantil y primaria. Proyecto web <http://joanfrancescvidal.wix.com/rsa2013>. 2013.

Serendipia
(Helena Torres)

Paseo sonoro creado a través de una residencia artística. LABoral Centro de Arte. Gijón, España. 2012.

Stadt-(Ge)Schichten AthensStadt-(Ge)Schichten
(Colectivo Fones + AA.VV.)

Paseo colaborativo en el centro sobre las dinámicas sociales y la crisis en Grecia. Atenas. 2013 - 2014.

SummerLAB 2010
(Escoitar.org)

Presentación. Encuentro internacional de artistas y creadores SummerLAB. LABoral Centro de Arte. Gijón. 2010.

The City Rings
(Colectivo the Milena principle)

Presentación en un encuentro sobre sonido y pedagogía organizado por Sounds of Europe, QO2 y Sons de Barcelona. Universitat Pompeu Fabra. Barcelona. 2011

VLIEG - Inspiratiedag
(Colectivo the Milena principle)

Presentación para gestores de bibliotecas y gestores culturales en el encuentro organizado por LOCUS, BAM, Cultuurnet Vlaanderen, FARO. Ministry of Culture Flanders. Brussels. 2013.

Voices
(Gigacurcus + Escoitar.org)

Taller en el laboratorio de creación para artistas emergentes organizado por la asociación Migrating Art Academies, Villefagnan. 2013.

White Walk
(Escoitar.org)

Paseo sonoro. *Gateways*. Kumu/Goethe-Insttitut. Tallinn. 2011.

Written in water. Portrait of a town
(Benjamin Mawson)

Paseo sonoro sobre historia local. 2015.

ANEXO 4 // OTROS

Escoitar.org

Horario e datas

Do 20 ao 30 de novembro de 2007
Sesións teóricas, 16:00-18:00 h
Sesións prácticas, 18:00-20:00 h

Dirección do taller: Colectivo Escoitar.org
Coordinación: Yolanda López

Proxecto-Edición e unha iniciativa producida por Fundación Luis Seoane, MARCO e CGAC co fin de explorar as posibilidades que os diferentes soportes da edición contemporánea teñen na man dos artistas. Para máis información sobre as actividades vinculadas ao proxecto poden consultar a páxina web www.proxecto-edicion.net.

Avance de actividades Escoitar.org

22/24 xaneiro 2008: Ciclo de conferencias *Cartografías da escoita. Son e lugar*
4/16 marzo 2008: Ciclo de cine *Audiovisións*

Paisaxe sonora e auralidade

O son que nos rodea, que nos acompaña e que producimos consciente ou inconscientemente, converteuse nas derradeiras décadas nunha ferramenta de traballo para a creación artística e a expresión musical. Esta experiencia acústica é tamén unha fonte de información cada vez máis relevante en diversos ámbitos de estudo como a antropoloxía, a arquitectura, a ecoloxía, a historia, a musicoloxía, a pedagoxía, a psicoloxía... Neste contexto, conceptos como o de *paisaxe sonora* ou *auralidade* serviron para establecer un importante vínculo interdisciplinar que fai necesario deseñar estratexias que permitan asumir a complexidade desta sonosfera e articular novos modos de representación do coñecemento que superen a unidimensionalidade da nosa percepción, ancorada no eido do visual.

O colectivo Escoitar.org propón un obradoiro que vai da aproximación teórica á experiencia da escoita cun obxectivo principal: explorar as múltiples relacións que existen entre son e ambiente, entre o audible e o inaudible; todo isto no contexto da arte sonora e a fonografía. Ao mesmo tempo redescubriremos a realidade acústica de Santiago de Compostela, co fin de que os asistentes sexan capaces de afrontar un proxecto baseado na gravación e na edición orixinal de audio. Partindo de diversas gravacións de paisaxes sonoras, tentaremos capturar os sons propios, aqueles que os seus habitantes recoñecen dese xeito e que serven para definir a personalidade acústica da cidade, para despois xeolocalizalos no mapa web, baseado nun *hack* de Google Maps. Deste xeito, participaremos no proceso de configuración dun patrimonio sonoro consensuado polos propios oíntes.

Os sons recollidos polos participantes utilizaranse, nunha segunda fase, como material bruto para a elaboración dunha publicación-CD na que participarán diversos artistas sonoros internacionais. Do mesmo xeito, este obradoiro terá continuidade tanto nos encontros *Cartografías da escoita. Son e lugar* que se celebrará a finais de xaneiro e que contará coa participación de, entre outros, Bill Fontana, Carmen Pardo, Hildegard Westerkamp, Jean-Paul Thibaud ou John Levack Drever, así como no ciclo de cine documental e de ficción *Doce notas visuais: historia social da música*, que terá o son como eixo central.

Colectivo Escoitar.org
www.escoitar.org

CENTRO GALEGO DE ARTE CONTEMPORÁNEA

Escoitar.org
Paisaxe sonora e auralidade
Taller de son

20/30 novembro 2007

Escoitar.org é unha asociación cultural, cuxo principal obxetivo é o fomento e a promoción do fenómeno sonoro como vía de coñecemento da sociedade galega. Forma parte de *Proxecto-Edición* (CGAC, MARCO e Fundación Luis Seoane) e atende a unha das liñas de investigación do grupo de investigación DX7 Tracker da Universidade de Vigo, no que está actualmente integrado. As súas actividades céntranse na conservación da memoria sonora de Galicia, a posta en valor do patrimonio cultural inmaterial, a restauración e dixitalizacón de arquivos sonoros, o fomento da participación dos oíntes na configuración do patrimonio sonoro e, sobre todo, nos traballos de campo/gravación e contextualización dos sons ambientais do país a partir do punto de vista artístico, etnomusicolóxico, bioacústico e antropolóxico. Esta liña de traballo materializouse nunha aplicación web que permite aos propios oíntes consensuar o mapa sonoro de Galicia.

Escoitar.org ofreceu obradoiros en Córdoba, Zaragoza, Pontevedra ou Vigo e participou en eventos como o Encontro Iberoamericano de Paisaxe Sonora (Madrid), o Festival Sónar (Barcelona), Medialab (Madrid), o Festival Zemos98 (Sevilla) ou Artech06 (Pontevedra), ademais de participar en diferentes exposicións.

Chiu Longina Antropólogo. Estudos de Musicoloxía. Artista sonoro e creador de espazos acústicos. Membro da Comunidade/Asociación de artistas dixitais Alg-a [www.alg-a.org].

Horacio González Licenciado en Belas Artes, programador e coordinador do Festival de Arte Sonora IFI (Pontevedra).

Carlos Suárez Compositor e etnomusicólogo galego. En 1986 inicia o seu traballo como compositor creando máis de corenta obras acústicas e electroacústicas. No ano 2006 gaña o premio nacional de cultura polo seu libro *Los chimbángueles de San Benito*.

Juan-Gil López Musicólogo. Forma parte do proxecto *Mediateletipos.net*. Nos últimos anos realizou diversas investigacións e publicacións tanto no campo da etnomusicoloxía e a música popular urbana como no da música contemporánea.

Julio Gómez Coordinador do colectivo SINSALaudio e xestor/programador cultural.

CGAC
SERVIZO DE ACTIVIDADES E PROXECTOS EDUCATIVOS
Rúa Ramón del Valle Inclán s/n,
15704 Santiago de Compostela
Tel.: 981 546 634 / Fax: 981 546 605
info@proxecto-edicion.net
cgac.actividades@xunta.es
www.cgac.org
www.proxecto-edicion.net

XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE CULTURA E DEPORTE

proxecto-edición

Bases

Destinatarios

Dirixido a artistas, músicos e creadores nas áreas da imaxe, do son ou da realización multimedia, interesados en desenvolver proxectos de creación sonora (instalacións, sonorización de obras plásticas, proxectos web...).

Poderán asistir tamén estudantes e outras persoas vinculadas aos ámbitos da antropoloxía, ciencias da comunicación, ecoloxía, etnomusicoloxía, historia, musicoloxía, pedagoxía, socioloxía, xeografía... e todos aqueles que, aínda non tendo coñecementos previos, queiran achegarse e participar neste proxecto aberto, libre e do procomún.

Inscrición

As solicitudes para participar no taller pódense presentar até o 19 de novembro por fax, por correo electrónico ou ben na recepción do CGAC indicando nome, teléfono e enderezo postal ou electrónico.

Matrícula: 12 euros
Membros da Asociación de Amigos do CGAC: 9 euros

Para formalizar a matrícula é preciso recoller o formulario de pagamento na recepción do CGAC e realizar o ingreso nas entidades bancarias indicadas.

Os solicitantes deberán presentar unha copia da folla de pagamento e fotocopia do DNI.

Número de participantes: 20. Ademais haberá 15 prazas para persoas que desexen asistir só á parte teórica como oíntes.

O CGAC ten solicitado un crédito de libre configuración para estudantes da USC.

Recoméndase aos participantes que traian o seu ordenador persoal. Os programas que se empregarán pódense descargar da Rede. O espazo de traballo contará con conexión wi-fi.

Cartografías de la escucha. Sonido y luga

Un lugar, como espacio habitado y cargado de significado, como espacio de identidad, relacional e histórico, está construido, en gran medida, de memoria, y una importante parte de esa memoria, ya sea individual o colectiva, es el resultado de nuestra escucha.

Cada entorno y cada situación –pero también cada acto y cada instante– están vinculados inexorablemente a unos sonidos concretos que los caracterizan y los identifican, o los individualizan, frente a las acústicas de otros espacios y contextos. En los últimos años conceptos como *paisaje sonoro* o *auralidad* han funcionado como un importante vínculo entre disciplinas. El sonido que nos rodea, que nos acompaña y que producimos consciente o inconscientemente se ha convertido así en una información y en un material cada vez más relevante para la creación artística, la expresión musical, la antropología, la filosofía, la arquitectura, el urbanismo, la ecología, la historia, la psicología...

En este contexto es necesario proponer nuevas estrategias que nos permitan asumir la complejidad sonora de nuestra realidad, comprender en qué medida el sonido nos informa de un lugar para, desde el oído, elaborar nuevas formas de conocimiento y de expresión que eviten el silencio y la frontalidad con el fin de permitir otras cartografías sensibles.

Escoitar.org es una asociación cultural de ámbito supraprovincial, cuyo principal objetivo es el fomento y la promoción del fenómeno sonoro como vía de conocimiento de la sociedad gallega. Forma parte de *Proxecto-Edición* (CGAC, MARCO y Fundación Luis Seoane) y atiende a una de las líneas de trabajo del grupo de investigación DX7 Tracker de la Universidad de Vigo, en el que está actualmente integrado. Sus actividades se centran en la conservación de la memoria sonora de Galicia, la puesta en valor del patrimonio cultural inmaterial, la restauración y digitalización de archivos sonoros, el fomento de la participación de los oyentes en la configuración del patrimonio sonoro y, sobre todo, en los trabajos de campo/grabación y contextualización de los sonidos ambientales del país a partir del punto de vista artístico, etnomusicológico, bioacústico y antropológico. Esta línea de trabajo se materializó en una aplicación web que permite a los propios oyentes consensuar el mapa sonoro de Galicia.

Colectivo Escoitar.org
www.escoitar.org

Horario y fechas

Martes, 22 de enero
16:00 h Presentación
16:30 h Brandon LaBelle
18:00 h Bill Fontana

Miércoles, 23 de enero
16:00 h John Levack Drever
17:30 h José Luis Carles
19:30 h Peter Cusack

Jueves, 24 de enero
16:00 h Jean-Paul Thibaud
17:30 h Carmen Pardo
19:30 h Llorenç Barber

Esta serie de conferencias se completa con el ciclo de cine *Audiovisiones* que tendrá lugar en el CGAC del 4 al 16 de marzo de 2008.

Dirección del ciclo: Colectivo Escoitar.org

Proxecto-Edición es una iniciativa coproducida por la Fundación Luis Seoane, MARCO e CGAC con el fin de explorar as posibilidades que los diferentes soportes da edición contemporánea teñen en manos de los artistas.
Para más información sobre las actividades vinculadas al proyecto poden consultar la página web www.proxecto-edicion.net.

CENTRO GALEGO DE ARTE CONTEMPORÁNEA

Escoitar.org
Cartografías de la escucha. Sonido y lugar
Ciclo de conferencias
22/24 enero 2008

Audiovisiones
Ciclo de cine
4/9 y 11/16 marzo 2008

Bill Fontana sus trabajos se encuadran en el marco de la escultura y la instalación sonora. Ha participado en la 47ª. Bienal de Venecia y sus obras han sido presentadas en espacios como la Tate Modern. Algunas de sus instalaciones forman parte de colecciones como la del MOMA de San Francisco, y otras están ubicadas en entornos como el metro de Colonia. Ha impartido clases en el California College of Arts and Crafts, en el San Francisco Art Institute, y en la Sorbona de París. Cuenta además con un importante número de grabaciones, entre las cuales destacan *Harmonic Bridge, Sonic Landscaping, Sounds of the British Coast* o *Sounds of the Old City of Jerusalem*.

Brandon LaBelle es un artista y escritor que trabaja con sonidos, lugares, cuerpos y narraciones culturales. En 2004 presentó una exposición individual en la galería Singuhr de Berlín y en 2005, una composición experimental para baterías pirata como parte de *Virtual Territories* (Nantes, Francia). En la actualidad trabaja en un proyecto de construcción de una biblioteca de grabaciones de radio llamado *Phantom Radio*, que se presentó en el otoño de 2006 como parte de *Radio Revolten* (Halle, Alemania). Es el autor del libro *Background Noise: Perspectives on Sound Art* publicado por Continuum en 2006.

Carmen Pardo Salgado es doctora en Filosofía por la Universitat de Barcelona. Entre 1996 y 1998 trabajó como investigadora en la unidad IRCAM-CNRS de París. Es editora y traductora de *Escritos al oído* de John Cage (Colegio Oficial de Aparejadores y Técnicos de Murcia, 1999) y *Robert Wilson* (Polígrafa, 2002), en colaboración con Miguel Morey. Escribió el libro *La escucha oblicua: una invitación a John Cage* (Servicio de Publicaciones de la Universidad Politécnica de Valencia, 2001), organizó, entre otros, el coloquio internacional *Músicas, artes y tecnologías: por una aproximación crítica* (Barcelona/Montpellier 3, 2000) y fue codirectora del espectáculo *Bosque sonoro: Homenaje a John Cage* (Barcelona, 2003).

Llorenç Barber es compositor, instrumentista y musicólogo. Estudió Piano y Composición en el Conservatorio Superior de Música de Valencia y se licenció en Filosofía por la Universidad Complutense de Madrid, donde dirigió el aula de música entre 1979 y 1984. Participó como creador e intérprete en grupos como Actum (1973), Taller de Música Mundana (1978) y Flatus Vocis Trío (1987). Fue fundador y director de Ensems, el festival de música contemporánea más señero de España, y colaboró con el programa El mirador de Televisión Española entre 1987 y 1990. En la actualidad es profesor del Instituto de Estética de Madrid y director de *Paralelo Madrid*, serie de conciertos que el Círculo de Bellas Artes dedica a las *otras* músicas, y del festival *Nit's d'aielo i art*.

Peter Cusack radicado en Londres, trabaja como artista sonoro y músico, además de grabar sonidos del medio ambiente y de interesarse especialmente por la ecología acústica. Sus proyectos van desde las artes comunitarias al estudio del papel que desempeña el sonido en nuestra concepción del lugar. Su proyecto, *Sounds from Dangerous Places*, examina los sonidos del paisaje en aquellos lugares que sufren un importante daño medioambiental. Ha producido *Vermilion Sounds* –el programa del medio ambiente sonoro– para Resonance FM Radio, Londres; enseña *Sound Arts & Design* en el London College of Communication y es investigador adjunto del proyecto multidisciplinar *Positive Soundscapes Project*, financiado por el EPSRC. Entre sus CD se cuentan *Your Favourite London Sounds* (Resonance), *Baikal Ice* (ReR), *Favourite Sounds of Beijing* (Subjam).

Jean-Paul Thibaud es sociólogo y urbanista. Trabaja como investigador en el CNRS (Centre national de la recherche scientifique) y el laboratorio CRESSON (Centre de recherche sur l'espace sonore et l'environnement urbain). En sus investigaciones se ocupa de la teoría de los ambientes urbanos, la percepción habitual en ambientes urbanos, la cultura sensorial y etnografía de los lugares públicos. Es coordinador científico de la International Ambiance(s) Network.

John Levack Drever es investigador en paisajes sonoros y artistas sónicos. Su trabajo se centra en el sonido ambiental y las emisiones sonoras humanas. Forma parte de gran cantidad de comisiones, desde la Royal Society for the Protection of Birds (2002) hasta el Grupo de Investigadores Musicales (1999). Es el presidente de la UK and Ireland Soundscape Community que pertenece al Foro Mundial de Ecología Acústica, y es director de Sonic Arts Network. Actualmente imparte clases de composición en Goldsmiths, University of London.

José Luis Carles es doctor en Ecología por la Universidad Autónoma de Madrid y compositor experto en música electroacústica y paisajes sonoros. Ha trabajado en el Instituto de Acústica del CSIC como investigador en las áreas de percepción sonora, análisis cualitativo del medio ambiente sonoro e interacción entre percepción visual y percepción sonora. Ha sido profesor de sonido en la Facultad de Cinematografía de la Universidad de León. Participó en calidad de experto en electroacústica en la remodelación del Teatro Real de Madrid. En 2006 obtuvo el primer premio en el Concours International de Musique et d'Art Sonore Électroacoustique de Bourges (Francia). En la actualidad es realizador del programa *Paisajes sonoros* de Radio Clásica-RNE y profesor en el Departamento de Música de la Universidad Autónoma de Madrid.

CGAC
SERVIZO DE ACTIVIDADES E PROXECTOS EDUCATIVOS
Rúa Ramón del Valle Inclán s/n
15704 Santiago de Compostela
Tel.: 981 546 623-31 / Fax: 981 546 605
www.cgac.org
cgac.actividades@xunta.es
www.proxecto-edicion.net info@proxecto-edicion.net

XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE CULTURA E DEPORTE
proxecto-edición

Programa *Audiovisiones*

Martes, 4 de marzo, 20:15 h
Rockers. It's Dangerous (Theodorus Bafaloukos, 1977)

Miércoles, 5 de marzo, 20:15 h
Theremin: An Electronic Odyssey (Steven M. Martin, 1994)

Jueves, 6 de marzo, 20:15 h
Modulations: Cinema for the Ear (Iara Lee, 1998)

Viernes, 7 de marzo, 20:15 h
My Cinema for the Ears (Uli Aumüller, 2002)

Sábado, 8 de marzo, 20:15 h
Kill Your Idols (Scott Crary, 2004)

Domingo, 9 de marzo, 20:15 h
Touch the Sound (Thomas Riedelsheimer, 2004)

Martes, 11 de marzo, 20:15 h
Crossing the Bridge. The Sounds of Istambul (Fatih Akin, 2005)

Miércoles, 12 de marzo, 20:15 h
Die grosse Stille (Philip Gröning, 2005)

Jueves, 13 de marzo, 20:15 h
Rize (David LaChapelle, 2005)

Viernes, 14 de marzo, 20:15 h
American Hardcore (Paul Rachman, 2006)

Sábado, 15 de marzo, 20:15 h
Periféricos (Xosé Holgado, Carlos Méndez y Tamara Blanco, 2006)

Domingo, 16 de marzo, 20:15 h
We Built this City (2006) (Thomas Kappeller y Sebastian Züger, 2006)

Inscripción

La entrada a las conferencias y al cine es libre y gratuita, aunque también existe la posibilidad de inscribirse en el ciclo y obtener el certificado de asistencia.

Las solicitudes se pueden presentar por fax, correo electrónico, a través de la página web, o bien en la recepción del CGAC, indicando nombre, teléfono y dirección postal y electrónica.

Matrícula: 12 euros

Miembros de la Asociación de Amigos del CGAC: 9 euros

Para formalizar la matrícula es necesario recoger el formulario de pago en la recepción del CGAC y hacer el ingreso en las entidades bancarias indicadas.

Los solicitantes deberán entregar una copia de la hoja de pago y una fotocopia del DNI.

Las universidades de Vigo y Santiago concederán un crédito de libre configuración por la asistencia a las dos actividades.

4.3. PROXECTO EDICIÓN

ESCOITAR.ORG

Comisario: Iñaki Martínez Antelo

Laboratorio de audio (Audio Hacklab Escoitar.org)

El término *hacklab* viene de la fusión entre las palabras *hacker* y *laboratorio*. Se trata de un espacio físico donde se reúne un grupo de gente para investigar, debatir y difundir temas relacionados con la red, las nuevas tecnologías, el audio y los derechos civiles en esos ámbitos, desde un punto de vista social. En un *hacklab* se suele utilizar un sistema de organización y aprendizaje cooperativo y se usa software libre.

Escoitar.org transformó el Espacio Anexo en un *hacklab* temporal abierto a cualquier persona o grupo que tuviera interés en el fenómeno sonoro (artistas, grupos, asociaciones culturales, particulares, etc.). Los contenidos tienen relación directa con un debate abierto por Escoitar.org desde su creación: las formas acústicas de sociabilidad, la necesidad de incorporar el sonido a las historias de los lugares, los debates relacionados con los nuevos soportes en la publicación y distribución de audio, los archivos sonoros públicos y accesibles universalmente o las discusiones sobre la configuración del patrimonio cultural inmaterial de los lugares, entre otros aspectos.

Objetivos

La comprensión de la ciudad contemporánea precisa de la articulación de nuevas estrategias que superen las limitaciones de una aproximación cuantitativa: "Hay que aprender a juzgar a una sociedad por sus ruidos, por su arte y por sus fiestas más que por sus estadísticas" (Jacques Attali).

En este contexto, y partiendo de la experiencia sonora como medio de conocimiento, Escoitar.org propone –paralelamente al laboratorio de audio– una reflexión sobre las formas acústicas de sociabilidad repensando el espacio urbano y las relaciones sociales. El contexto urbano, cada vez más heterogéneo, se configura a través de un proceso de interculturalidad y transculturalidad propiciado por el fenómeno de la inmigración –en la actualidad uno de los factores clave del crecimiento demográfico–, que se presenta como una valiosa fuente para **comprender el espacio que habitamos a través de la escucha ajena**.

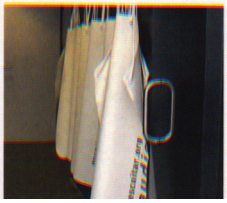
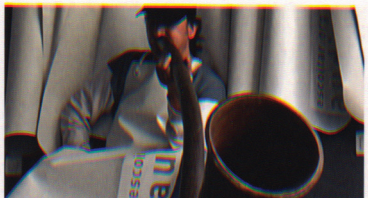
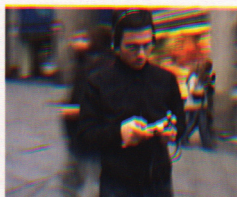
El proyecto de Escoitar.org consiste en trabajar con colectivos de inmigrantes e investigar sobre su percepción de los sonidos que predominan en la ciudad o que tienen un especial significado, a través de encuestas y de otros medios. Una aproximación a esa objetividad imposible que, contrastada con la opinión de la ciudadanía de Vigo, ayudará a definir la identidad acústica de la ciudad desde la diferencia. La propuesta se convierte así en un ejercicio de "extrañamiento" que busca recuperar, en la medida de lo posible, la escucha inocente del paisaje sonoro en el que estamos inmersos, estableciendo simultáneamente un diálogo entre culturas.

Célula principal de trabajo

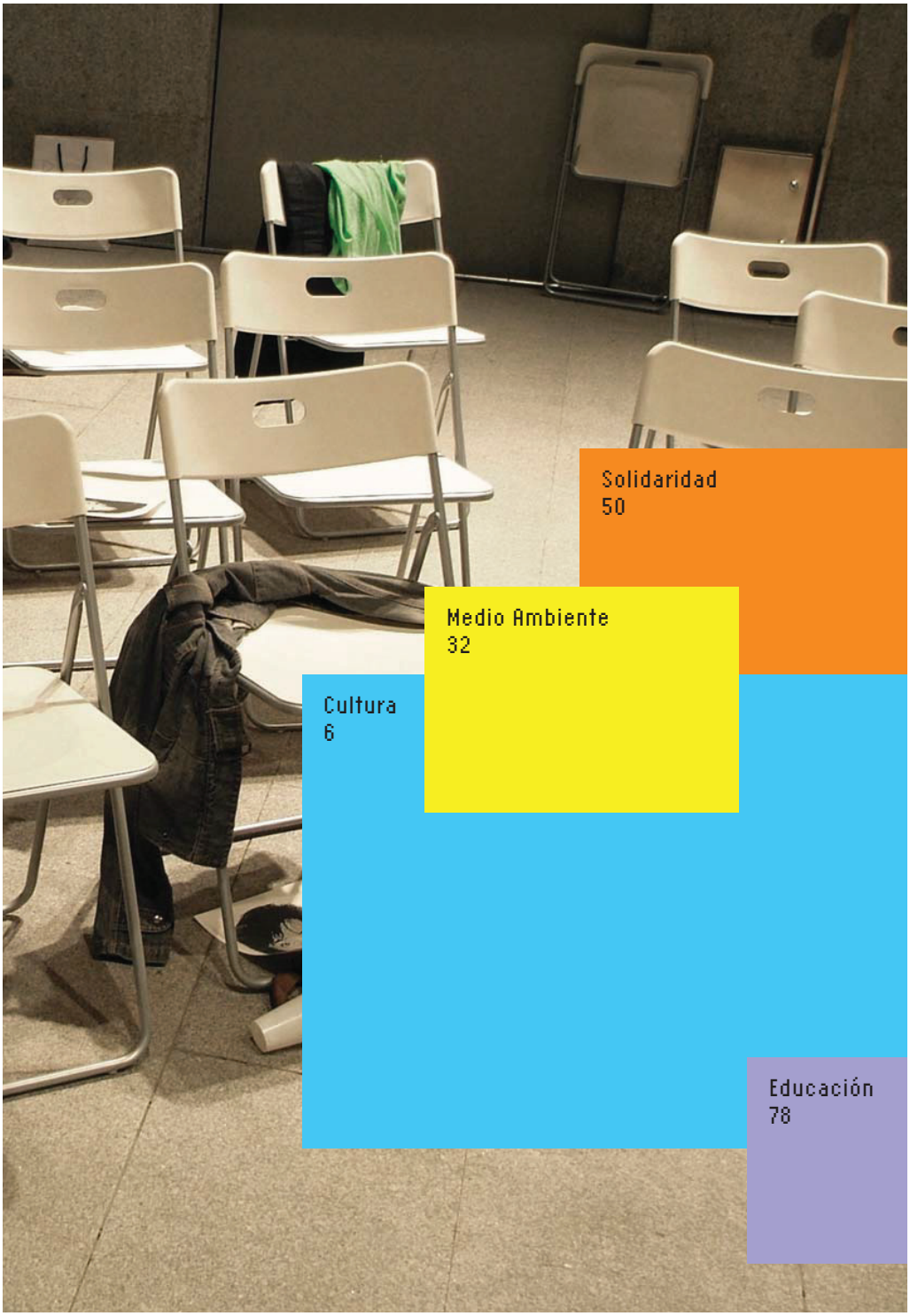
Chiu Longina (antropólogo), **Juan-Gil López** (musicólogo), **Julio Gómez** (gestor cultural), **Horacio González** (artista y programador), **Berio Molina** (artista y programador), **Xesús Otero** (ingeniero) y **Carlos Suárez** (musicólogo).

Colaboradores

A lo largo del proyecto, este grupo principal de trabajo contará con el apoyo de múltiples colaboradores, muchos de ellos participantes en los talleres organizados en el MARCO (en noviembre de 2006) en el CGAC (en diciembre de 2007) y en la Fundación Luis Seoane (en junio de 2008).

4.4. PAISAJE SONIDO Y AURALIDAD (LA CASA ENCENDIDA)



Paisaje sonoro y auralidad, por Escoitar.org

Duración
20 horas

Fecha
Del 26 al 30 de abril

Horario
De 16.00 a 20.00 h

Lugar
Aula de trabajo

Plazas
15

Precio
45 €

Inscripciones
Con selección previa.
Se admiten reservas.
(Ver pág. 5)

El taller

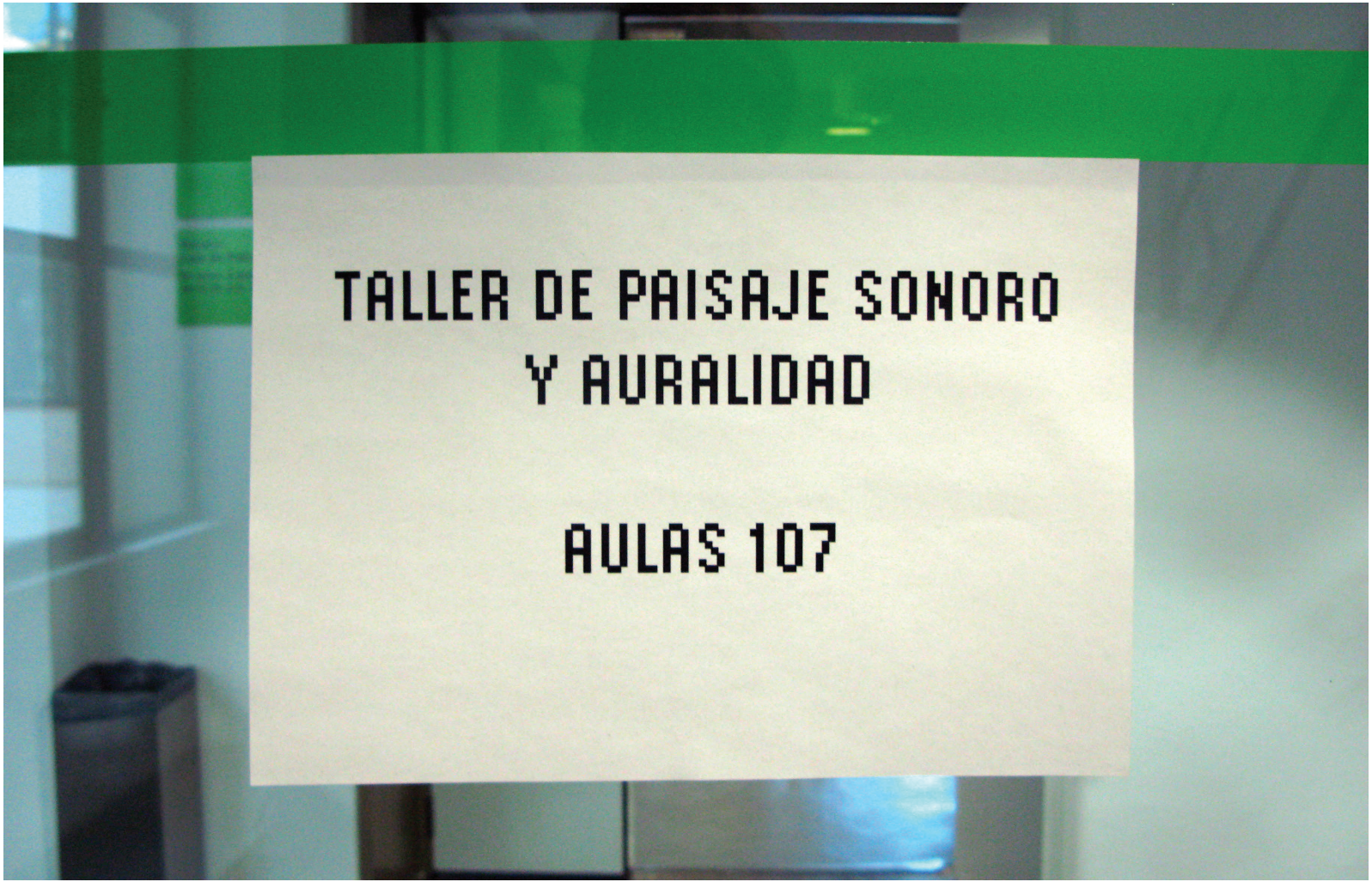
El sonido que nos rodea, que nos acompaña y que producimos consciente o inconscientemente, se convirtió en las últimas décadas en una herramienta de trabajo para la creación artística y la expresión musical. Conceptos como el de paisaje sonoro o auralidad sirvieron para establecer un importante vínculo interdisciplinar que hace necesario diseñar estrategias que permitan asumir la complejidad de esta sonosfera y articular nuevos modos de representación del conocimiento que superen la unidimensionalidad de nuestra percepción. Se propone un taller que va de la aproximación teórica a la experiencia de la escucha. Al mismo tiempo se redescubrirá la realidad acústica de algunos lugares de Madrid, con el objetivo de que los asistentes sean capaces de afrontar un proyecto basado en la grabación y edición original de audio.
El colectivo Escoitar.org es una asociación cultural de ámbito supraprovincial cuyo principal objetivo es el fomento y la promoción del fenómeno sonoro como vía de conocimiento de la sociedad. Forma parte del Proxecto-Edición (CGAC, MARCO y Fundación Luis Seoane) y atiende a una de las líneas de investigación del Grupo de Investigación DX7 Tracker de la Universidad de Vigo.

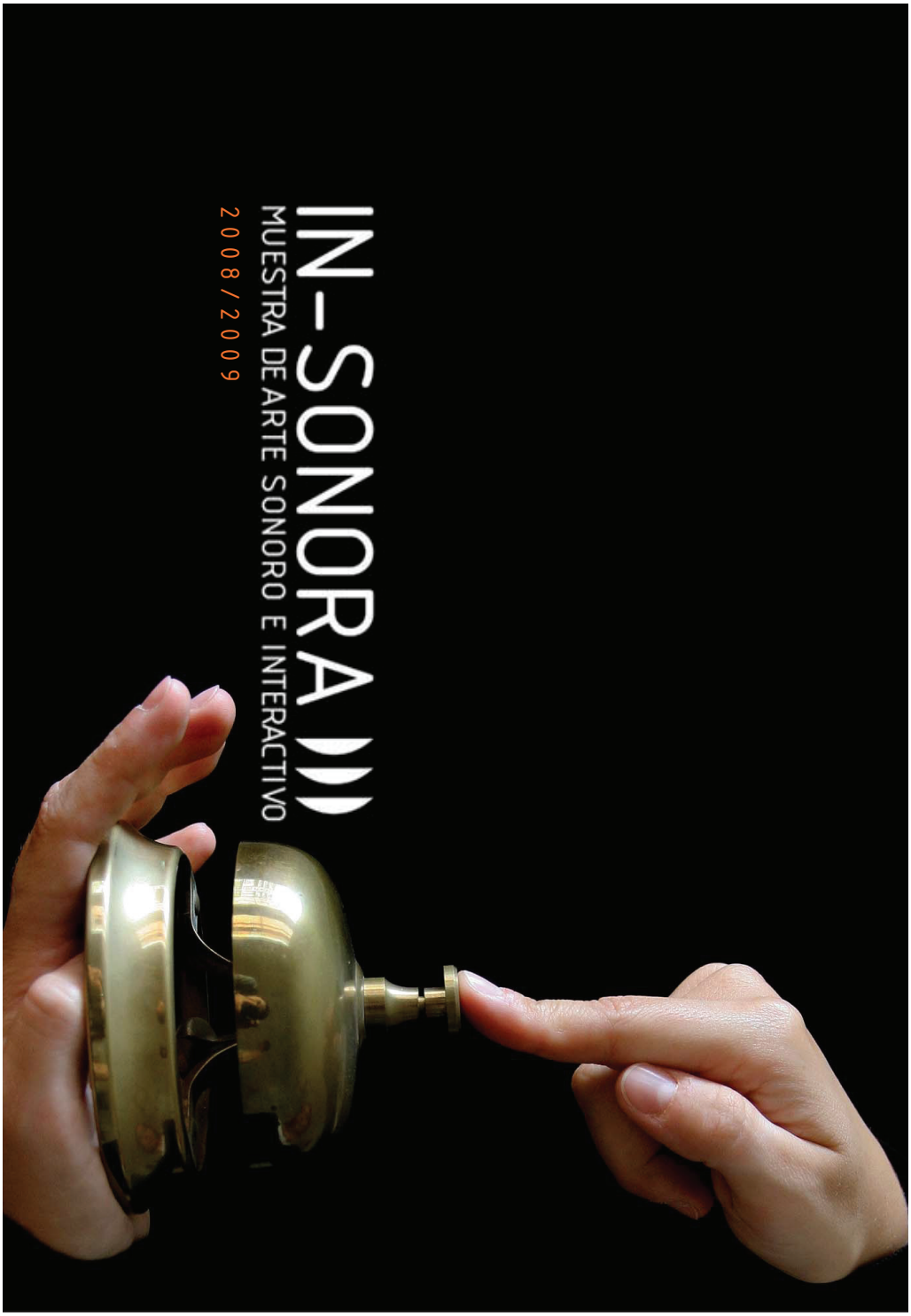
Los profesores

Chiu Longina: Fundador y miembro del colectivo SINSALaudio de Vigo. Actualmente trabaja en un proyecto de investigación de antropología del sonido iniciado en el Centro de Creación Experimental de Cuenca, en la Facultad de Bellas Artes de Cuenca, trasladado a la Facultad de Bellas Artes de Pontevedra, donde es Doctorando en Arte y miembro del grupo de investigación DX7 Tracker. Coordina el proyecto de teletipos digitales [mediateletipos.net] y el portal de Arte Sonoro (artesonoro.org).
Horacio González: Lic. en Bellas Artes, programador y coordinador del Festival de Arte Sonoro IFI (Fac. Bellas Artes de Pontevedra).
Juan-Gil López: Musicólogo. Editor de los proyectos Mediateletipos.net y Artesornoro.org. En los últimos años realizó diversas investigaciones y publicaciones tanto en el campo de la etnomusicología y la música popular urbana como en el de la música contemporánea.

Dirigido a

Artistas, músicos y creadores en las áreas de la imagen, el sonido o la producción multimedia. Estudiantes y otras personas vinculadas a los ámbitos de la Antropología, Ciencias de la Comunicación, Ecología, Etnomusicología, Historia, Musicología, Pedagogía, Sociología, Geografía…


TALLER DE PAISAJE SONORO
Y AURALIDAD
AULAS 107


IN-SONORA
MUESTRA DE ARTE SONORO E INTERACTIVO
2008/2009

The space of sound

When a few music lovers at the end of the 19th century used entire rooms full of cylinders of wax as recording devices, the idea started to solidify in their minds. But nothing came of it until many years later, along with circular media: first made of slate followed much later by vinyl and finally a polycarbonate. By then it was known: sound takes up space, and it's getting larger as time goes on.

Including the other forms of music storage, which were soon to follow, and which at first hid inside our computers (to later show themselves almost naked, only covered by a shell with a hole for a USB port), sound was taking over, bit by bit, our desks, our bookshelves, and our nightstands (and maybe our kitchen sinks are next).
The promises of the information era have proven to be false: instead of minimizing clutter, the zeros and ones continued accumulating, taking up space and amassing gigs upon gigs of sounds, moving from one computer to another, while the amount of space taken up by sound multiplied.

The problem got more serious when auditoriums and concert halls could no longer contain the sound, which they had held a monopoly over (and no one remembers exactly when this phenomenon began). The sounds circulated through the streets, and they started to appear in art galleries and museums, which, until then, had only presented sound alongside paintings and photographs.

Sound, like some sort of gas, was expanding and taking up every inch of possible space. Most people accepted this and started to use headphones to inject sounds directly into their heads. And few complained when this started to happen in public, too. Some tried to escape and sought refuge in their houses. But even that was impossible: the internet was overflowing with sounds, and radios hadn't stopped working, either. Established musicians were no longer the only ones contributing to the acoustic proliferation; so were poets, sculptors, even electricians and carpenters were abandoning their jobs to dedicate themselves to amplifying the level of noise.

They say that in the coming years, sound will appear in unexpected places and that there is much more to come from other countries (some predict that Iberia will bring something huge). They say that the Internet still has space for much more information, that Wikipedia currently has but a fraction of the knowledge it will eventually contain, and it's rumored that radio will actually increase its programming. There may be little to unite our youth with the elderly and with those who are stuck in the middle, in their resistance against this expansion of sound. But, as usual, the generations will unite (secretly, at first) to celebrate it. In the end, those who didn't know each other, because they thought that everyone had been running from different things, will unite at In-Sonora.

))) Miguel Álvarez-Fernández, august 2008

El sonido sí ocupa lugar

Cuando algunos melómanos, allá por los últimos años del siglo XIX, se rascaron la cabeza ante habitaciones enteras llenas de cilindros de cera, la idea empezó a resonar entre sus orejas... Pero los murmullos sobre el tema no llegarían hasta unos años más tarde, junto con aquellos soportes circulares, primero de pizarra, mucho después de vinilo, y ?nalmente de un policarbonato cuyo tacto aún recordarán los nostálgicos del CD... Para entonces ya era un secreto a voces: el sonido ocupaba un espacio, y éste cada vez era mayor.

Incluso los otros discos, que no tardarían en llegar, y que al principio se ocultaron en el interior de nuestros ordenadores (para después mostrarse casi desnudos - sólo cubiertos por una carcasa, apenas perforada para dar cabida a la clavija USB -), fueron ocupando, poco a poco, nuestros escritorios, nuestras estanterías, las mesillas de noche (se dice que pronto llegarán al fregadero...). Las promesas de la era de la información se revelaron falsas: los ceros y los unos seguían acumulándose, agotando nuestro espacio, y dejando tras de sí millones de Diógenes digitales, que continuaban almacenando gigas y más gigas de sonidos - descargados de unos vertederos a otros - mientras se multiplicaba el espacio conquistado por el audio.

El problema se agravó notablemente cuando los auditorios y las demás salas de concierto ya no pudieron contener por más tiempo el sonido, que hasta entonces habían retenido entre sus paredes prácticamente en régimen de monopolio, al menos desde que se empezaron a agrietar los muros de los conservatorios (ya no queda nadie vivo que recuerde exactamente cuándo se produjo este fenómeno). Los sonidos circulaban ya por las calles, y se habían empezado a ?ltrar, incluso, en el interior de galerías de arte y de centros en los que, hasta entonces, sólo se había retratado el sonido con pinturas y fotografías.

El sonido, al modo de una sustancia gaseosa, parecía ocupar todo el espacio disponible. Muchos, admitiendo la situación, decidían inyectárselo ellos mismos, a través de auriculares, directamente en la cabeza... La gente terminó por tolerar que esto se hiciese incluso en la vía pública. Algunos intentaban escapar, refugiándose en sus casas. Pero tampoco allí resultaba posible: Internet rebosaba de sonidos, y las viejas radios no dejaban de funcionar... Los antiguos músicos ya no eran los únicos en contribuir a la proliferación acústica; también poetas, escultores, electricistas y algún carpintero abandonaron sus trabajos y se dedicaron a aumentar el nivel general de ruido.

Se dice que en los próximos años el sonido aparecerá aún en lugares imprevistos, que todavía falta por llegar mucho más desde el extranjero (algunos comentan que de Iberoamérica, en particular, está por venir algo grande). Dicen que en Internet aún queda espacio para mucho más, y que en la Wikipedia no hay ni un ápice de lo que habrá en los próximos meses (también se rumorea que pronto la radio incrementará la intensidad de sus emisiones). Probablemente quede poco para que los más niños se unan a los más viejos, y a los que quedan en medio, en su huida ante esta expansión del sonido. Como sucede casi siempre, otras generaciones se unirán entre sí (secretamente, al principio) para celebrar esto mismo. Al ?nal, los que no se conocían, porque pensaban que cada uno había estado huyendo de cosas distintas, coincidirán en In-Sonora.

4 Talleres

Sonido y poder. Tecnologías de control social con sonido
Acciones Sonoras
Laptop Orchestra
Interacción con objetos sonoros

15 Instalaciones

Golpeador C1
Paisagem Sonora
Martillófono
Sin título
No derroche agua!... Ni siquiera una gota
Reconocer
Tela Sonora
Gestalt Im Traüm
S/T
Mosquito Device
Sonic Weapons
Blind song- clocksongs
Instalación audiovisual
Kronostruktur [#3]

17 piezas sonoras experimentales

Aullido
Concierto inaugural
Tela sonora
Molecular Music Concert
Fósil kv
Música dibujada
LAIB: el sonido de la escritura
Concierto y subasta
phOne 663 097 035
Pedroñeras
Música en escena
Crisálida
París en Primavera
Sexo, Drogas y Rock´n Roll nunca quiso decir eso
Sin Título
Sex afonics
Inercia al número dos

audición
visionado
conferencias

escoitar.org

Workshop Sonido y poder. Tecnologías del control social con sonido
Date L13 al D19 de 16 a 21h. Presentación de Proyectos D19 a las 20h
Place Intermediæ, Matadero Madrid

[ESP]

Dirigido a todos los interesados en la auralidad. Su objetivo es mostrar una panorámica actual de los diferentes usos, desarrollos e implementaciones tecnológicas, basadas en tecnología sonora cuya utilización tiene como objetivo, ejercer control social y poder.
Contará con una parte teórica y de debate sobre estas cuestiones, y una segunda parte práctica en el espacio público, llevada a cabo después de cada jornada. Algunos de los contenidos de estos trabajos de campo irán formando parte de un archivo interactivo que se encontrará ubicado en Intermediæ y cuya construcción, a modo de instalación, será llevada a cabo también por los alumnos del taller.

Chiu Longina Antropólogo con estudios en musicología. Artista sonoro y creador de espacios acústicos. Miembro del Festival de Arte sonoro IFI, SINSALaudio, Alg-a y del Centro de Creación Experimental de Cuenca entre otros.
Juan-Gil López Musicólogo e investigador en etnomusicología, música contemporánea y otros campos híbridos. Realiza su tesis sobre “auralidad” y paisaje sonoro. Ambos forman parte de Mediateletipos.net, artesonoro.org, y DX7 tracker.

Comunidad pro-sonido
www.escoitar.org

[ENG]
Directed at anyone interested in sound. The workshop will introduce the various developments of sound technology used for social control. Includes a theoretical portion with a discussion about these issues as well as a hands-on portion to be completed in a public space after each class.
Some of the content of the completed projects will be included in an interactive archive at Intermediæ.

4.6. MEDIAFEST

Colectivo Escoitar.org, *Sonosfera de Las Palmas* [Soundsphere of Las Palmas]

Audio-acción e instalación sonora en el espacio público Audio-action and sound installation in the public space.

El evento consiste en un paseo sonoro por un barrio de la ciudad llevando un micrófono gigante (hinchable, de 4 metros de largo), capaz de capturar el sonido ambiente de la ciudad en tiempo real, que será retransmitido por una emisora local de radio FM. De esta forma, toda la ciudad o la región podrá escuchar estos sonidos. Se trata de transportar el ambiente sonoro de un lugar concreto a todos los lugares en donde se escuche la radio.

Proyecto Escoitar.org Escoitar.org Project

The event consists of a sound tour around a neighbourhood in the city, carrying an inflatable, 4-metre-long giant microphone that can record the ambient noise in the city in real time for broadcasting by a local FM radio station. In this way, the whole city or region can hear this sound, as the ambient noise is taken from one specific place to everywhere it is possible to listen to the radio.

Producción Production: Colectivo Escoitar.org, Gran Canaria Espacio Digital & Airland Globos
Agradecimientos y soporte científico Acknowledgements and scientific support: Grupo de Investigación DX7 Tracker, Universidad de Vigo

banquete_

nodos y redes

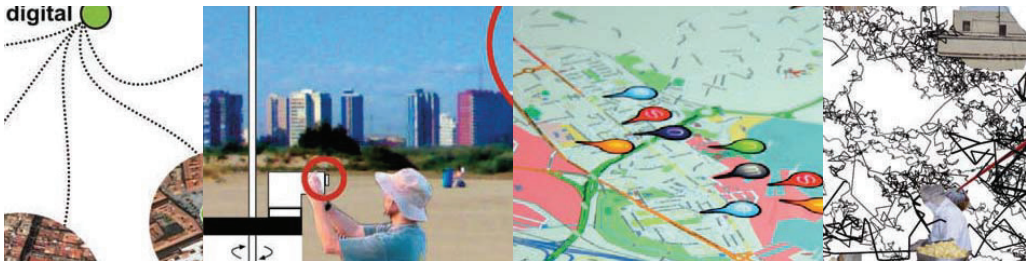
Organizan

Colaboran

Las interacciones emergentes entre los espacios físicos y digitales, entre redes territoriales, entornos locales y su interdependencia de las dinámicas globales, son investigadas y visualizadas de distinta manera por los colectivos Hackitectura.net, Escoitar, Influenza, Kònic Thtr, Clara Boj y Diego Díaz, y Pedro Ortuño.

El grupo **Hackitectura.net** presenta dos propuestas que conectan el ámbito virtual de las redes con el espacio físico de los lugares. Su proyecto arquitectónico y urbano *Wikiplaza* transforma un espacio de ladrillos y hormigón en un lugar abierto y permeable a los flujos de la comunicación. Por otra parte, los vídeos de la acción *Geografías emergentes* muestran una lograda experiencia de convivencia y colaboración entre artistas, programadores de *software* libre y habitantes de una zona rural de Extremadura, en un laboratorio temporal instalado en los exteriores de una central nuclear desmantelada.

La ciudad se convierte en fuente de información y materia prima para la creación de paisajes sonoros en el taller de producción *Aire, sonido, poder*, que realiza el colectivo **Escoitar** en las semanas previas a la inauguración de la exposición en LABoral y en el ZKM. Para ello invitan a los habitantes de Gijón y Karlsruhe, respectivamente, a explorar su ámbito urbano y a generar conjuntamente un mapa sonoro interactivo y participativo de la ciudad, que es accesible tanto a los visitantes de la exposición como a los internautas.



En *Observatorio*, **Clara Boj** y **Diego Díaz** utilizan los dispositivos de la realidad aumentada para visualizar los nodos de acceso libre a las redes *wi-fi* en la ciudad. Los estrechos vínculos entre el espacio urbano y las conexiones virtuales de la comunicación son también la base conceptual de la instalación interactiva titulada *Madrid mousaic* del colectivo **Influenza**. Su obra es un mosaico vivo y cambiante, que retrata diversos entornos sociales y urbanos de Madrid y es sensible al sonido producido por los visitantes del espacio expositivo.

Los incesantes flujos migratorios y sus influencias sobre las identidades individuales y colectivas, en un mundo cada vez más interconectado e interdependiente, son tematizados en la instalación interactiva *mur.muros / Distopía II* del colectivo **Kònic Thtr**.

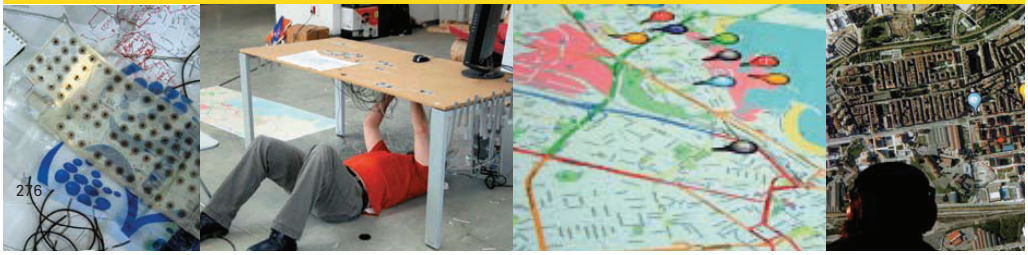
El proyecto de **Pedro Ortuño** *Blanca sobre negra* se acerca a aquellas vidas rurales cuyo aislamiento, pobreza e incertidumbre laboral y existencial crecen a la misma velocidad que la conectividad y la riqueza lo hacen para otros.

Las redes sociales e informacionales de Internet son tratadas en las obras de Aetherbits, Dora García, Concha Jerez y José Iges, Alfredo Colunga y Joan Fontcuberta. Unos revisan la cuestión de la autoría, la originalidad o la veracidad; otros plantean nuevos vínculos entre las prácticas artísticas actuales y su relación con otros microproductores y distribuidores ciudadanos, a través de la *World*

ESCOITAR

Aire, sonido, poder. Tecnologías de control social con sonido urbano: una cartografía, 2009

«Dejad que los sonidos sean ellos mismos», escribía Cage, el artista más citado por derecho. El antropólogo Jacques Maquet defiende que «existe una respuesta estética humana universal al sonido». Llorenç Barber, otro visionario, asegura que «los sonidos no son solo símbolos; son actos», y el filósofo Dilthey explicaba que esos objetos extraños, lo sonoro, son creaciones del propio espíritu, que «no podemos explicar, sino que solo podemos comprender». Para poner el dedo en la llaga, Michel Schneider, psicoanalista y musicólogo francés, comenta que lo sonoro, la música, es «una especie de lengua extranjera que no hablamos pero que nos habla. Sabe de nosotros lo que nosotros ignoramos», y si a todo esto sumamos que la invención del fonógrafo dista de la de la imprenta casi ocho siglos –es decir, que existió mucho antes una tecnología que permitiría



276

la conservación, reproducción y difusión de la imagen que la del sonido–, estamos ante un problema epistemológico, esto es, ante la necesidad de construir una nueva teoría del conocimiento que permita el estudio de las sociedades a través de su imaginario sonoro. En este supuesto nuevo escenario es donde la web semántica tiene un protagonismo esencial: allí se construye y no se representa: del plano figurativo al patrón, de la perspectiva a la inmersión, del objeto al proceso, del contenido al contexto, de la recepción a la negociación, de la observación a la acción y, cómo no, del automatismo cerebral a la mente distribuidora. Es aquí, en este nuevo contexto, donde posiblemente estén las claves para encontrar una solución al problema, el terreno en el que se mueve el colectivo Escoitar.org.

E.

NOTA DE PRENSA 18.03.2009

LABORAL ORGANIZA EL TALLER *NO TOURS,* IMPARTIDO POR ESCOITAR, EN EL MARCO DE LA EXPOSICIÓN *EL PASADO EN EL PRESENTE Y LO PROPIO EN LO AJENO*

SE CELEBRARÁ ENTRE EL MIÉRCOLES, 25 DE MARZO, Y EL VIERNES, 27, Y SE COMPLETARÁ CON TRES SESIONES TEÓRICAS

DURANTE EL TALLER SE REALIZARÁ UNA OBRA QUE SE EXHIBIRÁ EN LA EXPOSICIÓN QUE SERÁ INAUGURADA EN EL CENTRO EL VIERNES 3 DE ABRIL

LABoral ha organizado, en colaboración con el colectivo artístico Escoitar + Enrique Tomás, el taller *No Tours*, que forma parte de las actividades complementarias de la exposición *El pasado en el presente y lo propio en lo ajeno*. La muestra está comisariada por Juan Antonio Álvarez Reyes y se inaugurará en el Centro de Arte y Creación Industrial el próximo día 3 de abril. La interrelación entre territorio y memoria son analizados en esta exposición a partir del trabajo de ocho artistas asturianos, cuya obra es insertada en un contexto global y mostrada junto a la de una decena de creadores procedentes de otros lugares en las que se abordan temas y tratamientos artísticos similares.

No Tours está dirigido a creadores interesados en nuevas formas de experimentación sonora y en el taller Escoitar + Enrique Tomás proponen redescubrir la ciudad, analizando el valor del sonido como vía de conocimiento de la sociedad actual. Desde una aproximación a la experiencia de la escucha y a las problemáticas que han afectado históricamente al sonido, el taller se centrará en la configuración de una cartografía sonora del barrio de Cimadevilla (Gijón) materializada en un paseo sonoro con la utilización de la tecnología GPS. Al término del taller se producirá una obra que formará parte de la exposición El pasado en el Presente y lo propio en lo ajeno. Esta actividad es una colaboración de LABoral con la Fundación Municipal de Cultura del Ayuntamiento de Gijón.

Escoitar.org es una asociación cultural gallega ligada a un grupo de investigación de la Universidad de Vigo. Su principal objetivo es el fomento y la promoción del fenómeno sonoro y la escucha activa (son promotores en España de la corriente Estudios Aurales, una nueva vía de conocimiento que estudia las sociedades a través de los sonidos que genera y que escucha).

Simultáneamente y durante los mismos días, se celebrarán tres sesiones teóricas en el Centro de Cultura Antiguo Instituto Jovellanos.

SESIONES TEÓRICAS

25 Marzo: "El sonido, ese gran misterio" por **Chiu Longina**, Escoitar.org (Galicia)

Lugar: Centro Cultural Antiguo Instituto, Sala de Conferencias

Horario: 19 horas

La primera relación que los seres humanos tenemos con el mundo es a través de nuestro oído: los primeros estímulos llegan de la voz de nuestra madre, su líquido amniótico amplifica los sonidos del exterior y de este proceso surgen los primeros vínculos afectivos. No tenemos párpados en los oídos, es decir, no podemos dejar de escuchar de forma mecánica, (como si podemos dejar de ver), es por eso que estamos avocados a escuchar y nuestra oreja trabaja día y noche durante toda nuestra vida; siempre escuchamos, incluso cuando dormimos. Para rizar el rizo, y según muchos estudios, las últimas células que se desconectan de nuestro cuerpo cuando expiramos son las del oído. Por todo ello nacemos escuchando, vivimos escuchando y morimos escuchando. Pero... ¿Por qué siendo la oreja un órgano tan importante en nuestra vida ha sido siempre relegada a un segundo plano?, ¿Por qué existe una hegemonía tan marcada entre el ojo y la oreja?, ¿Por qué los libros de historia no incluyen un CD de audio con los sonidos y paisajes sonoros del lugar que relatan?, ¿Acaso no es de sentido común que una grabación de una plaza señera del lugar que habitamos, realizada en 1920 aportaría muchas pistas de cómo eran nuestros mayores?. ¿Por qué estas grabaciones no se han hecho a pesar de que en aquellos años ya existía una tecnología que lo permitía (como la fotografía)?. Esta conferencia tratará de vislumbrar algunos aspectos ocultos del sonido que pueden ayudar a explicar este agravio, esta relación jerárquica entre la vista y el oído.

26 Marzo: "Un paseo sonoro. Gijón/Karlsruhe" por **Juan-Gil López** (musicólogo). Escoitar.org (Galicia)

Lugar: Centro Cultural Antiguo Instituto, Sala de Conferencias

Horario: 18 horas

Los ruidos nos agitan y al mismo tiempo establecen vínculos invisibles. Ciertos sonidos se incrustan en nuestra memoria, nos vinculan al territorio, configuran el "paisaje sonoro" de cada ciudad y de cada momento. El trabajo realizado por el Colectivo Escoitar en Gijón hace poco menos de un año y que recientemente ha continuado en la ciudad alemana de Karlsruhe, sirve para hablar de sonido significante, de la energía resonante que nos acompaña, de los hitos acústicos, de sirenas y campanas. De la escucha como forma de conocimiento y representación.

27 de Marzo: "El espacio del sonido (o de cómo los músicos dejaron de correr por los bosques)" por **Enrique Tomás**

Lugar: Centro Cultural Antiguo Instituto, Sala de Conferencias

Horario: 18 horas

A pesar de su invisibilidad y de la imposibilidad de ser pesado o medido, el sonido ocupa espacio. Cuando emitimos un sonido en una habitación o en el interior de una gran sala en un edificio, todos sus espacios son ocupados por él: cada esquina, cada centímetro cúbico, el interior de las cerraduras, todo se llena de sonido. En la historia de la escucha muchos artistas y músicos han trabajado con esta idea de “espacio total”. En esta conferencia ofrecida desde el punto de vista de un ingeniero y artista

sonoro, se hará un somero y vertiginoso repaso a la historia del sonido en el espacio, desde el canto antifonal a los paisajes sonoros, pasando por Xenakis, Stockhausen o el francés "arte de los sonidos fijados". Todo ello utilizando e introduciendo conceptos como la deslocalización sonora, los niveles de escucha, el no-lugar sonoro, los sistemas multicanal o las técnicas de localización de sonido (el Surround o el Sonido Ambisónico).

Chiu Longina, antropólogo, artista sonoro y creador de espacios acústicos. Miembro del equipo de producción del Festival de Arte Sonoro IFI de Pontevedra, del colectivo SINSALaudio de Vigo, de la Asociación Alg-a y del Centro de Creación Experimental de Cuenca. Co-editor de los proyectos en red Mediateletipos.net y Artesonoro.org.

Juan-Gil López (Lugo, 1972) es musicólogo. En los últimos años ha desarrollado diversas investigaciones tanto en el campo de la etnomusicología como en el de la música contemporánea, trabajando en diversos proyectos de investigación de carácter interdisciplinar. Es co-editor de varios medios digitales especializados en sonido y cultura como Mediateletipos.net y Artesonoro.org. Doctorando en arte y música, realiza su Tesis sobre "auralidad", paisaje sonoro y la utilización de sonidos ambientales en la creación sonora contemporánea. Miembro del proyecto Escoitar.org y del Grupo de Investigación DX7 Tracker, en la Universidad de Vigo.

Enrique Tomás (Madrid 1981) es Ingeniero y compositor de sistemas sonoros interactivos (especialista en computer music). Ha formado parte de diferentes colectivos artísticos (EMI, Recursive Dog, Atmosfera: Sustrato_Ruido…) y exhibe su obra en diferentes Festivales y eventos de Europa y América (Ars Electronica, Sonar, Observatori, etc). Como educador imparte regularmente clases magistrales y cursos de Instrumentos Electrónicos e Instalaciones Interactivas. Actualmente vive en Linz donde trabaja para Futurelab (laboratorio de investigación en nuevos medios) y Ars Electronica. Es miembro también del equipo de redacción de Mediateletipos.net y del portal de Arte Sonoro en spaña Artesonoro.org.

Programa de la exposición El pasado en el presente
No Tours - Escoitar.org+ Enrique Tomás
25, 26 y 27 de marzo
FECHAS: 25, 26 y 27 de marzo
HORARIO: de 16 a 20 horas
LUGAR: Centro Cultural Antiguo Instituto, Barrio de Cimadevilla (Gijón) y LABoral Centro de Arte y Creación Industrial.
NÚMERO DE PLAZAS: 20
CUOTA DE INSCRIPCIÓN: gratuito
DIRIGIDO A: personas interesadas en nuevas formas de experimentación sonora
Inscripciones: www.laboralcentrodearte.org o teléfono 985 185 577

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial
Los Prados, 121, 33394 Gijón, Asturias
T. +34 985 185 577 F. +34 985 337 355
info@laboralcentrodearte.org
www.laboralcentrodearte.org

EL PASADO EN EL PRESENTE

y lo propio en lo ajeno

laboral
Centro de Arte y Creación Industrial

ESCOITAR.ORG + ENRIQUE TOMÁS

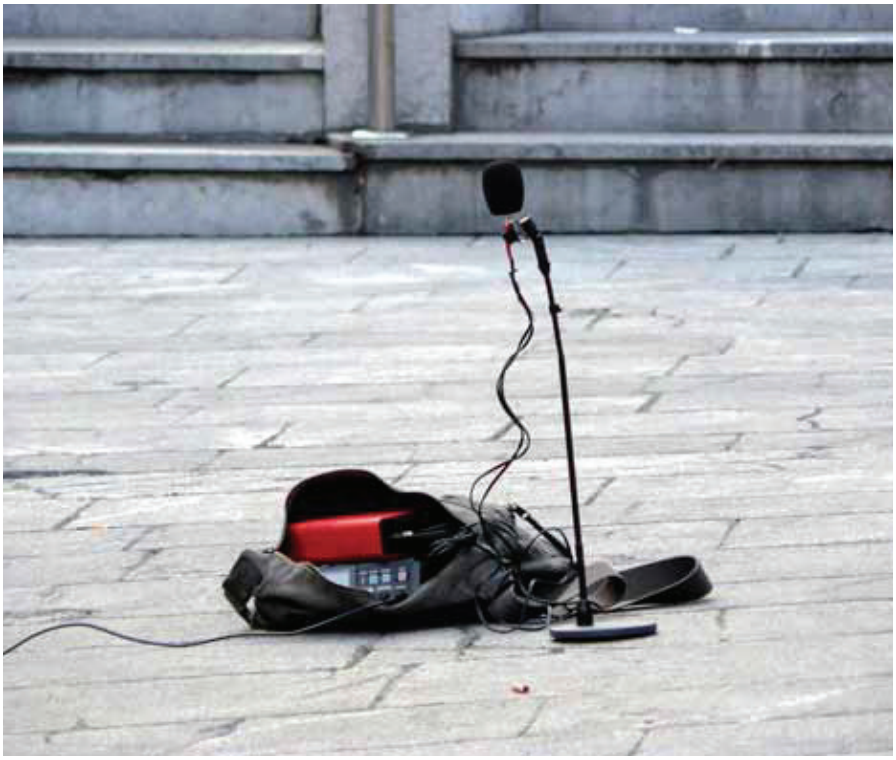
España, 2005

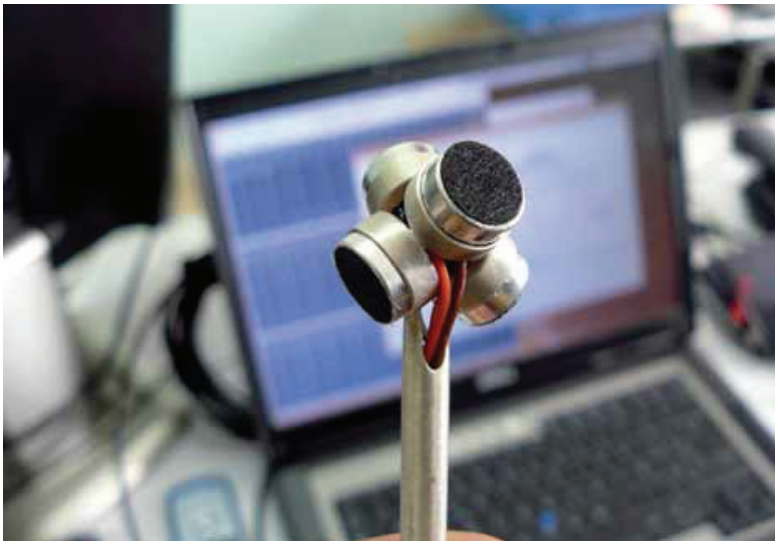
No Tours (2009)

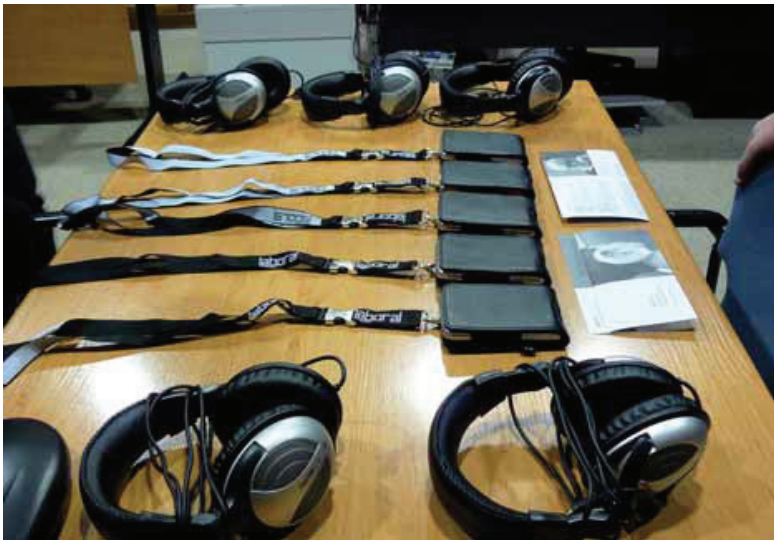
El colectivo Escoitar.org + Enrique Tomás entiende la ciudad, siguiendo a Michel de Certeau, como un texto escrito por quienes la recorren en sus itinerarios habituales "haciendo uso de un espacio que no puede ser visto". Huyendo del modelo de ciudad-panorama exclusivamente visual, panóptica y geométrica, trazada por urbanistas y cartógrafos, surge la necesidad de elaborar nuevos itinerarios sensibles que cuestionen el trazado urbano como un espacio unívoco. La finalidad es deconstruir estos relatos y diseñar otras guías que intervengan en la percepción del espacio urbano entendido como flujo, como acontecimiento y como memoria colectiva. Con el fin de diseñar estas audioguías se ha organizado un taller de creación en el que se indaga sobre el potencial del sonido como constructor de realidad y como vía de conocimiento. El resultado del taller es una audioguía interactiva, basada en la tecnología de geolocalización móvil, que permite experimentar auralmente la trama urbana, generando una realidad aumentada que se sitúa a medio camino entre el radio drama, el paseo sonoro, la narración experimental y el itinerario turístico.

The Ecoitar.org + Enrique Tomás collective understands the city, following Michel de Certeau, as a text written by those that cross it in their everyday journeys, "making use of a space which cannot be seen". Avoiding the model of an exclusively visual, panoptic and geometric city-panorama, mapped out by urban planners and cartographers, the need appears to elaborate new sensitive itineraries which can question the urban plan as a monolithic space. The purpose is to deconstruct these narratives and to design other guides which can intervene in the perception of urban space understood in a state of flux, as a happening and as collective memory. With the aim of designing these audio-guides, the artists have set up a workshop which researches the potential of sound in the construction of reality and as a means of acquiring knowledge. The result of the workshop is an interactive audio-guide, based on mobile geo-location technology, which allows for an aural experience of the urban grid, generating an augmented reality situated midway between a radio drama, experimental narrative and a tourist itinerary.

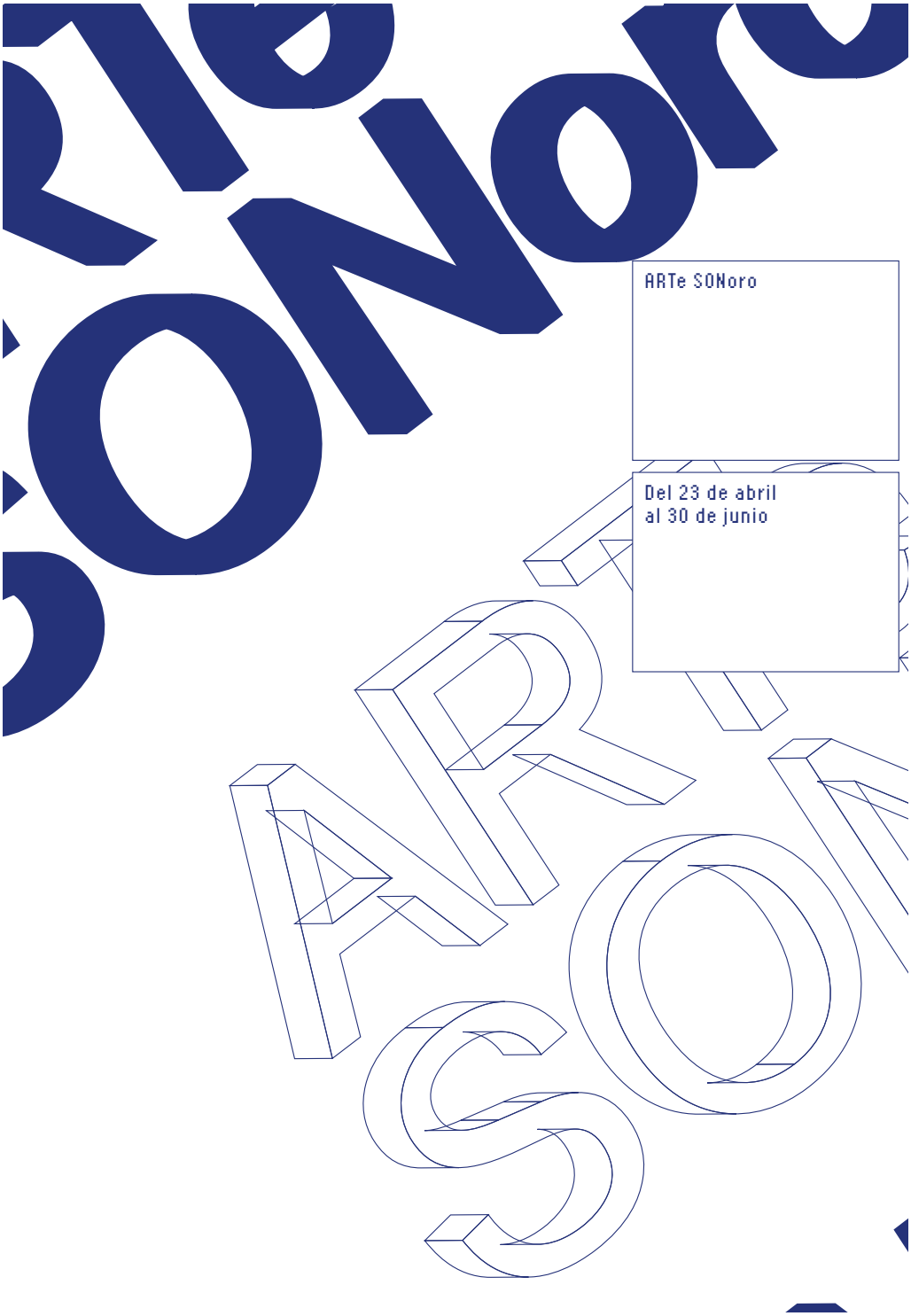
Texto biografía







4.9. ARTe SONoro



ARTe SONoro es la primera exposición en Madrid dedicada a la expresión artística donde lo visual y lo sonoro se funden en una sola obra.

Una práctica contemporánea caracterizada por la diversidad, espíritu con el que la La Casa Encendida abordará la programación de distintas actividades.

En los espacios expositivos de LCE podrán verse/oírse piezas, muchas de ellas realizadas con ocasión de la muestra por artistas como Angela Bulloch, Carsten Nicolai, Ryoji Ikeda, Jason Kahn o Llorenç Barber, entre otros.

En paralelo se llevará a cabo un ciclo de performances sonoras en el que los artistas Michael Northman & Manu Holterbach, Jean-François Laporte y Barbara Sarreu, Aki Onda, Ilios, Jacob Kirkegaard, entre otros, pondrán de manifiesto el lado más experimental de esta práctica.

La exposición traspasará las puertas de La Casa Encendida hasta el Jardín del Observatorio de la Colina de las Ciencias, donde podrán verse obras vinculadas a la naturaleza y concebidas para exteriores de artistas como Iges/Jerez, Dan St. Clair, Dawn Scarfe, Steve Roden o Escoitar.org, y al barrio de Lavapiés, con la programación de ARTe SONoro OFF, donde jóvenes artistas presentarán piezas sonoras en el entorno urbano.

Así mismo, el ciclo audiovisual Más allá del sonido explorará las diversas posibilidades de la escucha dentro de las artes visuales. Varios talleres y un ambicioso encuentro de Arte Sonoro completan este proyecto que pretende ofrecer una panorámica lo más amplia posible sobre esta disciplina que no se cierra en sí misma y busca abrir puertas. Por su propia esencia, el Arte Sonoro no excluye a nadie.

Escoitar.org

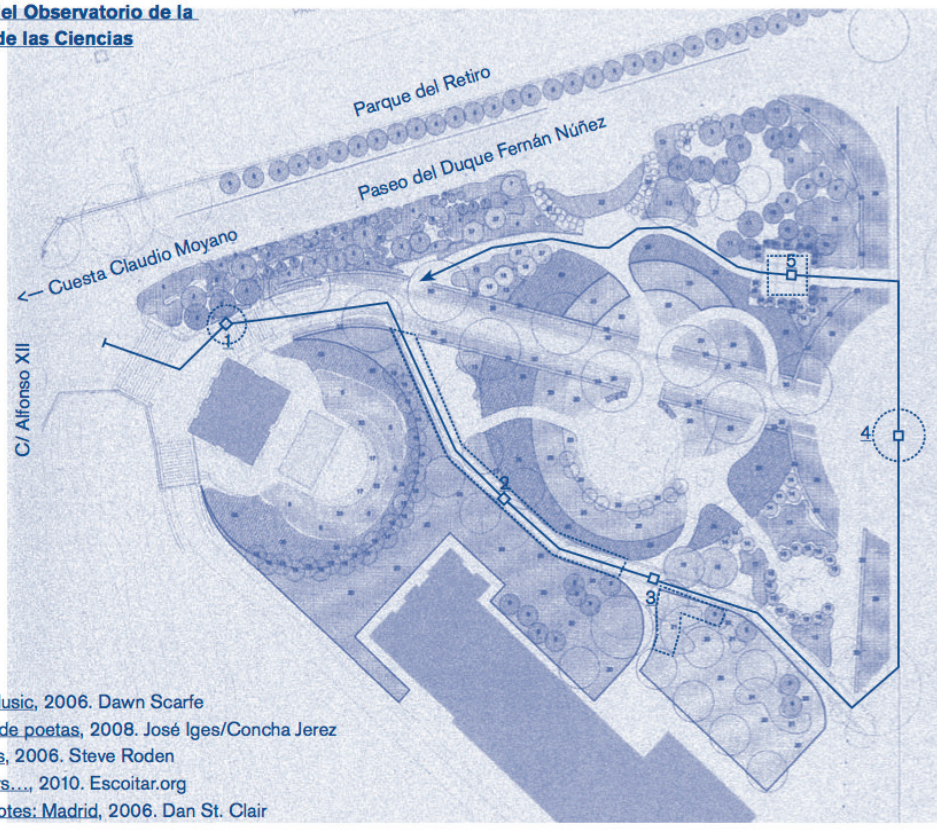
Proyecto comunitario en red abierta cuya dimensión ética se basa en el compromiso y la cooperación. Colaboran en la conservación de la memoria aural y a que el patrimonio sonoro de un lugar sea consensuado por sus habitantes. Sus obras son trabajos de campo y contextualización de los procesos ambientales a partir de un punto de vista etnomusicológico, bioacústico y antropológico. Éstas se presentan como un material para la comprensión de las culturas. A través del paisaje sonoro contribuyen a la construcción de la identidad de una zona geográfica.

Obra

noTours El Ángel: Auralidad Aumentada, 2010

Oionos, de Steven Roden

Jardín del Observatorio de la Colina de las Ciencias



1 Tree Music, 2006. Dawn Scarfe
2 Jardín de poetas, 2008. José Iges/Concha Jerez
3 Oionos, 2006. Steve Roden
4 noTours…, 2010. Escoitar.org
5 Call Notes: Madrid, 2006. Dan St. Clair

ARTe SONoro

La Casa Encendida
22/04/10-13/06/10

ESCOITAR.ORG

RACK noTou

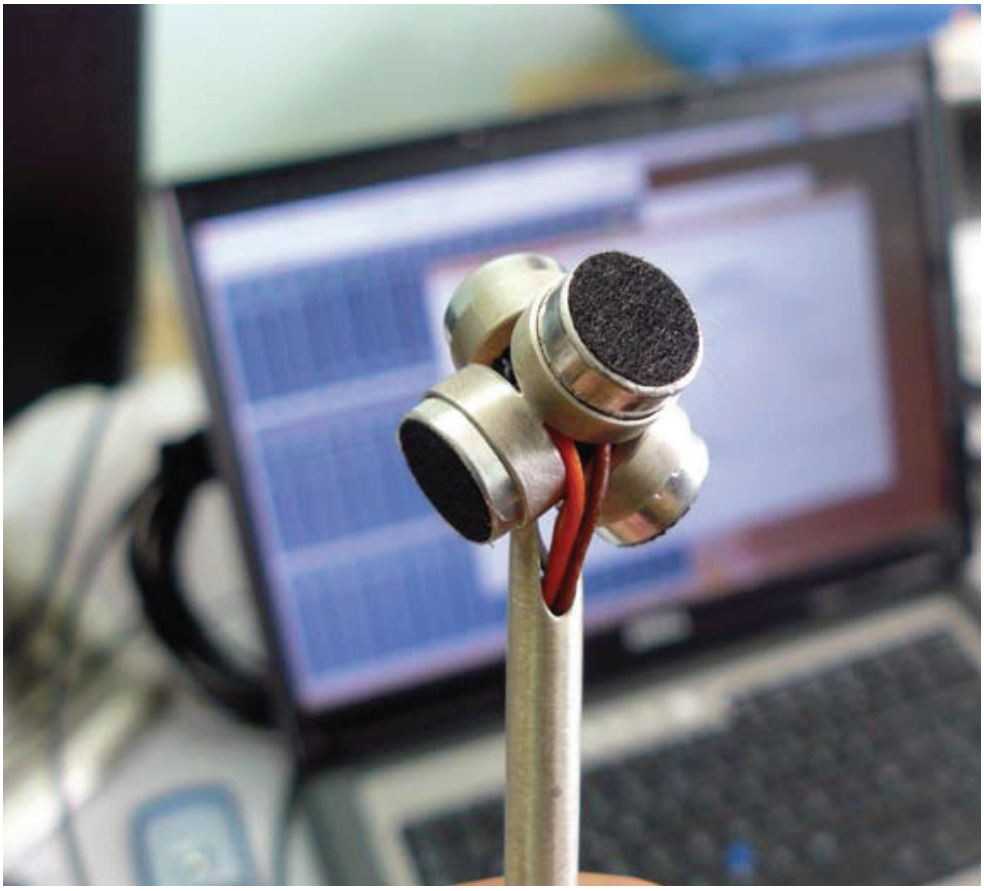
noTours CAS

Proyecto comunitario en red abierta cuya dimensión ética se basa en el compromiso y la cooperación. Colaboran en la conservación de la memoria aural y a que el patrimonio sonoro de un lugar sea consensuac por sus habitantes. Sus obras son trabajos de campo y contextualización de los procesos ambientales a partir de un punto de vista etnomusicológico, bioacústico y antropológico. Éstas se presentan como un material para la comprensión de las culturas. A través del paisaje sonoro contribuyen a la construcción de identidad de una zona geográfica.

An open community project whose ethic dimension is based on commitment and cooperation. Artists, engineers, anthropologists, and musicologists work together in order to preserve aural memory and a loc sound heritage based on the consensus of the inhabitants. They take an ethnomusicological / bioacoustic anthropological approach to fieldwork and the contextualisation of environmental processes. Their works a introduced as materials for cultural understanding. Through soundscape they contribute to the constructic of a geographic area's identity.

noTours CAS

CXCII
ARTe SONoro
ESCOITAR ORG



MICRÓFONO AMBISÓNICO

no Tours EL ÁNGEL, AURALIDAD AUMENTADA, 2010

CXCIII

ARTe SONoro
ESCOITAR.ORG

"Así como los ojos están formados para la astronomía, los oídos lo están para percibir los movimientos de la armonía". Platón y el Ángel Caido recorren el Jardín.
Proyecto que utiliza la tecnología GPS y nos permite recorrer un lugar mientras vivimos una experiencia de acústica aumentada. Se propone como un viaje acústico e histórico tomando como referente el complejo del Observatorio Astronómico de Madrid. Participan: Horacio González, Berio Molina, Juan-Gil López, Enrique Tomás y Chiu Longina.

"Just as our eyes were made for astronomy, so our ears were made for harmonic movements..." Plato and the Fallen Angel wanders through the garden.
This project uses GPS technology and allows us to travel around a place while living an experience of extended acoustics. It is suggested as an acoustic/historical trip with Madrid's astronomical observatory as the point of reference. Featured by: Horacio González, Berio Molina, Juan-Gil López, Enrique Tomás y Chiu Longina.

11
ERTZ
WWW.ERTZA.NET
2010KO IRAILAREN 10ETIK 18RA
10 AL 18 DE SEPTIEMBRE 2010

10.09.10

PLU DE MEKANISMS
Kontzertua | *Concierto*

"Pistilos, Estambres & Biribilketak" PIDGIN#8
Zine emanaldia | *Cine*

20:30
Kaxerna Gaztetxea. Bera (Nafarroa)

11.09.10

SOINUMAPA
Instalazioa | *Instalación*

NOTOURS feat. ADIBERA
Audiogida | *Audioguías*

11:00 - 20:00
Hiltegi Zaharra. Bera (Nafarroa)

ALESSANDRO BOSETTI & MAIALEN LUJANBIO
Kontzertua | *Concierto*

19:00
Hiltegi Zaharra. Bera (Nafarroa)

Cellule D'intervention METAMKINE
Kontzertua | *Concierto*

DAVE PHILLIPS
Kontzertua | *Concierto*

FRANCISCO MEIRINO
Kontzertua | *Concierto*

22:00
Berako Kultur Etxea. Bera (Nafarroa)

12.09.10

SOINUMAPA
Instalazioa | *Instalación*

NOTOURS feat. ADIBERA
Audiogida | *Audioguías*

11:00 - 20:00
Hiltegi Zaharra. Bera (Nafarroa)

MAKI
Kontzertua - Performance
Concierto- Performance

INAZIO ESCUDERO
Kontzertua - Performance
Concierto- Performance

18:00
Kaxerna Gaztetxea. Bera (Nafarroa)

13.09.10

MAKI
Kontzertua - Performance
Concierto- Performance

ESCOITAR
Hitzaldia | *Conferencia*

19:00
Arteleku. Donostia-San Sebastián (Gipuzkoa)

14.09.10

ALESSANDRO BOSETTI & MAIALEN LUJANBIO
Kontzertua | *Concierto*

ULTRANOISE
Kontzertua | *Concierto*

SONIC WEAPONS
Kontzertua | *Concierto*

19:00
Arteleku. Donostia-San Sebastián (Gipuzkoa)

4.11. REVISTA MAGIS

El rescate de los sonidos del mundo

POR **SERGIO HERNÁNDEZ MÁRQUEZ**

Una calle de Nueva Zelanda no suena igual que una de México; las fiestas tradicionales en Galicia son acústicamente diferentes al bullicio del carnaval de Barranquilla, mientras que el sonido de un río en Venezuela tiene una magia diferente al vaivén del aeropuerto John F. Kennedy de Nueva York.

Raymond Murray Schafer lo sabe. Nacido en 1933, en Canadá, fundó el *World Soundscape Project,* la iniciativa pionera en la exploración y el registro sonoro del mundo.

"La mayor parte de los sonidos que oigo están ligados a cosas", dijo Murray el año pasado en México, durante el Foro Mundial de Ecología Acústica. "Uso los sonidos como indicios para identificar dichas cosas. Si están ocultas, los sonidos las revelarán. Oigo a través de la selva, a la vuelta de la esquina y por encima de los montes. El sonido llega a lugares a los que la vista no puede. El sonido se zambulle por debajo de la superficie. El sonido penetra hasta el corazón de las cosas".

Otro de los sitios interesantes es el de la Fonoteca Nacional, que desde su fundación, en 2004, busca atender la "apremiante necesidad de rescatar y salvaguardar la vasta herencia sonora de nuestro país". Su portal tiene acceso a sitios de reportajes sonoros, música, y paisajes sonoros que se comenzaron a colocar en un mapa del país.

Referencias:
:Sonidos de Rosario (Argentina)
www.sonidosderosario.com.ar/
:The Acoustic Ecology Institute
www.acousticecology.org
:World Forum for Acoustic Ecology
http://wfae.proscenia.net/
:Fonoteca Nacional
www.fonotecanacional.gob.mx/
:World Soundscape Project
www.sfu.ca/~truax/wsp.html

En Galicia, la Asociación Cultural Escoitar abrió un portal de internet (*www.escoitar.org*) basado en un mapa de Google, sobre el que la gente puede aportar sus sonidos y localizarlos geográficamente. Esta funcionalidad, que ellos denominan *social soundscapes*, permite conocer pequeños rincones de Galicia por medio de sus sonidos.

El sitio Archivo Sonoro, fundado en Chiapas con la finalidad de salvaguardar la acústica que envuelve a esta región del país, se encuentra abierto al público para recibir colaboraciones sonoras. En esta fonoteca es posible escuchar a una mujer que realiza una práctica con rezos y hierbas para tranquilizar a un niño que llora sin aparente motivo, al estar enfermo de "espanto", como le llaman a estos síntomas de acuerdo al conocimiento ancestral. También se puede escuchar un registro sonoro, grabado en un poblado chiapaneco el 1º de enero de 1994, donde se escucha a un indígena del Ejército Zapatista de Liberación Nacional explicar, a través de una señal de radio tomada a la fuerza, los motivos por los que se han alzado en armas. *www.archivosonoro.org*

Y si de viajar se trata, el sitio holandés Soundtransit ofrece la posibilidad de jugar con un mapa en el que se escoge un viaje virtual, escuchando sonidos de cada región del mundo por donde transita el *tour* imaginario. *http://soundtransit.nl/*

4.12. REVISTA SHOCK

INTERCREATIVIDAD MUSICAL

LABORATORIOS INTERACTIVOS DE MÚSICA COLECTIVA

Dos cabezas piensan más que una, o si no que lo digan los hackers, los reyes de la colmena digital. Ellos, geeks de la informática, son los profetas de una ética que poco a poco se ha venido filtrando en el mundo de la creación: la "intercreatividad", una lógica de cooperación y fuente abierta. De ahí nació Internet, la red de redes, donde, como cardúmenes en el mar, subsisten comunidades virtuales en las que se respira el germen genuino de la creación colectiva, la reciprocidad y la cultura del compartir, compartir con alegría. Wikipedia es solo una prueba global de ello, pero la intercreatividad ha llegado hasta los confines de la creación artística y por supuesto de la composición musical. Ahora, jugar al cadáver exquisito como los surrealistas, al *cut-n-paste* como lo idealizó William Burroughs, tomar una canción de un completo extraño, reeditarla, remixearla o completarla (y de manera legal) es tan posible como respirar. A continuación, cinco de los cientos de plataformas donde la música se teje y se compone como la cultura misma: de manera mancomunada, colaborativa, universal.

PLAYING FOR CHANGE

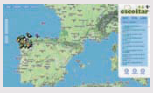
La máxima expresión de la universalidad musical. Este es un movimiento multimedia dirigido por el productor Mark Johnson, quien desde hace cuatro años viaja por el mundo con estudio portátil en mano para grabar (en audio y video), en la calle o donde sea, a más de 100 artistas de 19 países que han unido fuerzas musicales para coproducir a distancia más de 40 covers repletos de sonidos globales. *La Tierra del Olvido* de Carlos Vives, interpretada por más de 30 músicos de nuestro país, fue la cuota de Colombia para este proyecto.

playingforchange.com

THE FREE SOUND PROJECT

Patrocinada también por la nave nodriza del arte colaborativo, Creative Commons, esta plataforma es una base de datos cundida única y exclusivamente de samples que cualquier experto o amateur en menesteres musicales puede descargar para dar a luz su propia composición. ¿Y dónde está el plus colaborativo? Pues en el hecho de que son los mismos usuarios quienes los crean, los suben y los comparten alimentando así esta colección de más de 10.000 loops de todos los ritmos, colores y sabores.

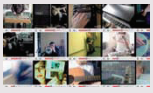
freesound.org



ESCOITAR

Escuchar el apretado tráfico de Roma a las seis de la tarde y luego pasar a los murmullos nocturnos que corren por la esquina del Moulin Rouge en París desde Colombia o cualquier parte del mundo, ahora es posible a través de esta plataforma de paisajes sonoros que le saca el jugo a Google-Maps. Aquí, los usuarios repletan el mapamundi de registros sonoros y archivos de audio geolocalizados (ubicados en el lugar geográfico donde fueron grabados) para ver el mundo con los oídos.

escoitar.org



IN B FLAT 2.0

Una *Rayuela* musical. Como la novela de Cortázar, no tiene ni un inicio ni un final, y quien la lee es quien determina la dirección narrativa. Su creador es también la cabeza del combo electro-ecléctico Science for Girls, Darren Solomon. In B Flat (que traduce "en Si Bemol") es una máquina de música sin ritmo ni tempo donde los usuarios utilizan Youtube para subir sus aportes (melodías y tarareos en dicha nota) que al reproducirse simultáneamente, en orden o en desorden, se convierten en un soundtrack azaroso que nunca suena igual.

inbflat.net

LA ORQUESTA FILARMÓNICA DE YOUTUBE

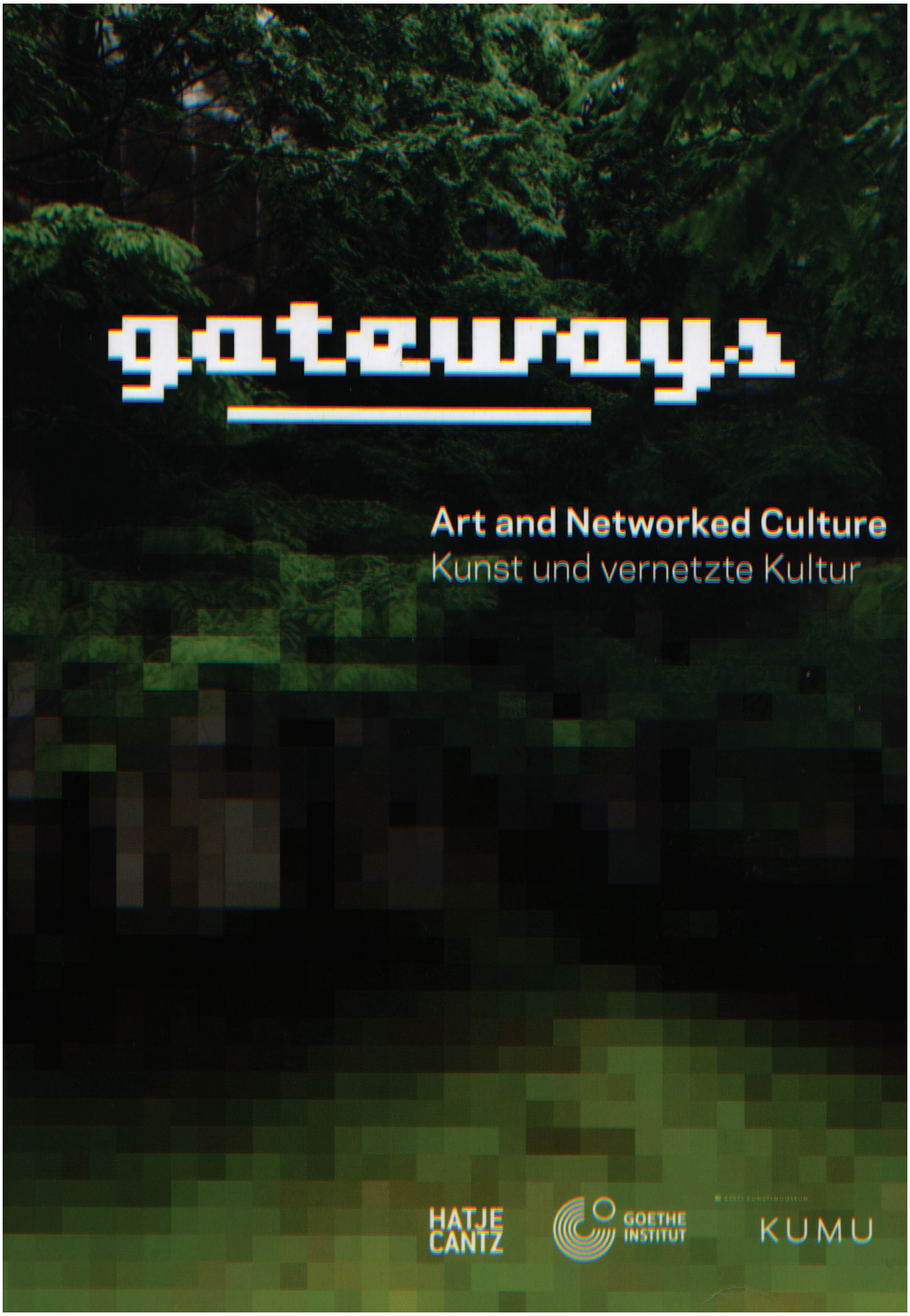
Un completo deleite auditivo y visual se vivió el pasado 20 de marzo en la majestuosa Casa de la Ópera de Sídney donde, después de un mes de audiciones digitales vía Youtube (más de 3.000), se reunieron los integrantes finales de la segunda orquesta conformada a través del canal número uno de Internet. 101 músicos -amateurs y profesionales, incluido Óscar David García y su fagot colombiano- fueron elegidos por los mismos usuarios que se hicieron cómplices del llamado a las filas del batallón sinfónico mundial. Atentos a las próximas audiciones.

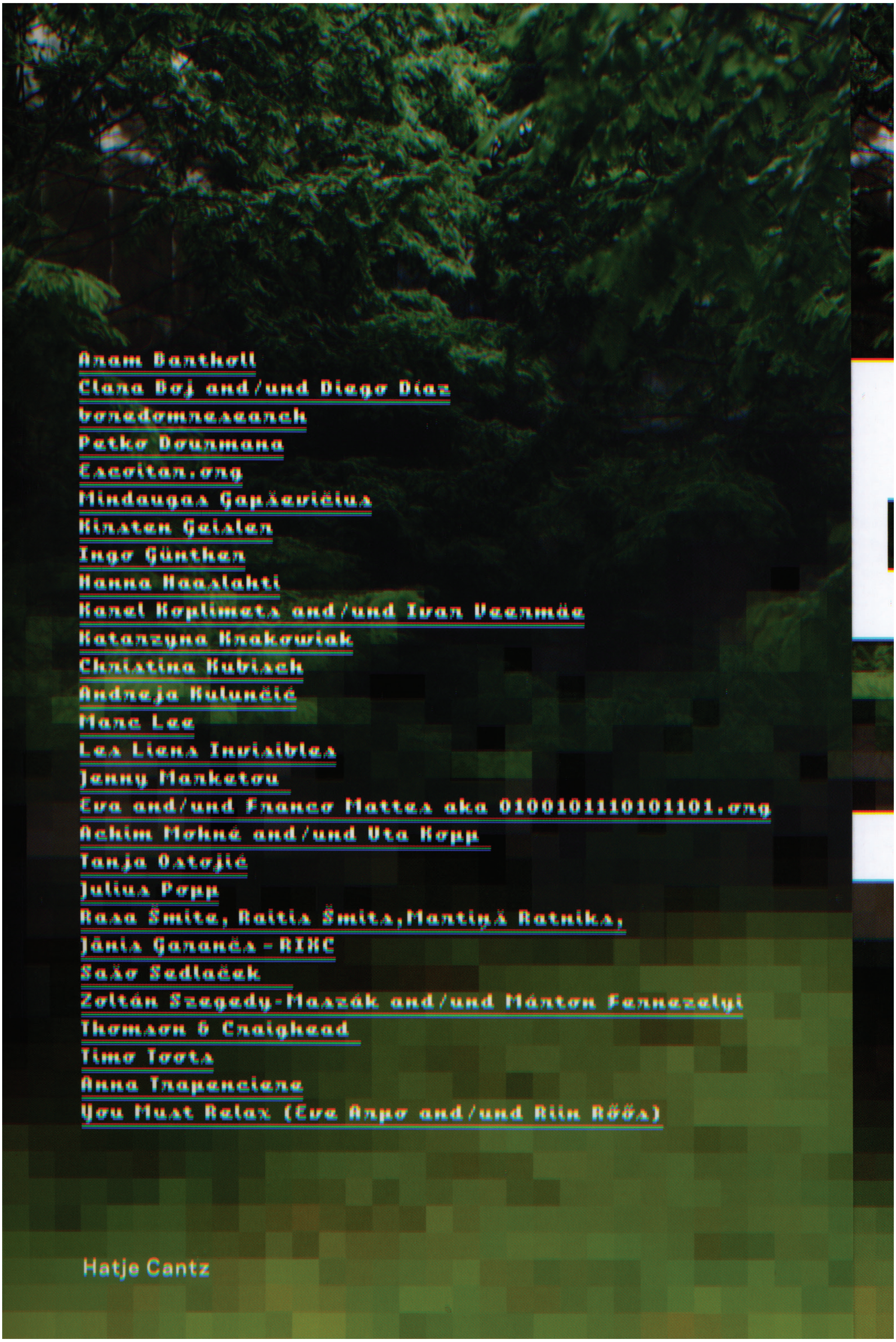
youtube.com/user/symphony

CC MIXTER

Esta plataforma es la mamá de los pollitos. Desde el 2007 es la comunidad más grande de músicos que no creen en las fronteras. Auspiciada por las licencias de Creative Commons y su creador, el profeta de la cultura libre, Lawrence Lessig, es el sitio perfecto para remezclar, mashupear, subir loops, a capelas y demás archivos sonoros abiertos a la descarga que otros libertarios pueden intervenir y reusar para dar vida a canciones de ciudadanía transnacional.

ccmixter.org


gateways
Art and Networked Culture
Kunst und vernetzte Kultur
HATJE CANTZ
GOETHE INSTITUT
KUMU


Aram Bartholl
Clara Boj and/und Diego Díaz
boredomresearch
Petko Dourmana
Escoitar.org
Mindaugas Gapševičius
Kirsten Geisler
Ingo Günther
Hanna Haaslahti
Karel Koplimets and/und Ivar Veermäe
Katarzyna Krakowiak
Christina Kubisch
Andreja Kulunčić
Marc Lee
Les Liens Invisibles
Jenny Marketou
Eva and/und Franco Mattes aka 0100101110101101.org
Achim Mohné and/und Uta Kopp
Tanja Ostojić
Julius Popp
Rasa Šmite, Raitis Šmits, Martiņš Ratniks,
Jānis Garančs - RIXC
Sašo Sedlaček
Zoltán Szegedy-Maszák and/und Márton Fernezelyi
Thomson & Craighead
Timo Toots
Anna Trapenciere
You Must Relax (Eva Arpo and/und Riin Rõõs)
Hatje Cantz

Escoitar.org, *White Walk*, 2011

this by transmitting symbols from the digital world into real urban space. But Petko Dourmana goes the other way, banishing monuments and memorials to digital space, where they are only visible now on a mobile phone via GPS.

Clara Boj and Diego Díaz tap the possibilities of mobile technologies to make invisible data networks visible and tangible in an unusual manner, demonstrating the density of wireless networks in the center of Tallinn. Christina Kubisch's modified headphones render electromagnetic fields audible, enabling us to experience something we would normally not be able to perceive.

Art uses mobile technologies as tools for playing with hybrid space and allowing it to be a social space again. The Spanish artists group Escoitar.org offers a walking tour based on acoustic impressions rather than historical facts. The idea is to return personal experience, physical presence in a place, and the reflection of the social life that shapes it to the foreground. Reclaiming the urban sphere as a social space is also the goal of Karel Koplimets and Ivar Veermäe, who invite the public to add their own messages to images of Tallinn in the artists' version of Google Street View, from which all advertising has been eliminated. Achim Mohné and Uta Kopp have a similar goal in *REMOTEWORDS*, in which cultural institutions are to be labeled with messages that will soon be visible in Google Maps and on Google Earth. The "locative-media" projects realized in this exhibition experiment with activating space as a social field of action, to convey new experiences of perception and enable shared experiences.[10] Existing systems are thus infiltrated or charged with new meaning.

[10] The term of "locative media" was coined in 2002 during a workshop in Riga that RIXC organized; RIXC is a center for electronic art and media that also initiates art projects.

4.14. ANTHROPOLOGY LECTURES

TALLINN UNIVERSITY

Department of Social & Cultural Anthropology

Anthropology Lectures

Wednesday 2 February 2011

M-134, 18:00-19:30

Juan-Gil Lopez (Member of ESCOITAR)

'Sound Walk, Talk'

Escoitar.org is a sound art collective made up of anthropologists, ethno-musicologists, musicians, artists and web designers. For the last years they have been doing research about sound/place connections as well as their cultural and aesthetic meanings.

Escoitar are in Estonia to produce a sound-walk for the KUMU Gateways exhibition. They are working with "noTours", a locative system designed by them, based on open source code (Android) using GPS and digital compass technology. This system displays audios and interviews creating geo-located stories focusing on the cultural meanings of sound. Throughout this week, they have been carrying out technical and conceptual sound workshops at KUMU.

For more information on the group see:

http://www.escoitar.org/

http://www.notours.org/

EUROPEAN
ACOUSTIC
HERITAGE
Editors Meri Kytö, Nicolas Remy & Heikki Uimonen
TAMK
TAMPERE UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
cresson

Contents

9 1. Introduction to the project

9.....1.1. Scope of the project
13.....1.2. Previous activities of the partners contributing to the project

13..... *1.2.1. Cresson: Centre for Research on Sonic Space & Urban Environment at the Graduate School of Architecture in Grenoble*
16..... *1.2.2. Escoitar.org*
20..... *1.2.3. Phonogrammarchiv at the Austrian Academy of Sciences*
24..... *1.2.4. Tampere University of Applied Sciences with the Finnish Society for Acoustic Ecology*

29 2. European acoustic heritage: Previous research

29.....2.1. Soundscape studies
31.....2.2. European studies on sonic environment

31..... *2.2.1. From 100 soundscapes to 100 soundscape stories (TAMK)*
35..... *2.2.2. Environment, Milieu, Soundscape (Cresson)*
42..... *2.2.3. Acoustic heritage in the Phonogrammarchiv of the Austrian Academy of Sciences (PHA-ÖAW)*
52..... *2.2.4. Hearing cartographies (Escoitar)*

59 3. Towards European acoustic heritage

59.....3.1. Importance of metadata
60.....3.2. Categories and classifications
61.....3.3. Cultural heritage in the usage of words describing sounds
63.....3.4. Questions of scale and territory
64.....3.5. The temporal aspect of acoustic heritage
65.....3.6. European acoustic heritage or acoustic heritage in Europe?
68.....3.7. Conclusion

links with similar work abroad; to participate in research-oriented training through the affiliation of the Cerma and Cresson teams to the doctoral schools for which they act as laboratories; and to develop a policy of dissemination and promotion through publications, research and applications contracts, technology transfer, and continuous training, designed, in particular, for professionals using information technology

1.2.2. Escoitar.org

Escoitar.org, the meaning of which in the Galician language is "listening", emerged in 2006 as a network project the main objective of which is to promote sound and active listening, claiming sound experience as a means of knowledge, and the study of society through its sound background in the context of Aural Studies. Consisting of anthropologists, musicologists, engineers, and artists, Escoitar.org is an interdisciplinary group that is committed to the preservation of sounds related to memory, the enhancement of intangible cultural heritage, the promotion of social participation in its construction, and the study, recording and contextualization of the Galician and Spanish soundscape.

The first way to organize and present this work was the creation of a website, www.escoitar.org, which includes a virtual map as a metaphor of the links between sound and place. This map is a participative geolocated soundscape archive where everyone interested can upload and share different meaningful sounds, thereby doing a reflexive exercise on their relationship with environmental sounds. Geolocating a sound on the map is not complicated, but it involves a thoughtful process of filling out a form including details of the physical location, and, more importantly, writing down your psychological and emotional "coordinates" (description of soundscapes, relevance, personal reasons, affection, etc). The site includes, furthermore, different sections with information about more specific projects, activities and articles related with soundscape issues.

During this time Escoitar.org has been working in different projects related to this idea of sound archive, such as *Fonotopías de Galicia*, a field

GOETHE INSTITUT
Sprache. Kultur. Deutschland.

Ακούγοντας ο ένας τον άλλον – (απ)όψεις της πόλης

The listening city

A project realized by Goethe Institut Athen in collaboration with escoitar.org, noTours and Fonés, and supported by Education and Lifelong learning programme GRUNDTVIG and University of Thessalia.

The listening city is a satellite event of ICMC/SMC joint Conference at the Onassis Center.

noTours
AUGMENTED AURALITY

escoitar
www.escoitar.org
www.notours.org

Fonés

Education and Culture
Lifelong learning programme
GRUNDTVIG

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ

Continent Rouge

Compagnie Gigacircus / Poitou-Charentes

conception, image, réalisation **SYLVIE MARCHAND**

scénographe, compositeur **Lionel Camburet**

développeur **Jacques Bigot collectif Gigacircus** ; créateur de l'application noTours pour smartphone **collectif Escoitar** (ES) ; artiste multimédia, développeur **Horacio González Diegez,** compositeur **Xoan Xil Lopéz**, compositeur, développeur **Enrique Tomás**

Coproduction **Société des arts technologiques-SAT Montréal, Canada**. Avec les aides de l'**Institut Français/Région Poitou-Charentes**, du **Conseil général Charente**, du **Conseil régional Poitou-Charentes.** Avec le soutien de la **Chartreuse-CNES.**
Création en 2014 Mai Numérique à Carcassonne et en novembre 2014 à **Instants Vidéo** à la **Friche la Belle de Mai, Marseille.**

« Le 16 septembre (1936), le jour de l'indépendance du Mexique, j'ai vu à Norogachic, au fond de la Sierra Tarahumara, le rite des rois de l'Atlantide… »
Antonin Artaud *Les Tarahumaras*, Éditions de l'Arbalète, 1955 et Folio Essais, 1987

Un dispositif visuel lié à une narration sonore géolocalisée
Sylvie Marchand, autrice de dispositifs numériques, ethnologue de formation, poursuit une question qui traverse son œuvre : la quête des racines rituelles de l'art. Depuis 2010, au Mexique, elle expérimente et filme les cérémonies des Indiens Tarahumaras. Lui parviennent alors des récits étonnants, relatant la présence d'Artaud entre Norogachi et Cowerachi. En février 2013, elle ébauche l'idée d'enregistrer l'histoire d'Antonin dite par les Tarahumaras et entre autres par les célèbres poètes Erasmo Palma et Martin Makawi, pour nous transmettre leur poésie orale, inédite. En retour, elle lit *Les Tarahumaras* d'Artaud aux Indiens. Après une résidence individuelle au printemps 2013, elle revient avec Lionel Camburet et Jacques Bigot de Gigacircus et les musiciens développeurs espagnols du collectif Escoitar. Ils procéderont au montage sonore et à la connexion du récit géolocalisé à l'installation. Pour cette première phase du projet, les spectateurs, en marche dans la Chartreuse, équipés de smartphones, écouteront une création sonore personnalisée alors que leurs pas rythmeront le comportement du dispositif d'images.

+++ gigacircus.net +++ notours.org

■ **Équipe en résidence à la Chartreuse**
du 20 février au 23 mars 2014.

NUIT SECRÈTE (2)
du samedi 22 mars 2014
Autres mondes - cf. p. 17

Sanctum Garageum ou L'Esprit garage

FLORIANE FACCHINI

regard extérieur **Nicolas Chapoulier**

« Le garage comme espace des rêves, comme un mode de vie, d'une poésie de la vie »

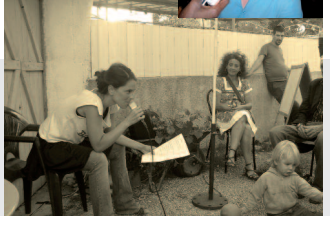
« Sanctum Garageum ou l'Esprit garage *est un projet in situ qui questionne les usages des garages privés et les croisements de cultures qui y surgissent. En arpentant en France et en Italie ces espaces fonctionnels, mais aussi d'expression personnelle et de mémoire, m'est venue l'intuition de « l'esprit garage ». Un parcours ethnographique nourri d'entretiens et de récits de vie. Que faire de cette collection de garages rêvée et vécue ? Pour cette première phase du travail à la Chartreuse, je compte réélaborer toute cette matière, avant de créer la base du dispositif spectaculaire : une balade urbaine protéiforme comprenant installations théâtrales, entre-sorts, objets plastiques, vidéos et photographies… J'ai souhaité que Nicolas Chapoulier, auteur et cofondateur de la compagnie Les 3 points de suspension et qui assurera avec moi la co-mise en scène du projet, apporte un regard extérieur pendant les derniers jours de la résidence. »*

Comédienne et metteuse en scène italienne, Floriane Facchini a suivi des études théâtrales à l'université de Rome (2005) puis s'est formée à la FAI AR de Marseille (2013). En France, depuis 2007, elle oriente sa démarche autour de l'espace urbain.

Coproduction **Pronomade(s) en Haute-Garonne, Centre national des arts de la rue, Encausse les Thermes ; Le Citron Jaune, Centre national des arts de la rue, Port-Saint-Louis-du-Rhône.** Avec le soutien de la **Chartreuse-CNES ; l'Atelline-Lieu de Fabrique Arts de la Rue Languedoc-Roussillon ; le pOlau-Pôle des arts urbains, Tours ; Derrière le Hublot-Pôle des arts de la rue Midi-Pyrénées, Capdenac-Gare ; la FAI AR, Marseille.**

Bourse **Écrire pour la rue-SACD/DGCA.**

■ **Autrice en résidence à la Chartreuse** du 24 février au 10 mars 2014.



Los Niños-Pandémonium

SABINE TAMISIER

« (…) La moitié du monde ne sçay comment l'autre vit »
Rabelais *Pantagruel*, 1532, Droz, 1965

« Je poursuivrai l'écriture de Los Niños-Pandémonium *- portraits, dialogues, vies d'enfants nés en prison, rescapés de génocides, en exil, ou réfugiés politiques - librement inspirés des photos de Sebastião Salgado dans* Les Enfants de l'Exode *(Éditions de La Martinière). J'essaierai de faire entendre le possible de ces voix et m'attacherai à ce qu'elles puissent s'adresser à tous, adultes et enfants réunis. »*

Après une maîtrise d'études théâtrales, une expérience de médiatrice du théâtre contemporain en milieu rural pour le Centre culturel Cucuron-Vaugines, Sabine Tamisier intègre l'École nationale supérieure des arts et techniques du théâtre-Ensatt en 2003 puis travaille pour Montévidéo (Marseille). Elle se consacre aujourd'hui entièrement à l'écriture et au jeu. Certaines de ses pièces - entre autres *Sad Lisa, Nina ? (Épilogue), Galino, Les Blés* - ont été primées, créées ou publiées (Éditions Théâtrales, Espaces 34, etc.).

Bourse du **Centre national du livre**. Avec le soutien de la **Chartreuse-CNES.**

■ **Autrice en résidence à la Chartreuse** du 24 février au 7 mars 2014.

NUIT SECRÈTE (2)
du samedi 22 mars 2014
Autres mondes - cf. p. 17

Looking for Quichotte

Compagnie Vladimir Steyaert / Rhône-Alpes

auteur **CHARLES-ÉRIC PETIT**

mise en scène **Vladimir Steyaert**

avec **Christophe Brault** (Quichotte), **Tommy Luminet** (Sancho)
lumières **Yann Loric** ; lumières et régie générale **Aby Mathieu** ; vidéo **Laurent Abrial** ; musique **Jean-Christophe Murat** ; régie son et vidéo **Clément-Marie Mathieu** ; scénographie **Jacques Mollon** ; costumes **Isadora Steyaert** ; stagiaire costumes **Élodie Groux**

Coproduction **Compagnie l'Individu, Marseille**. Avec le soutien de la **Compagnie Jean-Claude Berutti**, de la **Friche la Belle de Mai, Marseille,** de la **Chartreuse-CNES** et le soutien logistique de la **Compagnie Artara-Fabrice Murgia, Bruxelles, 6am Prod, Rive-de-Gier, Li.E (Laboratoire l'inquiétante Étrangeté), Lyon.**

Le spectacle fait partie des trois projets présélectionnés par la **Fédération d'Associations de Théâtre Populaire-FATP** pour leur appel à projets 2014-15.

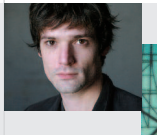
« Don Quichotte représente le rêve hanté par la lucidité du monde. » Charles-Éric Petit

Pourquoi le mythe de Don Quichotte est-il universel et toujours d'actualité ? Si peu de personnes ont lu le roman de Cervantès, chacun possède un rapport très personnel à la figure de son héros. Don Quichotte est un archétype insaisissable, issu de la culture orale et qui continue à galoper le long des plaines de l'imaginaire collectif. Quels combats mènerait Don Quichotte en ce début de XXIe siècle ? Quels sont les Quichotte d'aujourd'hui ? Comment réfléchir à la portée politique et sociétale du théâtre ou remettre au goût du jour la notion de « théâtre populaire » ?
« *J'ai demandé à l'auteur Charles-Éric Petit, avec lequel je partage nombre de questionnements artistiques et politiques, de mener une « en-quête » sur la figure de Quichotte en interrogeant différentes personnes sur ce que ce mythe représentait pour elles. Ces témoignages vont servir de point de départ à une succession d'épisodes contemporains arrivant à notre duo Quichotte-Sancho. Le compagnonnage étroit envisagé avec l'auteur tout au long du processus créatif permettra d'envisager le texte comme un objet littéraire mouvant à la lumière du travail avec les comédiens, des intermèdes filmés par d'autres artistes mais aussi de l'actualité.* » Vladimir Steyaert

+++ bureauephemere.org/compagnie/compagnie-vladimir-steyaert
+++ vimeo.com/cievladimirsteyaert

■ **Équipe en résidence à la Chartreuse**
du 3 au 23 mars 2014.

NUIT SECRÈTE (2)
du samedi 22 mars 2014
Autres mondes - cf. p. 17



4.18. NOCHE DE LAS LUCIÉRNAGAS

PROGRAMACIÓN CULTURAL
CULTURA FRANCESA EN MÉXICO

MAYO
2015

8 NOCHE DE LAS LUCIÉRNAGAS

CONTINENT ROUGE

CASA DE FRANCIA HAVRE# 15

8 y 9 de mayo a partir de las 19:30 hrs

En el marco del Festival FILUX se presenta la obra *Continent Rouge* de GIGACIRCUS. Construcción artística de mirada múltiple, que toma forma de dispositivo transmedia interactivo. *Continent Rouge* está compuesto por una instalación audiovisual comunicada con un paseo sonoro geolocalizado que se despliega en el entorno de exhibición de la instalación. La obra retoma los viajes de Antonin Artaud y nos invita a la Sierra Tarahumara en búsqueda de las raíces rituales del arte.

www.casadefranciadigital.org.mx

12 JORNADA DE DISCUSIÓN

MARTES 12 DE MAYO
EN EL INSTITUTO FRANCÉS DE AMÉRICA LATINA

LOS GRANDES PROYECTOS DE USOS MIXTOS
MODOS DE HABITAR, SUSTENTABILIDAD Y DESARROLLO URBANO

LOS GRANDES PROYECTOS DE USOS MIXTOS

IFAL RÍO NAZAS# 43

De las 16:30 a las 18:00hrs ENTRADA GRATUITA

En esta conferencia, Alain Boudin cuestionará la noción de "*Place Making*" en la implementación de proyectos urbanos, en particular, aquellos que crean o renuevan espacios públicos. ¿Qué quiere decir exactamente *Place Making*? En esta discusión se analizará cómo el término en boga influye sobre los proyectos arquitectónicos y urbanos.

www.casadefranciadigital.org.mx

13 FESTIVAL ELNICHO

ELIANE RADIGUE

Autodenominado el festival de música nueva, en su quinta edición elnicho presentará un programa especial alrededor de la gran compositora francesa Eliane Radigue. El encuentro incluye conciertos, charlas y proyecciones acerca de la obra de Eliane Radigue y otros compositores relevantes.

Del 13 al 17 de mayo

CONSULTA EL PROGRAMA:

www.elnicho.org

14 FESTIVAL MARVIN

EL BIBENDUM CELESTE EN VIVO

Proyecto del servicio cultural de la Embajada de Francia/IFAL en el marco del Festival Marvin. Se trata de una proyección de la novela gráfica de Nicolas de Crécy acompañada por voces y música.

19:30 hrs ENTRADA GRATUITA ZACATECAS# 120

UNIVERSIDAD DE LA COMUNICACIÓN

www.casadefranciadigital.org.mx

EXPOSICIONES EN MAYO

GISÈLE FREUND Y SU CÁMARA

"Gisèle Freund, 'Manuel Álvarez Bravo', sin fecha, ca1978 Fonds Gisèle Freund/IMEC/Fonds MCC

MUSEO DE ARTE MODERNO MANDAMANO

Martes a domingo 10:30 a 17:30 hrs

http://www.museoartemoderno.com/

SEÑORAS MATANZAS

CASA DE FRANCIA

Martes a sábado 10:00 a 20:00 hrs

ENTRADA GRATUITA

www.casadefranciadigital.org.mx

CASA DE FRANCIA
Havre 15, Col. Juárez,
CP 06600, México DF
Tel: 55 11 31 51

IFAL
Río Nazas 43, Col. Cuauhtémoc,
CP 06500, México DF
Tel: 55 66 07 77

www.casadefranciadigital.org.mx
f/IFALCasadeFrancia
@FrancoenMexico

CLASES DE FRANCÉS

Presenciales y en Línea

NUEVO CURSO DE PRINCIPIANTE

IFAL
Inscripciones e informes: 55 66 07 77 ext.116 y 130
cursos_ifal@casadefranciadigital.org.mx

EXÁMENES OFICIALES

DELF, DALF, TCF

IFAL
Más información: 55 66 07 77
inscripciones@ifal.mx

TALLERES

LA CASA DE MÉLIÈS

Un espacio cultural alternativo donde los niños y adolescentes pueden desarrollar su creatividad, imaginación y hacer un análisis crítico a partir de herramientas digitales.
Esta formación de calidad está dirigida a niños y niñas entre 7 y 12 años, jóvenes y adultos.

CINE
FOTOGRAFÍA DIGITAL
REALIZACIÓN CINEMATOGRÁFICA
EDICIÓN DE VIDEO
GRAFFITI

CASA DE FRANCIA
Inscripciones e informes: 55 11 31 51
lacasademelies@gmail.com

4.19. MASE (publicación)

epílogo

ESCOITAR.ORG 2006 - 2016

Audioacción de despedida 20/01/2016

"El 25 de junio de 2006 se hizo público el mapa colaborativo de Escoitar.org, una herramienta nacida con la voluntad de poner en valor los sonidos del entorno y reivindicar la escucha como un proceso clave en la construcción de los discursos culturales.

Este proyecto se convirtió así en un espacio pensado más en "instituir" que en "conservar", en ofrecer y no en poseer, sometiéndose a una "democratización efectiva" que se mide siempre por el criterio de la "participación y el acceso al archivo, a su constitución y a su interpretación" (Derrida).

Siempre tratamos de evitar la mera acumulación abriéndolo, ofreciendo la posibilidad de valorar de forma colaborativa la relevancia del paisaje sonoro en diálogo con quienes lo escuchan y producen. Un archivo colectivo y abierto.

Así, con el tiempo entendimos que el valor del archivo no residía en un-escuchar-a-través-del-mapa, sino en algo más complejo y comprometido.

No se trataba de poner el sonido al servicio del mapa, si no en poner el mapa al servicio de la escucha, apelar a nuestra percepción para crear un oído crítico fruto del cruce entre experiencia estética y conocimiento. Siempre podremos recrear el espacio, imaginar el lugar, pero no experimentarlo desde una cartografía en toda su plenitud, ya que "la esencia de la vida,

aquello que es más crucial no puede representarse en el mapa" (Muehrcke).

Hoy, después de múltiples intentos de recabar apoyos que hiciesen sostenible el mantenimiento de esta herramienta, y no queriendo resignarnos a que vague inerte y estéril como un cadáver digital, hemos decidido devolver sus sonidos a la vida, a su esencia transitoria.

Creemos que igual que su elaboración, su desaparición debe ser fruto de un acto colectivo y compartido.

Cada vez que escuches una de las mas de 1200 grabaciones que en su día formaron parte de Escoitar.org, esta se borrará de la base de datos, desaparecerá como sonido que es, será de nuevo algo más que un archivo, será un acontecimiento.

Muchas gracias a todos los que habéis dedicado vuestro tiempo a alimentar con ideas y grabaciones Escoitar.org y feliz escucha!"

escoitar.org)))

2006 - 2016

El 25 de junio de 2006 se hizo público el mapa colaborativo de Escoitar.org, una herramienta nacida con la voluntad de poner en valor los sonidos del entorno y reivindicar la escucha como un proceso clave en la construcción de los discursos culturales.

Este proyecto se convirtió así en un espacio pensado más en "instituir" que en "conservar", en ofrecer y no en poseer, sometiéndose a una "democratización efectiva" que se mide siempre por el criterio de la "participación y el acceso al archivo, a su constitución y a su interpretación" (Derrida).

Siempre tratamos de evitar la mera acumulación abriéndolo, ofreciendo la posibilidad de valorar de forma colaborativa la relevancia del paisaje sonoro en diálogo con quienes lo escuchan y producen. Un archivo colectivo y abierto.

Así, con el tiempo entendimos que el valor del archivo no residía en un-escuchar-a-través-del-mapa, sino en algo más complejo y comprometido.

No se trataba de poner el sonido al servicio del mapa, si no en poner el mapa al servicio de la escucha, apelar a nuestra percepción para crear un oído crítico fruto del cruce entre experiencia estética y conocimiento. Siempre podremos recrear el espacio, imaginar el lugar, pero no experimentarlo desde una cartografía en toda su plenitud, ya que "la esencia de la vida, aquello que es más crucial no puede representarse en el mapa" (Muehrcke).

Hoy, después de múltiples intentos de recabar apoyos que hiciesen sostenible el mantenimiento de esta herramienta, y no queriendo resignarnos a que vague inerte y estéril como un cadáver digital, hemos decidido devolver sus sonidos a la vida, a su esencia transitoria.

Creemos que igual que su elaboración, su desaparición debe ser fruto de un acto colectivo y compartido.

Cada vez que escuches una de las mas de 1200 grabaciones que en su día formaron parte de Escoitar.org, esta se borrará de la base de datos, desaparecerá como sonido que es, será de nuevo algo más que un archivo, será un acontecimiento.

Muchas gracias a todos los que habéis dedicado vuestro tiempo a alimentar con ideas y grabaciones Escoitar.org y feliz escucha!

en **es** gl | + **info**

San antolín de Toques

San antolín de Toques

Silencio, tranquilidade. Algun paxariño cantando alegre, e de fondo, sempre de fondo, o correr da auga.

Jesús Otero Seoane 2009-06-23T17:31:31Z

PONTEVEDRA / SEPTIEMBRE / 2015