

Universidad Politécnica de Valencia
Facultad de Bellas Artes
Departamentos de Escultura y Pintura
Máster Artes Visuales y Multimedia

La Ciudad Aural

Una propuesta de emplazamiento de sonido

Proyecto Final de Máster en Artes Visuales y Multimedia

Tipología: Proyecto Aplicado

Presentado por:

Eduard Comelles Allué

Dirigido por:

Dr. Miguel Molina Alarcón

Valencia, Septiembre de 2010

*Candy came from out on the Island
In the backroom she was everybody's darlin'
But she never lost her head
Even when she was giving head
She says, Hey babe
Take a walk on the wild side
I Said, Hey baby
Take a walk on the wild side
And the coloured girls go
Doo do doo do doo do do doo...*

Take a walk on the wild side. Lou Reed (1972).

SUMARIO

INTRODUCCIÓN	6
1. LA CIUDAD, EL PASEO Y LA ESCUCHA GEOLOCALIZADA	18
1.1 La ciudad desde una perspectiva sonora.	19
1.1.1 La problemática urbana.	19
1.1.2 Ciudad e Identidad sonora.	23
1.1.3 La Ciudad descrita.	25
1.2 El Paseo sonoro y la escucha geolocalizada.	27
1.3 Experiencia artística y lugar. El GPS como herramienta para el arte.	38
2. LA CIUDAD AURAL. Memoria del proceso.	43
2.1 Fonógrafo y territorio. Trabajo de campo y registro del territorio.	44
2.1.1 Grabaciones en movimiento.	46
2.1.2 Grabaciones estacionarias.	47
2.1.3 Temporalidad y ZAS.	48
2.2 Composiciones.	52
2.2.1 Composiciones Encontradas.	53
2.2.2 Composiciones Alteradas.	56
2.2.3 Abstracciones Sonoras.	61
2.2.4 <i>Orange Country.</i>	66
2.3 Opciones Tecnológicas	68
CONCLUSIONES	75
BIBLIOGRAFIA Y FUENTES CONSULTADAS	81
ANEXOS	87
Mapas	88
Transcripción del Blog de Trabajo.	93
<i>Personal Contract For Site-Specific Soundscape Composition</i>	115

Contenidos digitales (CDs)

116

INTRODUCCIÓN.

De Säxnäs a Valencia.

Nuestro interés por el ámbito del sonido, se descubrió hace el año 2006, en Saxnäs (Västerbotten, Suecia). Se viajó allí para un *stage* de primavera, organizado por el *Kunghinga Konsthögskolan*¹ para los alumnos de *Erasmus*. El taller *Ricklundgården* del poblado de Saxnäs, situado en las montañas de la Suecia interior, fue nuestra aula durante dos semanas. Allí, sin apenas conocer el medio, se empezó a jugar con el sonido. Aparecieron preguntas y se desataron muchas incógnitas. Trabajábamos en un estudio con vistas a un lago helado donde intentábamos componer, organizar y gestionar sonidos por *capas* y *estratos*. El orden de las frecuencias y su sucesión empezaron a relacionarse con el lago hasta que cada uno de los elementos sonoros empezó a tomar valor y significado por su relación directa con el paisaje. Había un sonido para los abetos, otro para la superficie helada, otros para los montes erosionados al fondo y así hasta crear un paisaje sonoro de ese lugar. Fue así como se inició una investigación artística basada en cómo percibimos nuestro entorno inmediato conforme a la escucha que realizamos en ese mismo instante.

El resultado de dicha investigación se materializó en el proyecto *Mensa*² que no se aleja de ese diálogo entre paisaje y sonido. Consta de producciones sonoras, sesiones, conciertos en directo y álbumes publicados en los que se desarrollan diálogos subjetivos y abstractos sobre los distintos paisajes de la geografía emocional personal más directa. Bajo el nombre *Mensa* se han publicado distintos álbumes referenciando el paisaje encontrado en Suecia (*Nordic Recordings*, 2006),

¹ *The Royal University College of Fine Arts* (KKH) de Estocolmo, Suecia. Disponible en: <http://kkh.se> [consulta 2010, 20 de julio].

² La discografía completa del proyecto *Mensa* se encuentra en: <http://educomelles.com/audio1.html> [consulta 2010, 20 de julio]. Los trabajos han sido publicados bajo licencias *Creative Commons* en sellos discográficos libres como *Resting Bell* (Berlín) o *Audiotalaia* (Barcelona). A su vez, el proyecto ha sido presentado en festivales y conciertos como el Festival *Pixelvärk* en Estocolmo (Suecia) o *Störung* en Barcelona.

Cataluña (*Southern Recordings*, Talaies Sonores, 2007-2009) y finalmente los trabajos dedicados a Escocia y su territorio (*Moorland, Braid Heritage*, 2010). Es a partir de Mensa cuando surge la necesidad de seguir desarrollando el camino descrito hacia nuevos diálogos y distintas estrategias en el campo de lo sonoro.

De esa voluntad de desarrollar proyectos de sonido relacionados con el paisaje, surgió en 2006 *Talaies Sonores*³ un proyecto que trató de llevar la composición experimental desarrollada con el proyecto *Mensa* a espacios físicos. *Talaies Sonores* es una serie de conciertos en entornos naturales,

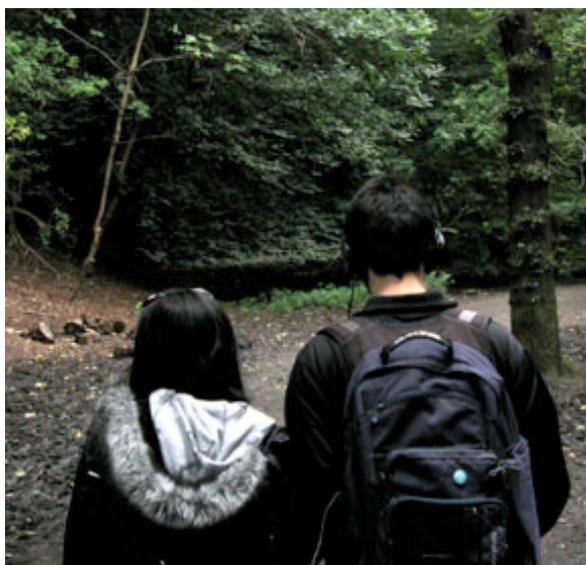
normalmente, puntos altos de la geografía catalana. Dichos conciertos se organizaron con la ayuda de Centros Excursionistas locales. Los conciertos fueron grabados y el resultado fue depositado en recipientes herméticos y dispuestos en el mismo lugar en dónde fueron producidos, permitiendo que la gente pudiera llegar a ellos utilizando dispositivos GPS.



Talaia Sonora 5.0 Selmella, Tarragona 2007.

³ Disponible en: <http://talaiasonora.blogspot.com/> [consulta 2010, 19 de julio].

Tiempo después se trató de relacionar el sonido de manera más directa referenciando lugares y usando *marcas de sonido*⁴ para crear articulaciones y diálogos más directos entre sonido y lugar. Así, llegamos a *Walking Compositions* (Comelles, 2009)⁵, un proyecto en el que se pretendía componer sonido ligado íntimamente a un lugar concreto. Dotamos al proyecto de normativas autoimpuestas para definir las directrices de gestión de una práctica artística centrada en la composición de paisajes sonoros en lugares específicos.



Walking Compositions, Edinburgh 2009.

Durante el desarrollo de *Walking Compositions* trabajamos en un entorno natural⁶ en el que a través del análisis aural del espacio, el

⁴ Murray R. SCHAFER (1994) define en su libro *The soundscape* (Vermont: Destiny Books, 1994), el concepto de *soundmarks* o *marcas sonoras*, sonidos que por sus características o la manera en cómo han sido creados, definen un lugar y forman parte de la identidad del mismo.

⁵ *Walking Compositions*, (Comelles, 2009) es un proyecto aplicado realizado en el marco del MSc in *Sound Design* de la University of Edinburgh (Escocia, Reino Unido). La *web* dispone de información detallada del proyecto y permite descargar la versión en PDF de la tesis de Master que lo acompaña. Disponible en: <http://educomelles.com/wc/wchome.html> [consulta 2009, 14 de diciembre].

⁶ *Walking Compositions* se realizó en el entorno de *The Hermitage of Braid*, una reserva natural en el corazón de Edimburgo. Disponible en: http://www.edinburgh.gov.uk/internet/leisure/parks_and_recreation/countryside_rangers/sites%20and%20trails/cec_hermitage_of_braid [consulta 2010, 20 de julio].

reconocimiento de marcas sonoras concretas del lugar y algunos otros elementos acústicos, desarrollamos una interpretación del espacio natural a partir de lo que aportaba el entorno. En ciertos aspectos, estas tareas se automatizaron y se acomodaron a la belleza intrínseca del lugar. Las sonoridades bucólicas discurrían a lo largo de la composición sin presentar un impacto concreto en el oyente. Asentado en la comodidad sonora de un bosque, el trabajo resultó mucho más cómodo que en cualquier otro lugar. A su vez, parte de la aceptación de los oyentes se vio reforzada por el placer de la deriva por el paraje sugerido por la audición de *Walking Compositions*⁷.

A partir del descubrimiento de la confortabilidad en la que se basaba *Walking Compositions*, decidimos plantear un proceso parecido pero en un entorno mucho más complejo a nivel aural: el entorno urbano. Los entornos urbanos son paisajes sonoros que aumentan en complejidad, profundidad y significado. Las distintas capas de detalles que conforman su espectro acústico generan no sólo un entorno sino un momento, un espacio y un tiempo concretos.

Por otra parte, este diálogo generado entre el sonido y el paisaje ha ido conformando, a lo largo del tiempo, lo que hemos decidido denominar *emplazamiento de sonido (Sound Placement)*. *Emplazamiento de sonido* es un concepto que pretende describir el acto de producir propuestas sonoras y depositarlas física o virtualmente en un lugar concreto. Implica, a su vez, que todos los procesos de desarrollo y transformación de esas propuestas sonoras se hayan realizado de acuerdo con una localización, esto es: que todo el proceso de creación de una composición exista por y para formar parte de un lugar. La *Ciudad Aural* es, por esa razón, un nuevo ejercicio de emplazamiento de sonido en el que virtualmente se depositarán paisajes sonoros en su lugar de origen.

⁷ El proyecto se realizó en una reserva natural en el corazón de la ciudad de Edimburgo. El lugar fue declarado *Local Nature Reserve* por el Consejo Municipal de la ciudad de Edimburgo en 1993. Disponible en: http://www.edinburgh.gov.uk/internet/leisure/parks_and_recreation/countryside_rangers/sites%20and%20trails/cec_hermitage_of_braid [consulta 2009, 28 de diciembre].

La Ciudad Aural⁸.

Merced al auge de las nuevas tecnologías, hoy día realizamos una gran cantidad de desplazamientos sobre el territorio, inmersos en escuchas de tipos muy variados. Tanto los reproductores MP3 como los sistemas de sonido para vehículos privados o públicos nos permiten realizar escuchas en movimiento que, de alguna manera, construyen nuevas formas de ver y escuchar el paisaje y el entorno recorrido. Nuestro objetivo radica en construir composiciones sonoras basadas en ese principio, en ese nuevo escenario para la escucha, alejado de la sala de conciertos, el auditorio, etc. La nueva escucha se podría considerar individual, móvil y cambiante.

Con la idea de encauzar un trabajo compositivo sonoro que genere diálogos con el paisaje vivido, se optó por adentrarnos en el desarrollo de un trabajo centrado en la grabación, edición y composición de paisajes sonoros como material de base. Así pues, se asume que es el paisaje sonoro el elemento aural que nos permite crear relaciones espaciales y diálogos entre lo visto y lo escuchado de una manera más amplia y universal.

De acuerdo con lo anterior el proyecto de la Ciudad Aural es un paseo sonoro por el Barrio del Carmen de Valencia. Se ha escogido dicho emplazamiento debido a la singularidad del lugar y su carácter diferenciado con el resto de los barrios de la ciudad de Valencia.

El punto de partida de la propuesta es la composición de paisajes sonoros del lugar escogido y se pretende que dichos paisajes sonoros centren la atención en las características acústicas del lugar. Entendiendo el conjunto en su totalidad, La Ciudad Aural busca presentar un friso

⁸ *Aural* es un término anglosajón que sirve como sinónimo de sonido, o perteneciente al campo auditivo. Si bien no hemos podido relacionar el término *aura* en el campo de lo sonoro con el mismo término acuñado por Walter Benjamin refiriéndose al *aura* como experiencia estética que se da al entrar en contacto con una obra de arte, si que podemos, quizás crear una conexión más bien poética y relacionar lo aural (sonoro) y el *aura* Benjaminiana en un todo adjetivable para este proyecto.

acústico de un lugar que busca finalmente, aportar una nueva visión sobre un espacio, siempre, esta claro, desde una perspectiva sonora.

A nivel práctico se plantea que el oyente o participante en el paseo sonoro transite de forma libre por la zona designada encontrando a su paso las distintas composiciones alojadas en calles, plazas y callejones.

Si en Edimburgo el proyecto trataba de cómo representar a nivel aural un paisaje, en Valencia la investigación apunta a investigar y analizar qué elementos sonoros son característicos y representativos de un lugar y cómo estos elementos ayudan a construir la realidad sonora del mismo. Es decir, estudiar cómo la escucha de paisajes sonoros en el mismo espacio en el que se producen genera una nueva manera de escuchar y percibir el entorno.

En la Ciudad Aural se plantea la posibilidad de retratar un lugar y un territorio según sus características acústicas y a través de juegos de espacialización y re-reproducción se pretende que el oyente comprenda que existen distintas maneras de entender un entorno. El objetivo es despertar el interés y la reflexión del oyente por la realidad acústica de un lugar a través de una experiencia de inmersión. Y para llevar a cabo dicha propuesta, se asume que el mejor campo desde dónde abordar ese interés es desde la composición de paisajes sonoros tal y como lo plantean R. Murray Schafer, Barry Truax y *The World Soundscape Project*⁹.

En definitiva, este proyecto plantea el concepto de paseo sonoro como *un sistema de escucha*, como una actividad en la que el sentido auditivo sea el principal estímulo sensorial. El paseo sonoro es la base sobre la que la escucha, la composición rizomática de paisajes sonoros y la experiencia aural yuxtapuestas de dos realidades (una la vivida; la otra,

⁹ The World Soundscape Project es un grupo de investigación fundado en Vancouver a mediados de los años 60 en el seno de la Simon Fraser University. Los campos de estudio e investigación del grupo se centran en la ecología acústica y en la preservación del patrimonio sonoro. Disponible en: <http://www.sfu.ca/~truax/wsp.html> [consulta 2010, 14 de julio].

la que acontece), se conjugan para construir un espacio en el que reflexionar sobre nuestro entorno más inmediato, prestando especial atención, claro está, al sonido que nos envuelve.

Objetivos y Hipótesis.

El *objetivo principal* de *La Ciudad Aural* es llevar a la práctica la idea de *emplazar sonido* en el territorio. Entendemos por *emplazamiento de sonido* el acto de situar sonido de manera física o virtual en una localización concreta. Emplazar sonido implica concebir ese sonido para localizarlo en un territorio concreto.

A nivel práctico el proyecto pretende analizar el sonido característico de un lugar a través de una perspectiva compositiva y presentar los resultados como un trabajo de composición sonora entendida desde la práctica artística. De acuerdo con lo anterior, el proyecto de *La Ciudad Aural* aspira a ser un recorrido aural urbano creado a partir de paisajes sonoros.

Como objetivos específicos:

- a) Suscitar un diálogo entre sonido y territorio, entre sonido y lugar. Construir un ejercicio de emplazamiento de sonido.
- b) Componer una pieza sonora específica para auriculares a partir de grabaciones de campo y del paisajismo sonoro.
- c) Generar una experiencia que permita al espectador replantearse el entorno urbano desde un punto de vista sonoro y que, a partir de la escucha activa, conozca una nueva forma de percibir el territorio.

Para sustentar estos objetivos nos planteamos la hipótesis de que una escucha de proyectos sonoros en lugares específicos origina nuevo espacio perceptual. Ese espacio perceptual se genera a partir de la

conciliación de propuestas sonoras y espacio físicos. La mezcla de ambos construye una experiencia audiovisual que altera el entorno y la percepción estética del mismo. En consecuencia, podemos deducir que se puede desarrollar una práctica artística *site-specific*¹⁰ que permita generar nuevas herramientas al creador y abrir expectativas inéditas al espectador u oyente.

Metodología.

El proyecto se plantea como una investigación cualitativa basada en la observación y el estudio de un espacio público y sus características acústicas. Dicha práctica se llevará a cabo siguiendo un método de *estudio de caso (case study)* procesual. De esta manera el concepto de *proceso* es el motor que articula la práctica investigadora y el hilo conductor de la misma. La investigación se basa en un trabajo de campo que combina observación y registro sonoro a partir de los cuales se irán construyendo líneas de trabajo que evolucionarán conforme a los resultados obtenidos de la observación.

Un proceso de trabajo dentro del campo del arte discurre de manera distinta a los proyectos clásicos de las Ciencias Sociales. Si en éstas se busca la distancia con el objeto de controlar la subjetividad del observador, en los proyectos artísticos entendemos que la evolución tanto subjetiva como conceptual de un proyecto aplicado como el que nos ocupa se genera a partir del mismo proceso de trabajo como un producto de la reflexividad inherente al mismo. Así pues, aquello que determinará el curso del proyecto es el camino y también la manera en como lo recorreremos, en un momento histórico concreto. A su vez, los elementos que produzcan giros, cambios y evoluciones en la línea de trabajo se irán generando de forma dialéctica a lo largo del proceso creativo. El análisis teórico, conceptual y documental debe por esa razón coexistir con la

¹⁰ De lugar específico, traducido del inglés.

práctica de la creación artística, pues es a partir de la misma en donde se generarán debates, preguntas y diálogos.

Otro aspecto importante en la metodología de este proyecto es el papel que desarrolla el blog de trabajo creado para esta propuesta. El blog¹¹ es en esta investigación un testimonio cronológico del desarrollo del proyecto. En él se apuntan distintas ideas, teorías y problemáticas que han ido surgiendo a lo largo del proceso. Así pues, y entendiendo el papel que dicho espacio virtual aporta, éste tiene que ser considerado como material de trabajo y el resultado de un recorrido que empezó el pasado setiembre de 2009. De acuerdo con lo anterior se ha decidido transcribir la práctica totalidad de esta bitácora virtual y incluirla en la redacción del proyecto.

Finalmente, en el campo de la composición, grabación y edición de paisajes sonoros cabe enmarcar la metodología utilizada (sobretudo en la grabación) en el campo de la fonografía, entendiendo esta disciplina como disciplina que encauza el acto de capturar escenas sonoras en el tiempo y con sistemas de captura (microfonía) adecuada para el ejercicio. Fonografía a su vez aduce al acto fotográfico, como sistema de captura de un instante. Así pues, la fonografía es el acto de capturar un instante, un evento, una ambiente, pero desde el campo del sonido.

Para ello se ha prestado especial atención a varios autores que tanto de manera práctica como teórica han abordado las temáticas mencionadas con anterioridad. En el campo compositivo se han realizado escuchas de distintos proyectos de composición de paisajes sonoros así como paseos y demás propuestas artísticas que usan como material de base el paisaje sonoro. Desde Schafer hasta Dallas Simpson pasando por compositores contemporáneos tales como Jacob Kirkegard o la propia Janet Cardiff.

En el campo teórico nos hemos apoyado en las teorías formuladas por el grupo *The World Soundscape Project* y sus posteriores

¹¹ Disponible en: <http://wipwalker.blogspot.com> [consulta 2010, 12 de julio]

investigadores relacionados hasta llegar a la actualidad estudiando las teorías que grupos como Escotar están formulando entorno a la idea de escucha geolocalizada y las posibles intersecciones que podemos encontrar hoy día entre tecnología móvil y paisaje sonoro.

Estructura de Contenidos.

El siguiente texto se articula entorno a tres aspectos teóricos a relacionar con el proceso de trabajo y un cuerpo descriptivo en el que se desmenuzarán los distintos elementos que constituyen esta investigación procesual.

En el apartado (Capítulo 1.) dedicado al estudio de los distintos referentes y antecedentes que sustentan esta línea de trabajo se centrará la atención en tres aspectos. Primero se analizará el concepto de *ciudad* desde una perspectiva sonora tratando siempre de encauzar los planteamientos teóricos hacia el caso concreto de Valencia y las particularidades de su casco antiguo, el Barrio del Carmen.

A posteriori se analizarán los distintos ejercicios a nivel global que a lo largo del siglo XX y XXI han definido la idea de paseo sonoro y sus implicaciones a nivel artístico, etnológico y psicogeográfico¹².

Y finalmente se realizará un recorrido a través de distintas propuestas en el campo del arte sonoro, los juegos virtuales y lo que es conocido en un amplio término como juegos *pervasivos* o *arte pervasivo*¹³. En este apartado confluyen conceptos tales como el *site-specific*, paisaje

¹² La psicogeografía es un planteamiento dentro de las teorías situacionistas que estudia o analiza los efectos que el entorno, el territorio y la geografía pueden provocar en el individuo. El concepto fue planteado por vez primera por Guy Debord en 1955. DEBORD, Guy. *Introduction to a Critique of Urban Geography*. Paris: Les Lévres Nues, 1955.

¹³ Lo pervasivo es una calidad de lo ubicuo que designa la posibilidad de una actividad que se puede realizar en cualquier lugar, un juego pervasivo puede ser jugado en cualquier lugar.

sonoro y escucha inmersiva en movimiento, o lo que Juan-Gil López¹⁴ y el grupo *Escoitar*¹⁵ han denominado La Auralidad Aumentada.

En el apartado dedicado a la investigación procesual, se analizarán tres bloques concretos. Un primer bloque estará dedicado al proceso de grabación del material para la Ciudad Aural y a cómo ese proceso genera estructuras de trabajo autoimpuestas y adaptadas a la realidad de Valencia y el Barrio del Carmen.

Seguidamente se sintetizaran los distintos métodos compositivos realizados en el campo de la Composición de Paisajes Sonoros aplicados al paisaje sonoro y la realidad acústica del espacio que ocupa el proyecto.

Y finalmente veremos qué sistemas tecnológicos se han planteado para solucionar la problemática técnica de este proyecto aplicado. A su vez se describirá el funcionamiento del sistema y sus características principales.

¹⁴ Juan Gil López es musicólogo y miembro fundador del colectivo *escoitar.org*, así como corresponsable del portal de información sobre Arte Sonoro, *Mediateletipos*. Ha realizado distintas investigaciones en el campo de la etnomusicología y su relación con las artes plásticas. Actualmente es Doctor en Arte y Música llevando a cabo una investigación sobre el concepto de Auralidad. Fuente: <http://www.unruidosecreto.net/about/> web personal, [consulta 2010, 13 de Julio].

¹⁵ *Escoitar.org* es un colectivo de artistas, músicos y ingenieros informáticos gallegos que dedican su labor a la preservación, muestra y difusión del paisaje sonoro.

**2. LA CIUDAD, EL PASEO Y
LA ESCUCHA GEOLOCALIZADA.**

1.1 La Ciudad desde una perspectiva sonora.

*Nos divertiremos orquestando idealmente juntos
el estruendo de las persianas de las tiendas,
las sacudidas de las puertas,
el rumor y el pataleo de las multitudes,
los diferentes bullicios de las estaciones,
de las fraguas, de las hilanderías, de las tipografías,
de las centrales eléctricas y de los ferrocarriles subterráneos.*

Luigi Russolo,
Manifiesto Futurista, El Arte de los Ruidos, 1913

1.1.1 La Problemática Urbana.

Para abordar esta temática, siempre vista desde la perspectiva de la Ecología Acústica¹⁶, hemos optado por analizar el trabajo de tres autores que expresan su personal punto de vista sobre el sonido y la ciudad.

R. Murray Schafer planteó ya en los años 60 el estudio del entorno sonoro y como éste afecta a la manera en como los habitantes de ese entorno entienden, experimentan y conviven con él. Schafer en su texto más destacado, *The Tuning Of The World*, plantea varias estrategias y categoriza los distintos tipos de paisajes sonoros que podemos encontrar en nuestro mundo. Evidentemente una de las partes del texto está referida al sonido de la ciudad y como éste a lo largo de los siglos ha ido transformándose. Las dos categorías principales en las que enmarca los tipos de paisajes sonoros son las que Schafer define como Lo-Fi y Hi-Fi¹⁷. Schafer entiende que la categoría Hi-Fi define todos esos efectos y paisajes sonoros pre-industriales que ocupaban el espacio hasta la

¹⁶ Disciplina planteada por primera vez por R. Murray Schafer en los años 60. La disciplina estudia los efectos y relaciones que se establecen entre individuo y entorno a través de la mediación del sonido. Wrightson, Kendall. (1999) *An Introduction to Acoustic Ecology*. Journal of Electroacoustic Music. Volume 12.

¹⁷ Lo-Fi se refiere a (Low Fidelity) que significa baja fidelidad y Hi-Fi (High Fidelity) significa alta fidelidad, ambas en inglés.

Revolución Industrial, muchos de ellos en peligro de extinción por la mecanización y el desarrollo tecnológico. Después de la Revolución Industrial una nueva categoría aparece que es la denominada por Schafer como el sonido Lo-fi y de ella forman parte todos los paisajes sonoros surgidos de la industrialización, la maquinaria y la tecnología moderna. Esta diferenciación es ejemplificada por Schafer en el entorno urbano. Se sobreentiende que dicho cambio en el paisaje sonoro se produce principalmente en la ciudad. Por consiguiente es en el entorno rural donde estos cambios son menos audibles o se producen de una manera menos clara como en la urbe.

Schafer se interesa también por los distintos sectores laborales en la reflexión acerca de la ciudad. Si antes de la Revolución Industrial el paisaje sonoro de los entornos de trabajo eran los golpes secos de los herreros o el sonido de sierras, maderas y demás utensilios gremiales, después de la Revolución Industrial todo ello se transforma en un zumbido constante y tecnológico generado por la maquinaria de vapor y después por la electricidad. Schafer centra su análisis sobre la ciudad en aspectos cercanos a su estudio de las marcas sonoras o *soundmarks* identificando qué elementos acústicos articulan la vida en la ciudad y generan así estrategias de poder y control. Utiliza las marcas sonoras de tiempo (campanas y relojes) para articular su reflexión sobre los sistemas de control que articulan la ciudad en Occidente. Mediante la idiosincrasia de cada campana y cada reloj la ciudad se define a sí misma recordando a cada acorde el lugar en el que se encuentra. Los sonidos concretos de cada ciudad se definen como elementos autóctonos que ayudan a conformar su identidad aural. Así pues, el planteamiento de Schafer apunta a una problemática concreta y es la de la preservación de aquellas señales acústicas o *Soundmarks* que dado el desarrollo industrial y tecnológico han ido desapareciendo. Esa problemática es el objeto de estudio de la Ecología Acústica y uno de los pilares en los que se sustenta el World Soundscape Project. Actualmente esta problemática sobre el

paisaje sonoro ha mutado hacia lo que comúnmente denominamos Contaminación Acústica.

José Luis Carles, y acercándonos al caso de Valencia, ha abordado la Ecología Acústica en entornos urbanos concretos desde una perspectiva de análisis de la Contaminación Acústica que afecta a la ciudad, el entorno y sus habitantes. Carles explica en *La Calidad Sonora de Valencia* (Fundació Bancaixa, 1997) que cuando hablamos de ambiente sonoro o calidad sonora de un lugar (en este caso la ciudad) siempre se asocia negativamente apelando a la palabra “ruido” y su potencial significado de molestia, o sensación desagradable.

Dentro de lo que comúnmente entendemos como *ruido* existe una variable que determina su problemática en las ciudades. Ésta, por ejemplo, es el factor de los transportes. La degradación del medio ambiente sonoro en las ciudades viene dada por el exponencial aumento de la circulación rodada. Teniendo en cuenta cómo ha evolucionado la ciudad contemporánea, la movilidad es uno de los elementos clave, en términos de planificación urbanística, que ha generado todo tipo de debates, discusiones y problemáticas vecinales.

De la misma manera, el urbanismo determina nuestra percepción de la contaminación acústica. Dependiendo de cómo esta ordenada la ciudad existirán puntos más o menos ruidosos. Por eso, puntos urbanos alejados de grandes vías de circulación resultan menos contaminados que otros cercanos a dichas vías. Carles argumenta que mientras no exista una mayor consciencia acústica en el seno de nuestras instituciones el cambio no se producirá y las políticas urbanísticas no tomaran con suficiente consideración la problemática sonora del tráfico urbano.

El poco interés suscitado a nivel social por esta problemática viene dado por la propia idiosincrasia del sonido de vehículos rodados, un evento sonoro formado por sonoridades mecánicas, en la mayoría de casos constantes. Se trata de un flujo regular que aumenta y decrece

despacio, dependiendo de las horas del día y las estaciones del año. El tráfico rodado es un evento sonoro regular que provoca que en la mayoría de casos los cohabitantes desarrollen una rutina sensorial que deja en un segundo plano ese ruido. Así pues, al tratarse de un evento constante y no puntual como el ruido de una ambulancia, el ruido de tráfico es a menudo aceptado. Siguiendo esta pista, Carles (1996, página 17) afirma que la propia estructura de la ciudad es la que permite paliar los efectos del tráfico o a su vez acrecentarlos y afirma que hay que preservar esos lugares que por sus características geográficas (callejones estrechos, zonas peatonales) evitan el crecimiento del principal elemento de contaminación acústica.

Una segunda variable que genera malestar o es percibida como contaminante acústico son aquellos acontecimientos no habituales pero que en determinadas franjas horarias o estaciones del año aparecen como focos de ruido. Estos acontecimientos, poco habituales, suelen ser peor considerados que la circulación rodada. Responden a zonas de ocio nocturno y a los espacios públicos colindantes. A menudo son denunciados con mayor vehemencia por su carácter local y espontáneo.

Si Carles se dedica a hacer un recorrido amplio de la temática del ruido, el antropólogo Llop y Bayo analiza los factores que determinan el nacimiento de conflictos sociales y vecinales centrados en el ruido. Analiza las consecuencias del incumplimiento o quebrantamiento de las treguas¹⁸ sonoras que se pueden producir por la noche como foco de conflictividad y para destacar su posible conflictividad, diferencia entre sonido y ruido argumentando que *el soroll el fan els altres* ¹⁹.

¹⁸ Entendemos por *Tregua sonora* aquel pacto social en el que todos los estamentos de la sociedad se comprometen a minimizar el ruido a partir de ciertas horas de la noche y madrugada. Dicho pacto no siempre se cumple y zonas con gran densidad de locales de ocio nocturno generan conflictos que en ocasiones pueden derivar en la declaración de Zona Acústicamente Saturada (ZAS). En la ciudad de Valencia existen tres zonas con dicho calificativo: la plaza Xúquer y sus alrededores, la zona denominada "Woody" y el Barrio del Carmen que hoy día se encuentra en la fase final de tramitación de la declaración ZAS.

¹⁹ En catalán, el original, El ruido lo hacen los otros.

1.1.2 Ciudad e Identidad Sonora.

Si en una primera aproximación el entorno sonoro de una ciudad se enfoca de forma negativa y se trata como un problema a solucionar, también existe toda una reflexión acerca de hasta qué punto el supuesto ruido entendido negativamente es una característica concreta de la ciudad y debe, a pesar de todo, ser respetada como elemento cultural y identitario.

Esto es una constante tanto en el trabajo de Schafer como en el de Carles o los miembros de The World Soundscape Project. A su vez dichos autores reflexionan de manera crítica y apuntan a casos concretos en los que el ruido, o la contaminación acústica más allá de ser un efecto sonoro no deseado, puede ser entendido como marca identitaria.

En consonancia con lo anterior Francesc Llop y Bayo se adentra en lo que él considera el *paisaje sonoro patrimonial*²⁰. Argumenta que el paisaje sonoro autóctono de un lugar es un material comunitario, que existe y envuelve a la población del territorio. Los actores o constructores del paisaje sonoro son los propios habitantes del lugar en donde se produce y el conjunto de actividades, festividades y rasgos culturales que participan en la construcción de dicho paisaje sonoro y por lo tanto en la identidad local²¹. Su afirmación se ve respaldada por la teoría schafariana de que todos los sonidos que conforman un paisaje sonoro y son creados por las personas que se encuentran en ese lugar transmiten un significado, un concepto o una idea asociada a la identidad (Schafer, 1977). Así, entendiendo que el paisaje sonoro es un hecho que transmite información dentro de una estructura de lenguaje, este debe ser

²⁰ LLOP Y BAYO, FRANCESC. (2007) *El soroll el fan els altres. Aspectes patrimonials del paisatge sonor*. Generalitat Valenciana. Disponible en formato digital en: <http://campaners.com/francesc.llop/text.php?text=15> [consulta 2010, 12 de julio]

²¹ LLOP Y BAYO, FRANCESC. (2007). *El soroll, una música comunitària*. Generalitat Valenciana. Disponible en formato digital en: <http://campaners.com/francesc.llop/text.php?text=7> [consulta 2010, 12 de julio]

preservado y entendido como expresión de, pongamos por ejemplo, una sociedad.

Volviendo a Carles (1996, página 19), afirma que la presencia del sonido contribuye al proceso mediante el cual los ambientes se convierten en "lugares", imprimiéndoles una atmósfera particular generadora de múltiples y variados sentimientos y sensaciones.

Igualmente, apunta que el sonido ha sido analizado en términos físicos de amplitud y calidad del mismo, provocando que no sea tratado como elemento transmisor de información o concepto:

“El sonido puede cumplir diferentes funciones informativas, estéticas, emocionales. Una de ellas es la de contribuir a determinar la identidad de un objeto, producto, lugar, incluso ciudad. El sonido de un motor o del cierre de una puerta de un coche, la sonoridad de un edificio o los emblemas sonoros de una ciudad pueden contribuir de manera determinante a la percepción, valoración y por tanto a la identidad de dichos objetos o lugares, constituyendo lo que denominamos identidad sonora.” (1996).

Así pues, el autor se plantea cómo adscribir el estudio y análisis cualitativo que merece el sonido y cómo articular una categorización que contente a todos los agentes implicados.

Sin dar respuesta a la pregunta, Carles plantea una solución que pasa por tratar de dejar de lado aspectos defensivos (en sus propias palabras) y trabajar de manera preventiva hacia el tratamiento del paisaje sonoro. Dicho ejercicio pasa por analizar cómo es percibido el sonido urbano por sus propios habitantes e identificar cuáles son esos elementos que permanecen en la memoria colectiva que dotan de una carga identitaria al territorio urbano.

Finalmente, si la mirada de Llop y Bayo es la de reconocer y reivindicar el paisaje sonoro como un elemento que determina identidades culturales (entre otros), Carles aporta opciones y estrategias para la preservación de las mismas. Todo ello nos lleva una vez más a Schafer y el *World Soundscape Project* y a la idea de construir estrategias para una mayor concienciación acústica de nuestro entorno. Y también, a la necesidad de mostrar a la sociedad que el sonido no siempre es molesto

y que debemos aprender a escuchar para luego poder filtrar esos elementos negativos.

1.1.3 La Ciudad Descrita.

Si en los dos capítulos anteriores hemos apuntado los problemas que genera la ciudad a nivel de paisaje sonoro y que aspectos identitarios vienen determinados por el entorno sonoro, en éste haremos un repaso sobre cómo es descrita la ciudad por los distintos autores que trabajan en el campo del sonido o el paisajismo sonoro. Si bien el paisaje sonoro puede ser percibido en directo o reproducido en grabaciones, este también puede ser descrito con palabras.

El futurista Luigi Russolo en *El Arte De Los Ruidos* (1917) da a entender que si nos asomamos a la ventana de un segundo piso y prestamos atención a lo que sucede a nuestro alrededor seremos capaces de experimentar un paisaje sonoro repleto de capas, distancias, alturas y timbres. Un sinfín de pequeños eventos sonoros que conforman un ruido de fondo que es el paisaje sonoro urbano de la modernidad. Russolo propone deshacernos de los convencionalismos y dejar de escuchar como adultos. Plantea que escuchemos todo lo que pasa a nuestro alrededor de manera plena, como lo harían los niños, prestando atención a cada detalle dejando que todos y cada uno de los elementos que forman la escucha puedan ser visibles.

El antropólogo, Juan F. Mira en *Els Sorolls Humans*²², describe las sonoridades y el paisaje sonoro que le rodea en su céntrico piso de Valencia. Analiza el sentimiento de sentirse acompañado al escuchar los sonidos cotidianos de sus vecinos. Mira, a su vez, desarrolla un texto conciso en el que de manera indirecta reflexiona sobre el rumor permanente de la ciudad y sobre cómo adaptarse a esos niveles sin tan siquiera darse cuenta. Argumenta que el ruido de la ciudad está formado

²² JOAN F. MIRA. *Els sorolls humans* (Alzira: Bromera, 1997), pag. 184-187. Disponible en versión digital en <http://www.joanfmira.info/general/calaix.php?id=237>. [consulta 2010, 15 de julio]

principalmente por sonidos de maquinaria y que, por ser regulares, que no alteran el curso de los acontecimientos, permanecen allí como lecho acústico confortable. Y los habitantes se adaptan a ese ruido de fondo, conviviendo con él.

El método descriptivo que Mira utiliza se podría enlazar con la manera en que otros autores han descrito el paisaje sonoro. Schafer ya nos apunta en *Tuning Of The World* que el paisaje sonoro lleva siendo descrito y escrito, desde la Antigua Grecia. Rebusca en autores, escritos y textos, esos pasajes en los que se describen las características acústicas de lugares y situaciones y, con todo ello, nos revela la presencia del paisaje sonoro desde la antigüedad hasta nuestros días. Estos aspectos generan gran expectación dada la densidad de elementos que conforman el propio paisaje sonoro.

Schafer coincide en remarcar el carácter complejo del paisaje sonoro urbano. Si bien se centra más en analizar elementos concretos si que termina apuntando la compleja situación del paisaje sonoro urbano como fuente de conflictos entre sus habitantes. Mientras que Mira, dejando aparte su irónico humor, nos plantea un problema, una compleja situación que afecta a la convivencia a la que uno se acostumbra dejándose llevar.

A pesar de las distancias y los distintos países y ciudades desde dónde escriben Russolo, Schafer o Mira, todos coinciden en que la suma de todos los elementos de la ciudad genera un lecho sonoro que define la acústica del lugar y dibuja un complejo entramado de efectos sonoros que por saturación terminamos llamando ruido de fondo. Por eso podemos ver la ciudad como espacio colectivo que de manera constante genera un paisaje sonoro tupido de detalles, capas y complejidades.

1.2 El Paseo Sonoro y La Escucha Geolocalizada.

En este apartado centraremos la atención en reconocer los distintos agentes que han contribuido a la construcción artística del concepto de paseo como actividad o experiencia intelectual y cómo ha influido en los métodos de reconocimiento de paisajes sonoros por parte del colectivo *The World Soundscape Project*, que finalmente derivan en el uso del paseo sonoro como lienzo para la práctica artística sonora.

Rebecca Solnit desarrolla el concepto del andar tratando de fijar sus antecedentes históricos. Intenta puntualizar cuáles son los momentos clave en los que caminar se convirtió en una práctica estética y cuáles son las características que separan el andar como sistema de movilidad entre dos lugares y como experiencia intelectual o estética. En su libro *Wanderlust*, Solnit plantea la idea del paseo como experiencia de reconocimiento de un territorio o como un ejercicio para la meditación intelectual que se remonta hasta la antigua Grecia, dónde los filósofos Peripatéticos ya realizaban paseos en los que desarrollaban sus planteamientos teóricos.

A su vez Francesco Careri apunta la idea del andar como práctica estética y desgrana en su libro homónimo las relaciones entre el andar y el paseo y explicando cómo estas permiten el desarrollo de una experiencia estética y/o inmersiva. Tanto Solnit como Careri coinciden en nombrar y referirse al concepto de *Deriva* planteado por Debord como uno de los cauces por los que discurre el caminar como práctica estética.

Guy Debord apunta las líneas generales de lo que define como *Derivé* o deriva. Según Debord, la deriva consiste en un paseo (principalmente urbano) en el que el individuo se deja llevar por la ciudad y sus posibles recorridos en un ejercicio de reconocimiento del territorio. A su vez y a *posteriori*, la explicación de cuáles son las tomas de decisiones que determinan el recorrido de una deriva fueron referidas por el propio Debord como psicogeografía, entendiendo esta como la disciplina que estudia los efectos que la geografía puede tener a nivel

emocional en las personas, y cómo el paisaje influye en el estado de ánimo de las mismas.

De la misma manera, la deriva de Debord se plantea como un ejercicio de conocimiento, una experiencia de inmersión en la que no existe una dirección concreta y no hay un objetivo al que llegar porque el propio recorrido, la deriva en sí, es el objetivo. Y es a través de las sensaciones vividas y los elementos que vamos encontrándonos como el paseante crea su deriva.

Debord define su propia forma de entender el paseo desde el campo de la filosofía Situacionista, cuando en otros contextos (como en el caso de los estudios realizados por Solnit o Careri) este concepto ha sido definido de forma distinta y ha sido analizado a través de distintas raíces.

Desde la tradición anglosajona atada al romanticismo, existe el concepto inglés de *wander*. Dicho concepto, analizado por Solnit, podría considerarse el término anglosajón que más se aproxima a la idea de la deriva. En Gran Bretaña existe una gran tradición de pasear, en este caso, por zonas no urbanas. Según Solnit, el *wander* anglosajón entronca con una tradición escandinava de caminos y caminantes y podría ser uno de los elementos culturales que ha determinado la manera en cómo nos movemos por el territorio. Dicha tradición parte de la base de que la circulación a pie por el territorio es posible y factible en esos países y se entiende que toda persona tiene el derecho a cruzar una finca aunque sea de propiedad privada. Entendiendo esto es comprensible entender la práctica del caminar como un ejercicio de reconocimiento, muy asentado en la sociedad occidental y como un acto lúdico y/o intelectual.

Si Debord plantea su deriva como una actividad holística (en la que todos los elementos que participan en el acto son tomados en consideración), los miembros del *World Soundscape Project*²³, plantean la deriva como experiencia sensorial y más concretamente como experiencia sonora.

²³ Hildegard Westerkamp en su texto *Soundwalking*, plantea las posibilidades del paseo sonoro como ejercicio de inmersión. WESTERKAMP, Hildegard. 1974. *Soundwalking*. Victoria B. C.: *Sound Heritage*, Volume III Number 4.

Hildegard Westerkamp define el paseo sonoro como un paseo limitado a cierta área geográfica con el propósito específico de realizar una escucha activa de las distintas sonoridades que uno puede encontrar en el recorrido. Más extensamente Westerkamp explora el término y analiza el acto desde perspectivas poéticas, físicas y ambientales. Argumenta que el paseo sonoro debe ser realizado bajo el criterio de cada uno, centrando la atención en aquellos elementos que llamen la atención al oyente.

Tal y como lo plantea Westerkamp el acto del paseo sonoro es una experiencia inmersiva que requiere cierta concentración por parte del oyente. Principalmente lo que se busca es romper las barreras autoimpuestas que anulan nuestra percepción aural. Una vez liberados de ese filtro selectivo que es la mente podemos disfrutar de un paseo sonoro en su plenitud, detectando todos y cada uno de los elementos que conforman un paisaje sonoro, desde el más leve sonido hasta las grandes marcas acústicas que otorgan identidad a un lugar.

De la misma manera y enlazando con los postulados de Schafer, la composición de esa escucha puede ser determinada por el propio oyente. Dependiendo de la dirección que tomemos en nuestro paseo sonoro y nuestra capacidad para cambiar el curso de lo que escuchamos, podremos componer paisajes sonoros. Así, cuando *derivamos*, sin rumbo aparente, estamos componiendo una narrativa del recorrido; en lo sonoro también podemos crear escenas compuestas centradas en nuestra propia experiencia vivida.

Dichas prácticas han sido exploradas en el plano teórico por algunos de los miembros de *The World Soundscape Project*. A su vez, los paseos sonoros se han planteado como ejercicios de toma de conciencia acústica, y más tarde el paseo sonoro se ha trasladado a campos más estéticos derivando en paseos sonoros *precompuestos* y distintas prácticas en las que se enlaza arte y tecnología con el propósito de desarrollar experiencias sensoriales inmersivas. En esta línea, artistas

como Dallas Simpson ²⁴ o Janet Cardiff han explorado la opción de utilizar material sonoro resultante de un paseo como composición artística.

Dallas Simpson crea caminatas sonoras que se presentan en formato de álbum descargable y que consisten en piezas sin editar en las que podemos escuchar distintos paseos que el autor realiza en diferentes lugares. La particularidad de Simpson reside en el uso de microfonía binaural²⁵ y en la interacción sonora que realiza en el lugar.

Simpson explora la posibilidad de realizar una escucha antropocéntrica, de este modo el oyente percibe con gran exactitud lo que el autor escuchó en el momento de la grabación y así se tiene una perspectiva clara de lo vivido por el fonógrafo en el momento de la captura de sonido. Las grabaciones de Simpson apelan a nuestra agudeza perceptiva y nos invitan a descubrir a través de la escucha espacios, materiales y ambientes. Todo ello buscando siempre que el espectador se comprometa con el entorno y comprenda a conciencia su idiosincrasia aural.

Los *Walks* de Janet Cardiff se presentan como recorridos sonoros en los que la reflexión se centra en aspectos poéticos del día a día y a su vez en una reflexión sobre el paisaje sonoro vivido. Introduce en sus composiciones binaurales elementos presentes en los lugares por dónde discurren sus paseos. De esta manera y creando distintas capas en las que se entremezclan música, paisaje sonoro y voz en *off* indicando la dirección a tomar, Cardiff (en palabras suyas) genera un espacio de complicidad entre oyente y autor, todo ello enmarcado en una experiencia individual que se genera y produce dentro de los auriculares (de la web).

²⁴ Los trabajos de Dallas Simpson han sido publicados en distintos sellos de libre distribución, también conocidos como *Netlabels*. Ha publicado trabajos en *TecnoNucleo*, *Impulsive Habitat* y *Konkretourist*, sellos de libre descarga centrados en la experimentación y el paisajismo sonoro. A su vez en el Blog de trabajo adjunto a este proyecto se incluye un post dedicado a uno de sus trabajos (pagina 73, *Escuchando: Dallas Simpson - The Alarming Blend Of Three Arches.*)

²⁵ Se trata de un sistema de grabación de sonido basado en la manera en como los humanos escuchamos. Más adelante, se describe con detalle el funcionamiento del sistema de microfonía.

Teri Reub desarrolla su trabajo artístico alrededor de aspectos similares yuxtaponiendo paisajes sonoros pregrabados en los mismos lugares en dónde fueron registrados. Si en los anteriores artistas mencionados la tecnología se limitaba a un sistema de reproducción de audio y unas directrices mínimas, en el caso de Reub, el uso de sistemas GPS le permite crear juegos espaciales en los que el oyente deriva por sitios preestablecidos buscando el sonido oculto en la geografía²⁶.

Empleando tecnología sofisticada, Reub utiliza elementos cambiantes del paisaje para alterar sus proyectos sonoros móviles. En *Drift* (2004)²⁷, juega con la condición variable de una playa azotada por las mareas. De esta manera dependiendo de las mareas el proyecto sonoro se ve estrechado o ensanchado dando la posibilidad al oyente de alargar su deriva en el espacio o limitándola. Teniendo en cuenta que en sus proyectos hay voluntad de trabajar sobre lo *site-specific* y sobre la relación indisoluble entre sonido y espacio, eso permite que el espectador descubra el territorio a nivel aural a su antojo.

Simpson plantea una escucha alejada del lugar de la grabación, Cardiff nos dirige con su propia voz y nos marca el rumbo a través de la urbe y Reub nos delimita un territorio y deja que el oyente cree su propio recorrido en ese lugar.

De esta manera si el paseo sonoro se plantea como un ejercicio de escucha inmersiva con los oídos desnudos y con la predisposición a emprender una escucha activa, con el paso del tiempo el paseo evoluciona hacia un marco compositivo en el que varios artistas han planteado aspectos narrativos, sensoriales y cognitivos con el objetivo de representar una experiencia que genere diálogos entre el paisaje en

²⁶ En el proyecto *Trace* (1999), Teri Reub crea un paseo sonoro geolocalizado en donde a medida que el oyente transita por un red de senderos, este puede escuchar poemas y narraciones evocando temáticas de memoria, pérdida y ausencia. Disponible en: http://www.terirueb.net/old_www/trace/brief.html [consulta 2010, 16 de julio]

²⁷ Reub, Teri. (2008). *Drift*. Disponible en: <http://www.terirueb.net/bio/index.html> [consulta 2010, 16 de julio]

movimiento y el sonido que enmarca ese movimiento por lugares concretos.

Finalmente, el paseo sonoro original de Westerkamp o Schafer, aunque vigente, queda relegado a un ejercicio de profunda reflexión mientras que propuestas como los *Walks* de Cardiff, las composiciones de Dallas Simpson o los paseos geolocalizados de Teri Reub generan una escucha “forzada” o subjetiva en la que es el artista quien dirige el camino y compone ese paisaje sonoro de lo vivido.

La Escucha Geolocalizada.

Si en algo coinciden los artistas mencionados en el capítulo anterior es en el hecho de que las escuchas que proponen siempre están ligadas al lugar en dónde se realiza la grabación. Se trata de piezas específicas para un lugar y una escucha del lugar.

Juan-Gil López plantea en su artículo *La Auralidad Consensuada* que, “un lugar, como espacio habitado y cargado de significado, [...] 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 auralidad²⁸”. Entendiendo lo anterior desde un punto de vista identitario, podemos afirmar que la auralidad o el paisaje sonoro de un lugar, forma parte de la idiosincrasia del mismo, aportándole significado y formando su construcción social. Sin embargo, ¿qué sucede cuándo arrancamos esa identidad del lugar y la relocalizamos, la transformamos o la alteramos?

Para tratar de responder a esta pregunta podemos tomar el caso de Bill Fontana. Este artista británico trabaja con paisaje sonoro, tratando siempre de utilizarlo como elemento escultórico. En su pieza *Entfernte Züge (Distant Trains, 1983)* Fontana dispone en el espacio que ocupaba

²⁸ LÓPEZ, Juan-Gil (2007). *La auralidad consensuada. Paisaje sonoro y redes sociales*. Madrid: Instituto Cervantes. [Documento en línea]. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/artes/paisajes_sonoros/p_sonoros01/gil/gil_01.htm [2010, 14 de julio].

una antigua estación de trenes en el Berlín Este, un sistema de altavoces que reproducen en ocho canales el sonido de la estación de trenes más ruidosa y concurrida de Alemania, *Köln Hauptbahnhof*. De esta manera Fontana permite al espectador plantearse qué relaciones se establecen en un lugar completamente abandonado, que antiguamente fuera una estación, en el que se ha insertado un paisaje sonoro ajeno pero a la vez propio. El artista británico nos interpela para que nos planteemos la naturaleza temporal del sonido y su componente memorístico o de recuerdo, y nos insta a evocar lo que fue sin recrear o reconstruir una realidad, tan solo, alterando una parte de todo el conjunto. El autor dice que al emplazar el ambiente sonoro de la *Köln Hauptbahnhof* en las ruinas, devolvió la vida a ese espacio olvidado.

Definitivamente, Fontana nos habla del lugar y de su total dependencia del paisaje sonoro que lo envuelve, y a su vez nos plantea la temporalidad de



Bill Fontana. *Entfernte Züge (Distant Trains, 1983)*.

ese paisaje como un elemento transitorio que evoluciona a cada instante pero que a pesar de su carácter cambiante sigue siendo una de las piedras angulares que define un espacio. En otro de sus proyectos, en

vez de recuperar el sonido perdido de un lugar, plantea extraer ciertos aspectos acústicos del mismo para situarlos en otro espacio ajeno y/o alejado del primero. Es el caso de *Harmonic Bridge* en donde Fontana sitúa a lo largo del puente peatonal que conecta las dos orillas del Río Támesis a la altura de la *Tate Modern*, un sistema de microfónica de contacto²⁹ que captura las frecuencias de resonancia de la estructura dejando que sean escuchadas en el vestíbulo principal del museo londinense.

De acuerdo con lo anterior y en contraposición al proyecto para Berlín, *Harmonic Bridge* habla de descontextualizar sonido y de emplazarlo en otro espacio. A su vez, tratándose de frecuencias de resonancia el sonido aparece como elemento descubierto, ajeno al oído humano hasta que uno no se acerca al sistema de altavoces en el vestíbulo. A pesar del acto de descontextualizar un sonido, de nuevo, Fontana nos plantea un diálogo entre el espacio concreto y el sonido. Una vez más el trabajo de este artista nos permite acercarnos a la vertiente del arte sonoro más cercana a la idea de *site-specific*.

A su vez el trabajo de Fontana refleja la idea de generar diálogos en el campo de lo sonoro utilizando un elemento de distorsión perceptiva. Dicho elemento es el que se genera al separar o deslocalizar un paisaje sonoro del lugar al que pertenece. A través de un juego desajustado el autor provoca en el espectador u oyente lo que los anglosajones denominan *uncanny*, concepto de difícil traducción que expresa un sentimiento de desazón o desasosiego hacía algo que no pertenece a un lugar pero, sin embargo, lo habita.

Max Neuhaus, con sus instalaciones *site-specific*, defiende la especificidad del lugar y los distintos elementos que se articulan alrededor de su trabajo. Por ello sostiene la necesidad de no generar material de documentación de sus obras entendiendo que su propia esencia implica la escucha en el lugar y que cualquier reproducción de la misma con

²⁹ Micrófono de contacto se refiere a toda una serie de dispositivos de captura de sonido que a través de contacto directo con el material permiten la grabación de resonancias como las producidas por la oscilación del metal.

propósitos documentales o archivísticos destruye la esencia de la propia obra y lo que representa el *site-specific*.

En abril de 2010 el grupo de artistas, antropólogos y programadores gallegos *Escoitar.org* presentan en la Casa Encendida de Madrid un proyecto titulado *NoTours* en donde llevan a la práctica el concepto de *Auralidad Aumentada*, acuñado por el mismo grupo. *Escoitar*, plantea el concepto de Auralidad aumentada como contraposición o paralelismo a la ya existente realidad aumentada, aplicada principalmente a propuestas de visualización de elementos en tres dimensiones sobre un espacio real. Así pues, la *Auralidad Aumentada* pretende ser un enriquecimiento de la manera en cómo escuchamos el entorno en el que vivimos.

Utilizando tecnología GPS³⁰ el grupo *Escoitar* sitúa en el parque del Retiro de Madrid composiciones sonoras que a través de poemas, narraciones y ficciones radiofónicas nos permiten llegar a un punto concreto de dicho parque madrileño. Entiende la *Auralidad Aumentada* como un espacio sonoro en el que el paisaje y el ambiente acústico del lugar encajan de una manera singular.

³⁰ Sobre la relación entre sistemas GPS y arte hablaremos más extensamente en el siguiente capítulo.



Imagen del dispositivo utilizado por el grupo Escoitar para la realización de su paseo sonoro geolocalizado (*NoTours*, 2010).

María Andueza, artista sonora e investigadora afincada en Madrid, enlaza de manera similar los distintos factores que intervienen en piezas sonoras instaladas en un lugar. Andueza³¹ argumenta que dichas prácticas tienen un carácter antropocéntrico en el que el individuo se adentra en la urbe y la instalación *site-specific* le abre las puertas de un espacio “interior” desde donde otear la realidad generada por el artista, una realidad sonora que encaja con lo vivido y lo observado.

Conviene destacar también que todos estos proyectos requieren siempre el uso de auriculares individuales, dependen de ellos. Estos aparatos permiten complicidades y relaciones estéticas y perceptivas que están siendo estudiadas ampliamente. Según Michael Bull³², el interés por este tipo de escucha crece a partir de la aparición de sistemas móviles como *walkmans*, *discmans* y, sobre todo de los reproductores de MP3 por su amplitud de memoria y registros. Bull y Frauke Behrendt de la *Sussex University* investigan sobre las relaciones que se establecen en escuchas

³¹ ANDUEZA, María. *Site-Specific Sound Installations in the Urban Environment*. *Proceedings of Sound, Sight, Space and Play 2009*. Montfort University Leicester, United Kingdom, 6-8 May 2009

³² BULL, Michael. *Sound Moves, iPod culture and urban experience*. London: Routledge, 2007.

en movimiento como una experiencia de la cultura urbana. Behrendt coordina un *blog* titulado *Mobile Sound*³³ en donde se puede encontrar un interesante foro de discusión sobre el acto contemporáneo del “*commuting*”³⁴ y las dinámicas que se generan a partir de lo que escuchamos en estos viajes cotidianos. A su vez la *web* sirve de punto de encuentro para proyectos artísticos centrados en dichas temáticas.

Dentro de la investigación que lleva a cabo este grupo, se coincide en apuntar que el nuevo espacio mediático que ocupan los dispositivos móviles abre nuevos caminos para la escucha, desplazándola de los lugares tradicionales. El auditorio, casa de música o espacios destinados a conciertos, dejan de ser los principales lugares donde escuchar música. El nuevo escenario es cambiante, complejo y global, la escucha ya no está limitada a un entorno.

³³ *Mobile Sound* puede ser consultado en la siguiente dirección: <http://mobilesound.wordpress.com/> [consulta 2010, 25 de agosto]

³⁴ *Commuting* es el término inglés que define los recorridos que habitualmente un individuo realiza desde su domicilio hasta el lugar de trabajo y viceversa.

1.3 Experiencia artística y Lugar. El GPS como herramienta para el arte.

El concepto *site-specific* aplicado al arte sonoro es muy relevante puesto que a partir del mismo se articulan muchas de las creaciones que los artistas sonoros han ido desarrollando desde los años setenta. Si en el anterior capítulo analizábamos las relaciones entre lugar y escucha aquí nos centraremos en analizar distintas prácticas artísticas y lúdicas que, no estando íntimamente ligadas al arte sonoro, representan una línea de investigación basada en sistemas GPS y su capacidad para generar dialécticas entre el territorio y el individuo.

En los últimos años, gracias a la liberalización de los sistemas de geoposicionamiento global³⁵, el concepto del *site-specific* en arte ha ganado la posibilidad de crear juegos poéticos con la precisión matemática que ofrecen los GPS. Una serie de artistas han desarrollado trabajos utilizando como herramienta de representación o localización el GPS. Los sistemas de geolocalización han servido como herramienta generadora de vínculos entre información, concepto y lugar. A su vez, el GPS ha sido utilizado como herramienta de dibujo en el paisaje generando así todo un discurso que analiza la propia tecnología, como veremos a continuación. De esta manera los sistemas de geoposicionamiento global abren un campo de estudio donde entremezclar tecnología, arte y lugar de una manera precisa y exacta.

En las artes visuales se han desarrollado trabajos como los de Jeremy Wood, que utilizando datos proporcionados por GPS en movimiento se generan representaciones gráficas de recorridos, creando dibujos y formas inusuales. Bajo el calificativo de *GPS Drawing*, distintos

³⁵ Los sistemas GPS en un primer momento fueron diseñados para usos militares dejando un uso restringido para aplicaciones civiles. Esta tendencia se denomina Disponibilidad Selectiva, en el año 2000 la administración estadounidense de Bill Clinton, amplió la disponibilidad a un rango de error de entre 15 metros y 100 metros. Lo que permite una usabilidad más práctica que la anterior disponibilidad. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_posicionamiento_global [consulta 2010, 19 de julio]

artistas han trabajado sobre la idea de *coordenada*, de *recorrido virtual* y *recorrido físico*. Wood usa el GPS cómo lápiz de manera que utilizando el registro de coordenadas generadas en paseos, puede crear visualizaciones que no dejan de ser dibujos sobre el territorio o nuevos modelos de representación de experiencias vividas. O lo que el mismo Wood define como cartografía del la vida, o un diario personal visualizado.



My Ghost, London GPS Map 2009, Archival Inkjet (330x310 mm), Jeremy Wood

Otras propuestas se adentran en la creación de diálogos entre cartografías invisibles³⁶ como son el caso de líneas cartesianas o fronteras políticas de países y territorios. En un juego entre la persona y el territorio, Simon Faithfull decide realizar una caminata siguiendo la línea imaginaria del meridiano de Greenwich a través de casas, jardines y espacios privados. El propio Faithfull afirma³⁷ que su proyecto busca “medir” el mundo y plantearse como la organización del entorno que nos

³⁶ Entendemos por *cartografías invisibles* todos los elementos que el hombre ha situado en el globo de manera virtual para delimitar territorios y parcelar la superficie de la tierra, meridianos, paralelos, líneas fronterizas que delimitan zonas sin tener casi presencia en el espacio físico.

³⁷ Entrevista realizada por el *Harris Museum* de Preston, Gran Bretaña. La entrevista puede ser consultada en línea en la siguiente dirección URL: <http://vimeo.com/10523346> [consulta 2010, 25 de agosto].

rodea a veces crea situaciones complejas en cuanto a movilidad o desplazamiento por el territorio.



0 00 Navigation. Simon Faithfull, 2008.

Otras aproximaciones como las del colectivo *Blast Theory* abordan temáticas parecidas relacionadas con la idea de posicionamiento global y en cómo el individuo, a través del conocimiento de su localización, puede moverse por el territorio de nuevas maneras, guiándose gracias a los dispositivos tecnológicos.

Dichos juegos, denominados “pervasivos”³⁸, han sido investigados extensamente y descritos en *Pervasive Games, Experiences on The boundary between life and play* de Markus Montola, Jaakko Stenros y Annika Waern³⁹. En dicha publicación, los autores desarrollan un análisis

³⁸ La pervasividad de un sistema mide la interacción que este recibe del medio, se dice que a mayor o menor pervasividad del sistema el mismo será más o menos abierto. Los sistemas que tienen mucha relación con el medio en el cuál se desarrollan son sistemas muy pervasivos, éstos y los de pervasividad media son los llamados sistemas abiertos. Los sistemas de pervasividad casi nula se denominan sistemas cerrados.

Lo pervasivo también se define en el campo de la informática con el calificativo de *Ubiquitous Computing* que se enlaza en el campo de la *Human-Computer Interaction* en la que el procesamiento de la información está integrado con objetos y actividades cotidianos. Disponible en: http://en.wikipedia.org/wiki/Pervasive_Computing [consulta 2010, 15 de Julio].

³⁹ MONTOLA, MARKUS; STENROS, JAAKKO; WAERN, ANNIKA (2009). *Pervasive Games, Experiences on The boundary between life and play*. Burlington MA: Morgan Kaufmann Publishers.

de las distintas dinámicas y sinergias que se generan en un tipo de actividad como el juego pervasivo llevándonos a nuevas experiencias que, sin dejar de ser lúdicas, se acercan al arte performativo y nos permiten experimentar el territorio de forma novedosa y bajo también nuevas normas.

En el campo del *Pervasive Art*, Blast Theory han desarrollado toda una línea de proyectos en los que el GPS toma el control de distintos juegos en espacio público. Este grupo de artistas y programadores británicos utiliza la tecnología GPS para construir experiencias sensoriales y videojuegos de realidad aumentada⁴⁰, geolocalizados y emplazados en el territorio urbano. Es el caso de *Can You See Me Now?* (2001) en donde distintos jugadores tanto *online* como físicamente, interactúan para tratar de atraparse los unos a los otros.



Can You See Me Now?. Blast Theory, 2001.

Otros de sus proyectos apuntan la idea de introducir contenidos en sus juegos sobre el terreno. Si en *Can You See Me Now?* la experiencia partía de la idea de posición sobre el territorio y en relación con otros participantes, *Uncle Roy All Around You* se acerca más a las dinámicas de

⁴⁰ Videojuegos en los que en una experiencia en el mundo real se entremezclan elementos virtuales que a nivel perceptivo se relacionan con el entorno en el que se encuentra el jugador o participante.

los juegos de rol, en las que el participante debe realizar una serie de acciones y recabar cierta información para encontrar y ayudar a un personaje ficticio.

Relativamente alejados del campo del arte, existen infinidad de juegos basados en tecnología GPS que permiten al usuario descubrir lugares o intercambiar bienes e información. Plataformas de juego como *Geocaching*⁴¹ han abierto un nuevo espacio en el que poder experimentar nuestro entorno inmediato. De manera que, Montala, Sternos y Waern en relación con toda la temática de arte y juegos pervasivos terminan afirmando que al fin y al cabo todos estos proyectos buscan como objetivo final generar nuevas maneras de experimentar y reconocer el entorno, el paisaje o la ciudad en que se desarrollan fomentando en sus participantes una consciencia del lugar que ocupan en el mundo.

⁴¹ *Geocaching* es un juego basado en GPS que consiste en esconder pequeños recipientes en cualquier lugar del mundo y compartir los datos exactos de su localización online para que así los participantes puedan encontrarlos y añadir o modificar elementos o mensajes nuevos al recipiente estanco.

2. LA CIUDAD AURAL. Memoria del Proceso.

2.1 Fonógrafo y Territorio.

Trabajo de Campo y Registro del Territorio.

Desde el campo de la *fonografía*⁴² en este capítulo analizaremos las distintas problemáticas que se han detectado a la hora de realizar el análisis fonográfico de un territorio concreto, en este caso, el Barrio del Carmen. A su vez, veremos cómo se afrontaron los procesos de grabación y qué posturas se tomaron en cada caso concreto.

Desde una perspectiva fonográfica existen grandes diferencias, formales, estéticas y técnicas entre los distintos paisajes o entornos en los que realizar un trabajo fonográfico de captura de paisaje sonoro⁴³. Si bien en anteriores proyectos el proceso de trabajo se centró en espacios naturales⁴⁴ alejados de núcleos de población, en el que nos ocupa, analizaremos las diferencias que existen a distintos niveles entre un trabajo de campo fonográfico realizado en el medio natural y un espacio urbano acústicamente saturado. Por tanto, en esta ocasión, el espacio de trabajo será el Barrio del Carmen, situado en el centro de la ciudad de Valencia.

En *Walking Compositions*, el campo fue un espacio natural del entorno de Edimburgo, poco alterado por la mano del hombre que carecía de elementos de la vida urbana y donde predominaba el sonido del bosque, los árboles, los pájaros y el torrente que discurría paralelo al paseo propuesto. Dichos elementos ayudan a desarrollar una práctica artística fonográfica ya que la propia acústica del lugar incita a una

⁴² Entendiendo fonografía como la disciplina que engloba el acto de capturar sonidos del mundo que nos rodea (N. del A.). Mas información en: <http://www.phonography.org/index.htm> [consulta 2010, 27 de agosto].

⁴³ Las diferencias afectan a cómo se captura el sonido dependiendo del lugar y la situación o estatus del sonido. Algunas de estas características serán descritas más adelante en el texto.

⁴⁴ *Walking Compositions, A Site-Specific Sound Walk*. Comelles Allué, Eduard. Msc Sound Design, University of Edinburgh, 2009. Disponible para su libre descarga en: <http://educomelles.com/wc/wchome.html> [consulta 2010, 25 de agosto].

escucha relajada y tranquila. En consecuencia, el marco de trabajo en Edimburgo se realizó con la máxima comodidad.

En Valencia la situación ha sido radicalmente opuesta. Aquí el entorno se encuentra saturado a nivel acústico y el barrio sufre cambios bruscos de niveles de sonido entre el día y la noche y a lo largo de la semana. A su vez, al propio “tono” del lugar se le suman un sinfín de elementos acústicos que van desde la circulación de coches y vehículos de carga hasta transporte público, las festividades, eventos, vida nocturna, obras y el bullicio característico de un centro urbano de interés turístico. Las consideraciones acústicas en un lugar y en el otro son por tanto, radicalmente opuestas. Si en el bosque uno contaba con la facilidad de poder trabajar sobre un lienzo confortable a nivel sonoro, en el Carmen, los elementos a tener en cuenta son muchos y las composiciones deben ser planteadas teniendo en cuenta factores externos de polución acústica.

Inicialmente la grabación de paisajes sonoros en el Barrio del Carmen se planteó como un ejercicio holístico que pretendía capturar cada uno de los elementos sonoros característicos del barrio. Se pretendió a su vez, realizar capturas temporizadas en distintos días y horas. Y, a partir de ese material, realizar una selección de contenidos para las composiciones posteriores.

Si en el bosque escocés las grabaciones eran mayoritariamente estáticas, en Valencia el sistema de grabación ha sido alterado dadas las condiciones geográficas y urbanísticas del lugar. De esta manera la grabación de paisaje sonoro para la Ciudad Aural se ha dividido en dos tipos de grabación específicos. Por una parte, se han realizado grabaciones en movimiento o derivas sonoras⁴⁵ correspondientes a las distintas calles y callejones que conforman el complejo entramado del

⁴⁵ En el blog de trabajo que se adjunta a este proyecto se pueden encontrar los posts referentes a cada una de las derivas realizadas. A su vez estos posts van acompañados de mapas descriptivos que muestran los recorridos realizados.

Carmen. Por otra, se han realizado grabaciones estáticas omnidireccionales en plazas y espacios diáfanos.

Todo ello se ha dividido en distintas jornadas de trabajo de campo. Cada una de ellas descritas en el blog de trabajo. A parte de las tres derivas principales que se hicieron se realizaron numerosas aproximaciones a distintos espacios con la idea de mejorar material grabado o esperar a momentos concretos para capturar eventos sonoros específicos⁴⁶. Las tres derivas principales se encuentran ilustradas en el anexo a este texto⁴⁷.

2.1.1 Grabación en movimiento.

Las derivas sonoras se han realizado con microfonía binaural, un sistema de grabación de sonido utilizado para reproducir con toda fiabilidad la manera en como escuchamos los humanos. Los micrófonos binaurales se colocan en el pabellón auditivo aprovechando las particulares cualidades acústicas de la persona que los lleva. La microfonía binaural está especialmente diseñada para una escucha con auriculares dando así una percepción espacial muy clara de cómo escuchamos.

La razón de la elección de dicho sistema es que permite una mayor movilidad del fonógrafo, facilitando también la captura de toda una serie de elementos sonoros que se producen al andar. Así pues, en esta serie de grabaciones la atención se centra en el andar de la gente y en la captura de elementos sonoros pasajeros.

Por elementos sonoros pasajeros entendemos aquellas señales acústicas que al ser grabadas en constante movimiento, aparecen en el espectro audible y transitan hasta desvanecerse en la distancia. Es el

⁴⁶ En la calle Raga se grabaron los pájaros que pueblan un gran ficus que allí se encuentra en varias jornadas para así contar con un material extenso en cuanto al sonido de pájaros.

⁴⁷ Figuras 3, 4 y 5 en el anexo.

caso de vehículos a motor, bicicletas, puertas que se cierran en la distancia o el rumor de máquinas de aire acondicionado, obras o simplemente conversaciones de transeúntes que discurren a lo largo de las derivas.

La direccionalidad de las derivas ha sido también un elemento clave a tener en cuenta a la hora de grabar el material. Si en un primer momento se planteó la opción de grabar todas las calles en dos sentidos, esta idea fue desechada debido a la gran cantidad de material sonoro con el que trabajar. De acuerdo con lo anterior, la gran mayoría de calles o vías de tránsito del Carmen han sido grabadas en una única dirección, lo que determina que el oyente deba realizar la escucha en la misma dirección en la que fue registrada. En el mapa que se muestra en esta página se puede observar cómo los círculos corresponden a grabaciones estáticas y las flechas a grabaciones en movimiento.

A pesar de la sistemática de una grabación por calles, existen espacios en los que dos calles se encuentran. En dichos lugares, dos composiciones distintas pueden encontrarse, generando una tercera composición que se podría denominar aleatoria. Ese carácter aleatorio depende de las decisiones del oyente y en su voluntad por generar su propio recorrido al margen de indicaciones preestablecidas.

2.1.2 Grabaciones Estacionarias.

En el caso de las plazas y otros espacios diáfanos del Barrio del Carmen, la grabación se plantea de manera estacionaria. De esta manera, el foco de la grabación se sitúa en el centro del lugar, procesando de esta manera las grabaciones estáticas. Una vez allí, el fonógrafo toma dos posicionamientos: por un lado se realiza una toma de datos ambientales y por otro se capturan detalles sonoros concretos del lugar desde distintos ángulos y perspectivas. En el caso de la plaza del Negrito se realizaron dos tipos de captura. Primero se grabó la plaza desde la esquina noreste y *a posteriori* se registraron microsonidos y

pequeños elementos sonoros extraídos de la fuente que existe en el centro de ese espacio urbano.

De acuerdo con lo anterior, los distintos elementos de la plaza son conjugados en postproducción creando una composición que permite un acercamiento acústico al lugar desde distintas perspectivas y distancias construyendo así un retrato aural del lugar.

Como ya se ha mencionado, las diferencias entre este modelo de captura de material sonoro y el que se puede desarrollar en un espacio natural son evidentes. Principalmente existen elementos urbanos que imposibilitan la grabación de ambientes sonoros y por lo tanto las grabaciones deben ser ajustadas al marco de trabajo. A su vez, el espacio natural carece de cambios bruscos en el espectro audible dando como resultado, grabaciones a menudo muy lineales. En cambio, en la ciudad los agentes que intervienen en lo que se conforma como paisaje sonoro son muchos y cambiantes. Dichos elementos también influyen en la manera en cómo se desarrollan las composiciones y la cadencia de estructuras compositivas más melódicas que se puedan generar a partir del material grabado.

2.1.3 Temporalidad y ZAS.

Otra de las cuestiones a tener en cuenta al diferenciar paisaje sonoro natural y paisaje urbano es la temporalidad de las grabaciones y cómo estas varían durante el ciclo diario, las estaciones y los distintos períodos históricos. Estos aspectos fueron obviados en el proyecto *Walking Compositions* dado que las diferencias entre día y noche en un bosque cerrado tan sólo afectan a la grabación de fauna autóctona y a sus ciclos circadianos, mientras que en la Ciudad Aural son clave para entender el entorno acústico del Carmen. Conocedores del status de

ZAS⁴⁸ que ostentará el barrio del Carmen, asumimos investigar cuáles son esos elementos que hacen que este barrio resulte uno de los más ruidosos del Estado Español. Tras meses de grabaciones concluimos que el espacio está densamente contaminado acústicamente pero de una manera temporal y periódica. Así pues, la futura declaración de Zona Acústicamente Saturada se debe a la vida nocturna del barrio que, por razones obvias, se acrecienta en los meses centrales del año hasta niveles bastante intolerables para los que habitan el lugar. Sin embargo, fuera de las horas en las que se desarrolla el ocio nocturno, el barrio resulta de lo más silencioso, que habría que considerarlo, en determinados momentos, una especie de “Oasis Acústico” en Valencia.

Tal y como ya hemos comentado en el apartado dedicado a la Ciudad y cómo es percibida a nivel sonoro, en *La Calidad Sonora de Valencia* (Bancaixa, 1997) los autores dan a entender lo anteriormente mencionado y añaden al conjunto el análisis del paisaje sonoro que se produce en los Jardines del Turia. Argumentan que dada su particular localización, porque el parque se encuentre por debajo del nivel del suelo medio en Valencia, el sonido de la ciudad queda amortiguado, relegado a un segundo plano.

Volviendo al Carmen, uno de los factores que probablemente influye en el factor silencio, es el intrincado entramado de calles que no permite la libre circulación de vehículos aliviando así un céntrico barrio del más grave elemento de contaminación acústica, la circulación rodada. De esta manera existen dos ambientes sonoros muy determinantes que condicionan la temporalidad del barrio y su saturación aural. Uno, el ambiente diurno salpicado de campanas, ruido de obras, paseantes y aves tales como tórtolas, gorriones, palomas y gaviotas extraviadas. Dos, el ambiente nocturno que se concentra en las calles de Cavallers, Calatrava, Alta y las plazas del Tossal y Negrito.

⁴⁸ Después de cierto litigio institucional, el Ayuntamiento de Valencia “trabaja en hacer efectiva la declaración de ZAS para el Carmen”. Más información en la dirección web: <http://www.diariocriticocv.com/noticias/ayuntamiento/zas/el/carmen/not312433.html#> [consulta 2010, 25 de agosto]

En cuanto a eventos sonoros localizados tales como festividades o tradiciones, la grabación ha estado sujeta a nuestra disponibilidad temporal provocando que no siempre se hayan podido capturar todo lo que se deseaba en un primer momento. Este hecho será analizado en profundidad en las conclusiones de este texto.

Una vez identificados los distintos eventos sonoros se procedió a su grabación que se llevó a cabo durante el mes de marzo que coincide con la festividad de las Fallas. Durante dicho evento sonoro se capturó tanto el sonido de la *Mascletà* como el del paisaje sonoro de una ciudad en fiestas. Las grabaciones, realizadas en distintos puntos, forman parte de la identidad sonora temporal de Valencia y el Barrio Del Carmen. Se procedió de la misma manera con el Tribunal De Las Aguas. Se escogió este evento sonoro por su particularidad y significado en el contexto local de Valencia. Si bien el Tribunal de las Aguas no es una festividad sino más bien una tradición, se ha incluido como tal para aportar esos elementos culturales o sociales que definen al identidad del lugar. Con todo ese material se pudo generar un archivo sonoro que reúne parte de las festividades de la ciudad que se muestran a modo de pincelada o apunte en este trabajo.

Continuando con la discusión de la perspectiva metodológica empleada, era necesario tomar en consideración el grado de alteración⁴⁹ a aplicar a las composiciones de paisaje sonoro y tratar no tanto de ilustrar el 100% de marcas sonoras sino de dar una visión global de los distintos fenómenos sonoros que se dan en el Carmen. Si pretendíamos dar cabida a cuanto sucede, el resultado podía resultar excesivo y provocar una escucha desagradable, densa y compleja. Si por lo contrario trabajamos de manera sintética controlando la entrada de datos sonoros y distribuyéndola a lo largo de la *deriva* el resultado es mucho más digerible y ameno.

⁴⁹ Entendemos por grado de alteración la cantidad de efectos sonoros aplicados a los paisajes sonoros, si se han aplicado muchos efectos el propio paisaje sonoro puede desdibujarse y perder su significado original o su relación con su fuente.

Si el espacio natural dista mucho del espacio urbano, en el campo de lo sonoro ocurre lo mismo. Sin embargo, situaciones concretas y realidades específicas condicionan la distancia que pueda existir entre estos entornos. Así pues, podemos encontrar espacios urbanos menos saturados acústicamente que algunos espacios naturales, que por criterios estéticos y culturales tendemos a percibir como aceptables como el ensordecedor y persistente sonido de una cascada aunque sea más perjudicial y desagradable que el sonido puntual de un coche atravesando la ciudad. De la misma manera asumimos que el rumor de la urbe es antinatural o carente de silencios creando la necesidad de una vuelta a la naturaleza, una necesidad de disfrutar del silencio del espacio natural.

De modo que, desde una perspectiva compositiva, la urbe requiere de una composición mucho más compleja, rizomática y cambiante. Si en el entorno natural los sucesos sonoros tienen ritmos razonablemente regulares a lo largo del tiempo, en la ciudad los cambios y las estructuras más complejas están al orden del día en razón de la historicidad del espacio urbano mucho más cambiante provocando que nuestra atención hacia esos elementos se acentúe. De acuerdo con lo anterior, en este nuevo proyecto de la Ciudad Aural la composición se realizará acorde con la geografía y la estructura del entorno que acoge el proyecto cambiando así la manera en como componemos los paisajes sonoros.

2.3 Composiciones.

En el siguiente capítulo analizaremos los procesos utilizados para la composición de paisajes sonoros de La Ciudad Aural. Hemos optado por la elección de un capítulo íntegro para esta cuestión para poder reflejar de manera clara el trabajo de investigación sonora que se ha llevado a cabo. Si en, *Walking Compositions*, el proceso compositivo se centró en grabaciones de campo procesadas, aquí se ha pretendido realizar un trabajo mucho menos complejo en cuanto al uso de efectos de transformación de sonido.

A lo largo de este proceso de investigación, se han alternado distintas técnicas de edición y transformación de audio. Partiendo siempre de un material en crudo, a menudo se le han practicado a dicho material, procesos digitales tales como reverberaciones, *delays* y distorsiones para así transformar el material en algo nuevo, siempre teniendo en cuenta la procedencia de los archivos de audio⁵⁰. Trabajando con gran cantidad de efectos, con frecuencia el material original queda velado y es imposible distinguir su procedencia, de modo que el proceso de transformación es total. Para este nuevo proyecto se ha pretendido mantener un proceso de trabajo mucho más abierto que permite mayor adaptabilidad a contextos acústicos concretos en cada una de las situaciones en las que uno se puede encontrar en un proyecto como La Ciudad Aural.

El grueso del trabajo compositivo consta de 33 composiciones que tienen una duración media de tres minutos salvo en algunos casos como la composición *Recuperar El Turia* que más a delante describiremos. Dichas composiciones se distribuyen geográficamente por el Barrio del

⁵⁰ Entendemos por archivos de audio, todos esos documentos sonoros digitales bajo formatos AIFF o WAV.

Carmen, tratando de cubrir un espectro amplio del territorio escogido para el emplazamiento de sonido, la *zona de emplazamiento*⁵¹.

Todas las composiciones han sido realizadas bajo una serie de directrices ya autoimpuestas en *Walking Compositions*⁵². Éstas pretenden ser un contrato personal en el que nos comprometemos a componer paisajes sonoros bajo normas que implican la asunción de que todo el material para las composiciones debe estar grabado en la zona en la que luego se emplaza, entre otras normas que afectan a la práctica compositiva de sonido o paisaje sonoro. Este conjunto de normas autoimpuestas puede ser consultado en el anexo a este trabajo.

De todo el material compuesto se han establecido tres modelos compositivos que definen una *praxis* en la composición de paisajes sonoros. Responden a las siguientes denominaciones: *Composiciones Encontradas*, *Composiciones Alteradas* y *Abstracciones Sonoras* que serán descritas a continuación.

Finalmente analizaremos la serie de composiciones titulada *Orange Country*. Este ejercicio o proyecto paralelo de La Ciudad Aural se planteó como ejercicio práctico de composición de paisajes sonoros y grabaciones de campo; dada su correspondencia con La Ciudad Aural se ha optado por introducirlo en el proceso como reflejo del trabajo compositivo desarrollado durante el curso 2009-2010 en Valencia.

2.3.1 Composiciones Encontradas.

Composiciones Encontradas son archivos sonoros inalterados tras su grabación. Sólo han pasado por un proceso mínimo de masterización y han sido preservados de esa manera por su idiosincrasia. Se ha decidido

⁵¹ Entendiendo por Zona de Emplazamiento el territorio en el que se desarrolla el proyecto y el lugar en donde las composiciones son depositadas o geolocalizadas. La Zona de Emplazamiento para la Ciudad Aural puede ser consultada en el anexo, apartado de mapas Figura (yoquese).

⁵² El texto se titula *Personal Contract for Site-Specific Sound Composition* y puede ser consultado en el anexo a este texto.

proceder así porque su contenido tiene suficientes características acústicas interesantes como para representar una composición única y inalterable.

Se podría decir que estas composiciones son paisajes sonoros ortodoxos en el sentido amplio del término, no alterados que se presentan al oyente como material con su propia estructura. Se trata de composiciones estructuradas en el oído, a través del acto de andar y escoger una ruta en vez de otra. Son pues, composiciones encontradas aquellas que se han formado de manera casual y deliberada. En ese sentido este tipo de composiciones podrían enmarcarse dentro de lo que Augouyard en *Sonic Experience*⁵³, define como *Sharawadji*, este exótico concepto de origen oriental expresa el sentimiento de plenitud que un individuo puede sentir al escuchar un paisaje sonoro que por sus propias características desprenda una gran belleza compositiva o sonora.

Cabe decir también que durante el proceso de grabación en las diferentes localizaciones se realizaron, distintos movimientos e interacciones con la idea de generar sonoridades a partir del juego con el mobiliario urbano u objetos encontrados en los trayectos.

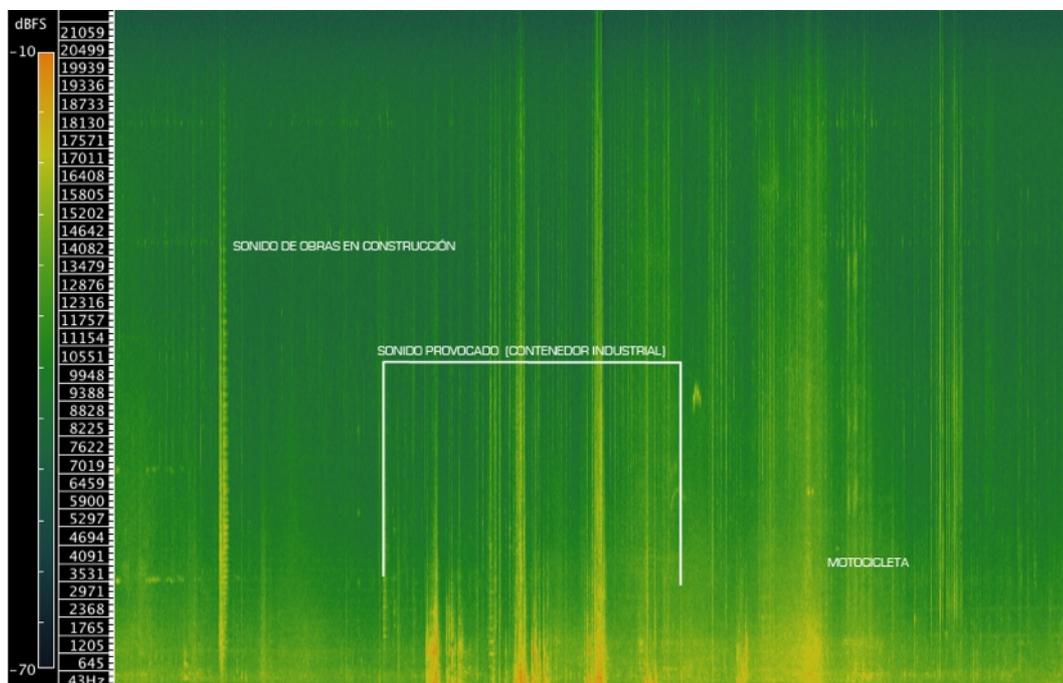
Calle Bany dels Pavesos.

Una de estas composiciones encontradas es la que se realizó para la calle *Bany dels Pavesos*. En dicha calle existe un contenedor de derribos procedente de una casa en curso de restauración. Al golpear y tamborilear con dedos y manos sobre el contenedor vacío se generaron sonoridades metálicas y resonantes que entraron en contraste con la propia reverberación de la calle. A su vez el juego percutido realizado en el lugar está condicionado con el paso de gentes y vehículos. Por ejemplo si un vehículo pasa cerca en el momento de la grabación, se detiene el juego percutido hasta que dicho elemento sonoro preponderante

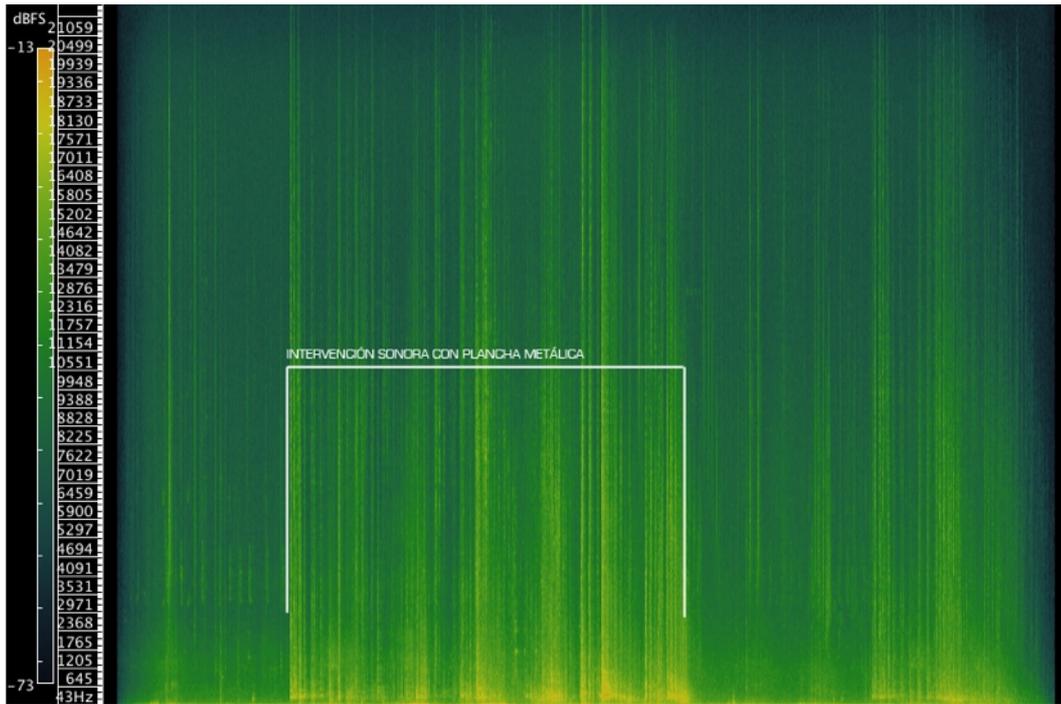
⁵³ Augouyard, Jean-François; Torgue, Henry (2005) *Sonic Experience, A Guide To Everyday Sounds*. London: McGill's University Press

desaparezca. Dichos juegos en los que como fonógrafo realizo distintos ejercicios para enriquecer las composiciones pueden escucharse también en grabaciones como la de la Calle *D'en Roca* en la que se pretende mostrar, de nuevo, la reverberación del callejón haciendo juegos de palmas y chasquidos con las manos.

En la calle *Angosta* sucede algo similar. El día que se grabó, en una de las esquinas de la calle había una plancha metálica procedente de una construcción cercana, allí también se procedió a desvelar la acústica del estrecho callejón generando sonido con ese objeto.



Visualización espectrográfica de la composición Calle Bany Dels Pavesos.



Visualización espectrográfica de la composición Calle Angosta.

En otros casos, como en la grabación de la *Plaza del Negrito* se ha optado por un sistema de grabación estático y no intervencionista, dejando que el propio sonido de la fuente que se encuentra en el centro de la plaza articule el tiempo de la grabación. Así pues, se puede observar en el espectrograma cuan estática es la grabación si la comparamos con las anteriormente visualizadas.

2.3.2 Composiciones Alteradas.

Las *Composiciones Alteradas* son aquellas que por distintas razones, técnicas, artísticas y/o conceptuales, han sido alteradas para añadirles nuevos elementos y transformar aspectos perceptivos sensoriales. Pueden contener o una variación (o remezcla) del propio paisaje sonoro del lugar o elementos que nunca han estado en el espacio de la grabación. Es el caso de la composición para la calle *Portal de la*

Valldigna se ha introducido una línea de violonchelo⁵⁴ que transita entre el paisaje sonoro de la propia calle, pero que nunca termina de anteponerse a la grabación de campo. En la grabación aparece un coche y luego una persona abre y cierra un contenedor, el violonchelo aparece delicadamente, se acrecienta con la llegada del rumor del coche y desaparece abruptamente cuando el contenedor se cierra de golpe.

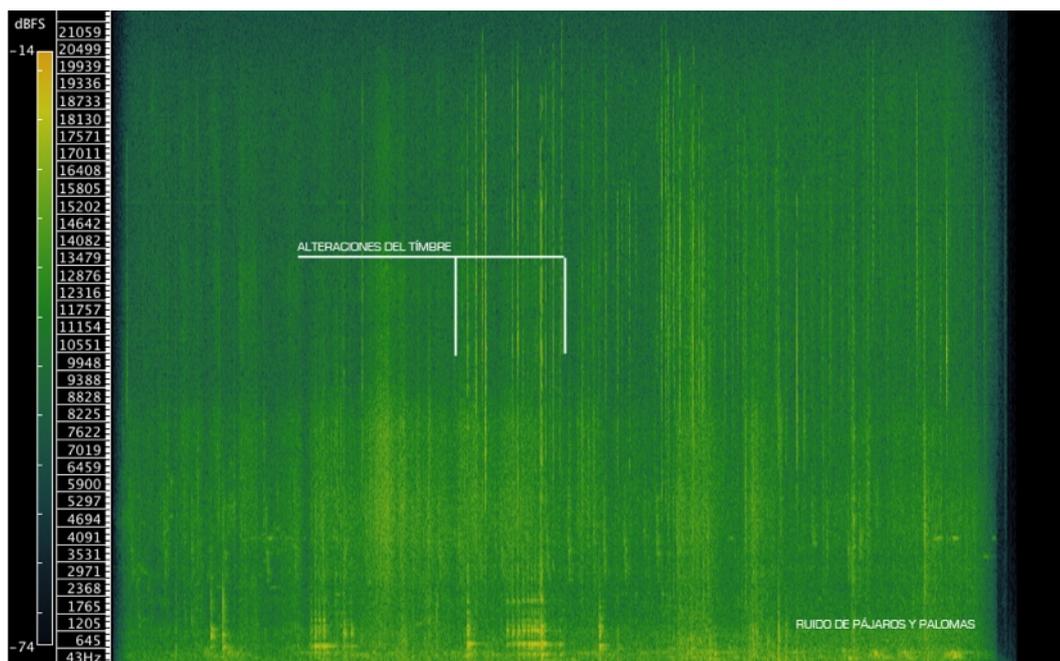
Calle Frígola.



En *Calle Frígola*, que es un estrecho callejón entre las calles de la *Valldigna* y *D'En Borrás*, una serie de estructuras sostienen los edificios adyacentes al parecer en estado de abandono. Para esta grabación se anduvo desde el extremo Norte hasta el Sur del callejón usando microfonía binaural. Al pasar por debajo de la estructura de andamios fijos se golpeó el material metálico para remarcar la presencia de dicha estructura en el callejón. En post-producción se resaltaron los sonidos producidos por el impacto de los dedos y el trípode del micrófono con las estructuras metálicas. Utilizando un diseñador de señal de retraso (*Delay*

⁵⁴ El violonchelo fue tocado por Sara Galán.

Designer en Logic Pro⁵⁵) se realizaron procesos de transposición y velocidad de los sonidos creando una nueva melodía transformada a partir del sonido original. A su vez, algunos de los nuevos sonidos nacidos del proceso digital fueron desplazados a nivel ambisónico⁵⁶ para distribuir la composición y alterar el carácter espacial de la grabación.



Visualización espectrográfica de la composición Calle Frígola.

Así pues, la composición para dicho callejón es otro ejemplo de *Composición Alterada* en la que no sólo se ha alterado la estructura de la grabación sino que se han modificado las propias calidades tímbricas de los objetos y materiales que allí se puedan encontrar.

⁵⁵ *Delay Designer* es un efecto sonoro del *software* de la compañía *Apple Logic pro*. Este efecto permite crear un efecto de *delay* o retraso al que a cada una de las repeticiones del *delay* se le pueden aplicar cambios en el tono, amplitud y resonancia, permitiendo así construir melodías tonales a partir de un retraso de señal de audio.

⁵⁶ Ambisónico se refiere a la disposición espacial del sonido en el espectro auditivo. A través de procesos digitales se pueden “distribuir” el sonido hacia los laterales, el centro o la parte trasera del foco de la escucha.

Plaza del Carmen.

En *plaza del Carmen* se optó por un tipo de grabación estática. Se localizaron distintos puntos desde donde grabar las marcas sonoras (*Soundmarks*, de Schafer⁵⁷), que son, principalmente, las campanas de la cercana iglesia y la fuente que se encuentra en el extremo Norte de la misma plaza. En este caso las distintas grabaciones de las campanas se realizaron en días no consecutivos. Del material resultante se escogieron varias grabaciones de campanas que se superpusieron. A su vez se utilizó una grabación casual⁵⁸ del trabajo de un empleado municipal a cargo de la limpieza de los espacios públicos y una lejana discusión entre dos habituales de la plaza. En definitiva, esta composición es una recreación de un escenario juntando distintos eventos que pueden o no coincidir en el espacio y el tiempo que en caso de producirse, sería de lo más casual y mundano.

Recuperar el Turia.

En *Recuperar el Turia* se pretendió un ejercicio de recuperación de un paisaje sonoro perdido. También se puede entender la composición como un acto de reemplazamiento de paisaje sonoro o un desplazamiento del mismo. Para esta composición (la más larga del proyecto) se realizó un paseo sonoro grabado a lo largo de un pequeño sendero que discurre paralelo al río Turia en el municipio de Gestalgar en la Serranía de Valencia, a unos 40 kilómetros al oeste de la ciudad. En Gestalgar se realizaron, aparte del paseo sonoro, una serie de capturas de sonido del río así como del paisaje sonoro del bosque de ribera para luego ser utilizados en una composición alterada de paisaje sonoro.

⁵⁷ Soundmark o “Marca Sonora” es un término que utiliza MURRAY SCHAFER en *Tuning Of The World* para definir aquellos sonidos que son únicos y propios de un lugar.

⁵⁸ Se entiende por grabación casual, aquella grabación realizada sin conocer los acontecimientos que se puedan producir en el lugar del registro sonoro.



Momento de grabación en Gestalgar, Valencia, 2010.

La composición se realizó tratando de emular la manera como percibimos el sonido de un río si seguimos un camino paralelo a su curso. Así, hay momentos en que el camino se acerca al río y otros en los que nos alejamos de él, dejándolo a un lado o bien lo cruzamos por badenes o puentes pequeños. De esta manera la sonoridad del accidente geográfico va y viene en nuestro campo auditivo. Al mezclar dicho material se procedió a generar el mismo efecto de acercamiento y alejamiento. El resultado es una composición que discurre serpenteante entre sonidos de bosque y el rumor de las aguas, una composición en la que los distintos paisajes sonoros se entremezclan lentamente siguiendo el ritmo del caminante.

Finalmente, *Recuperar el Turia* se planteó como una composición que se emplaza en el antiguo cauce del río Turia a su paso por Valencia. La mezcla se deposita a lo largo del tramo que discurre entre el Puente de las Artes (cerca del IVAM) y el lugar en donde los Jardines del Real se juntan con el cauce del Turia, recuperando un paisaje sonoro perdido y reajustando una marca sonora actualmente desaparecida en la ciudad de Valencia.

En definitiva, las Composiciones Alteradas ostentan dicha condición por dado que se entiende que al presentar el material ligeramente transformado o muy transformado, pierde su condición de

paisaje sonoro analítico para pasar a ser una composición de paisajes sonoros evocativos o aumentados si enlazáramos con las ideas de Juan-Gil López y el grupo Escoitar anteriormente mencionadas.

2.3.3 Abstracciones Sonoras.

Las abstracciones sonoras son composiciones que dado su alto grado de transformación acústica han dejado de ser paisajes sonoros o paisajes sonoros alterados para entrar en un nuevo territorio más cercano a la música concreta que al paisajismo sonoro. Estas composiciones fueron definidas en un primer momento en el blog de trabajo al realizar el análisis de los primeros materiales grabados⁵⁹.

Dichas composiciones han sufrido alteraciones de lo real y las calidades acústicas de las grabaciones han sido transformadas o exageradas para generar espacios nuevos para la escucha. Se ha tratado de introducir elementos ajenos a los lugares en los que se realiza la escucha y grabación para construir diálogos y contraposiciones de elementos sonoros con semánticas y significados particulares.

⁵⁹ Anexo, Página 76.

Lonja de la Seda / *Mascletà*.



En la Lonja, que inicialmente no se encontraba en el recorrido, se procedió a crear un juego de complicidades o si se prefiere un experimento sonoro *site-specific*. La Lonja de la Seda es uno de los máximos exponentes del Gótico Civil Valenciano del Siglo XV. Cuenta con una sala diáfana sustentada por ocho columnas helicoidales que dadas sus características formales e arquitectónicas cuenta con una reverberación acústica muy concreta y particular. Tomando consciencia de esta particularidad se procedió a realizar un juego en el que el principal elemento a nivel compositivo fuese el uso de la propia reverberación del lugar para mostrar cómo estos efectos sonoros pueden transformar otros eventos sonoros ajenos al lugar.

Para poder trabajar con la reverberación específica de la Lonja se procedió a realizar una captura de Respuesta de Impulso (*Impulse Response Capture*). El proceso consiste en enfrentar una rampa de sonido (Ruido Blanco) a una reverberación concreta para después utilizar

un proceso de convolución⁶⁰ y obtener de éste la reverberación de un lugar.

Para realizar este ejercicio era necesario tener la posibilidad de generar con un equipo de sonido potente una rampa de ruido blanco suficiente como para capturar el evento acústico. Sin embargo, dada la complejidad y los eventuales obstáculos burocráticos asociados a la realización del experimento, se optó por una solución intermedia. Así pues, durante varios días acudí al espacio con el ordenador portátil y la grabadora con la idea de generar una rampa con mi propia voz. Después de varios intentos y cierta manipulación de los parámetros en *Space Designer*⁶¹ conseguimos una reverberación aproximada a la que uno puede escuchar en la Lonja de la Seda en Valencia.

El efecto de reverberación fue aplicado sobre una grabación de la *Masçletà*, previamente editada y acortada. Dicha composición corresponde al inicio y el final de la *Masçletà* que tuvo lugar el 19 de marzo de 2010 en Valencia⁶². Al aplicar el efecto de reverberación de la Lonja en dicha grabación el material original se ve alterado, aumentando la presencia de bajas frecuencias y coloreando las frecuencias más agudas.

De nuevo, utilizando herramientas para la espacialización del sonido se redistribuyeron las posiciones de las frecuencias y se ensanchó el espacio entre las medias y las altas frecuencias para ampliar el campo y dejar que la *Masçletà* se distribuyera de una manera homogénea en el espacio auditivo.

⁶⁰ La Convolución es una técnica de procesamiento de señal de audio que permite recrear espacios sonoros a través de un proceso de contraposición de dos señales de sonido. Ver: http://www.ears.dmu.ac.uk/spip.php?page=rubriqueLang&lang=es&id_rubrique=301 [consulta 2010, 25 de agosto].

⁶¹ *Plug-in* para el software *Logic Pro* que gestiona el material obtenido de una captura de Respuesta de Impulso. A su vez sirve como herramienta para recrear espacios físicos en postproducción de audio.

⁶² Esta grabación que se encuentra integra en el proyecto Orange Country fue grabada en la misma plaza del Ayuntamiento de Valencia utilizando microfónica binaural.

El resultado dista mucho de ser lo que significaría disparar una *Mascletà* dentro de la Lonja de Valencia, sin embargo, la composición plantea ciertas preguntas y presenta un escenario inusual en el que dos elementos sonoros se encuentran en un espacio ajeno para conjugar un diálogo sonoro distinto.

Calle Calatrava.

En *Calle Calatrava* se optó por conjugar la habitual grabación en movimiento de Sur a Norte, desde la plaza del Dr. Collado, hasta la plaza del Negrito, con una composición recreada a partir de material sonoro registrado en la misma calle. A pesar de tratarse de una de las arterias principales del Barrio del Carmen, la grabación resultó de lo más silenciosa por lo que se optó por tratar de conjugar una composición meramente abstracta con un paisaje sonoro convencional. Utilizando distintos sonidos extraídos del acto de chocar distintos objetos metálicos con verjas y mobiliario urbano se extrajeron muestras de sonido o *samplers* con los que a posteriori se construyó una composición rítmica con evidentes cambios y transformaciones de señal.

Una vez realizada la composición rítmica se depositó sobre un lecho de paisaje sonoro (la propia grabación en la calle) y dicho lecho sirvió para modular el volumen o amplitud de la pieza compuesta con el propósito de “alojarla” en la calle misma. La manera como la composición rítmica entra en escena en el conjunto compositivo y como desaparece es dependiente del paisaje sonoro que la aloja.

Plaza Redonda.



Otro ejemplo de Abstracción Sonora es *Plaza Redonda*. Para este singular espacio público de la ciudad de Valencia se optó por realizar un ejercicio en donde estudiar las teorías de Pierre Schaeffer sobre la idea de sonido referencial. Schaeffer argumenta que un sonido del que conocemos su origen, si se enlaza con otros puede generar un nuevo significado o evocarlo. Dicho concepto fue también expuesto por Chion en su *Guide des objets sonores, Pierre Schaeffer et la recherche musicale* del año 1983.

Partiendo de dicha teoría decidimos crear una analogía entre la morfología de la plaza y un elemento muy presente en el paisaje sonoro de Valencia pero a veces olvidado, las bicicletas, y más concretamente las ruedas de la bicicleta, porque junto a la cadena son el elemento sonoro principal en este medio de transporte.

De nuevo se procedió a realizar una composición sonora a partir del sonido de una bicicleta. Dicho material fue registrado en estudio para luego, y de la misma manera que en *calle Calatrava*, depositarlo sobre el paisaje sonoro de la plaza en un día cualquiera. El resultado es una composición sonora a partir del sonido de una bicicleta que a veces deriva a lo que Schaeffer también denominó como *sonido abstracto*, puesto que el propio sonido del vehículo y la superposición de capas del mismo, genera un nuevo elemento sonoro alejado de su fuente y su significante.

2.3.4 Orange Country.

Orange Country consta de pequeñas composiciones sonoras planteadas como ejercicios prácticos en los que se pretende construir retratos aurales de distintas localizaciones de Valencia y de sus alrededores. A través de procesos de edición de material de audio se han construido composiciones de una duración máxima de seis minutos. Todo el material ha sido compuesto a partir de paisaje sonoro y grabaciones de campo efectuadas en dichos lugares y todas las composiciones reciben el nombre del lugar del que procede el material acústico.

Así pues, se han realizado distintos capítulos conformando un friso aural que retrata distintos lugares o distintas características sonoras del espacio de la Comunidad Valenciana y sus alrededores. El método compositivo se basa en los escritos de Barry Truax⁶³ acerca de la composición de paisajes sonoros y se enmarca en una praxis muy delimitada a partir de normas autoimpuestas ya mencionadas con anterioridad y que se pueden encontrar en el anexo a este texto (*Personal Contract For Site-Specific Soundscape Composition*).

Siguiendo el Contrato Personal, se ha tratado de no utilizar ningún tipo de efecto de transformación del sonido, tan sólo se ha editado el audio superponiendo capas, enlazando escenas sonoras con otras escenas, creando narrativas, juegos sensoriales y sobre todo, tratando de retratar un lugar desde la escucha. Por ejemplo, en la primera composición del proyecto titulada *Port de Silla* se ha mantenido la grabación de los pasos sobre las distintas superficies por las que se anduvo con la idea de generar un sentido de direccionalidad, subrayando el método de grabación basado en un paseo y dejando que los distintos elementos que se van encontrando en el paseo tengan una continuidad narrativa o espacio-temporal.

⁶³ TRUAX, Barry (2002). Genres and techniques of soundscape composition as developed at Simon Fraser University. *Organised Sound*, 5(3), 119-126.

En *Gola del Pujol*, se ha trabajado en la composición a partir de un recorrido que va desde la playa y las rocas de un pequeño espigón hasta la dehesa que precede la Albufera de Valencia. A su paso encontramos la playa, la arena, el viento y la duna, las gaviotas de una laguna cercana (Gola del Pujol) para luego adentramos en el bosque en donde termina el recorrido. En este caso la composición sigue un sentido geográfico desde el mar hacia interior.

En algunas de las composiciones como la dedicada a la *Mascletà*⁶⁴ Valenciana o el *Día dels Trons*⁶⁵ en Alcoi se ha procedido a dejar el material sonoro prácticamente intacto entendiendo que dichas grabaciones ya conforman por sí mismas, una composición y recortarlas, editarlas y ajustarlas a una duración concreta sería cuartear su propia esencia. Entendiendo lo anterior podemos considerar que dichas composiciones forman parte de la categoría Composiciones Encontradas.

Resumiendo lo anterior la serie *Orange Country* ha servido como ejercicio de entrenamiento para las composiciones de La Ciudad Aural y nos ha permitido comprender que se pueden construir composiciones sonoras extremadamente ricas en matices sin necesidad de utilizar ningún tipo de efecto de procesamiento de señal. A su vez el carácter procesual y casual de esta propuestas ha servido para desarrollar una narrativa descriptiva y de análisis sonoro que puede ser apreciada en el Blog de trabajo. Por cada una de las composiciones de Orange Country se ha escrito un texto explicativo y descriptivo de las condiciones de grabación y las características de los lugares retratados.

⁶⁴ Anteriormente ya hemos mencionado la grabación de la Mascletà, cuando ha sido utilizada en la composición para la Lonja. Esa misma grabación se encuentra íntegra en el proyecto Orange Country: Pista Nº 6 del CD *Orange Country* adjunto a este texto.

⁶⁵ El *Día dels Trons* se celebra cada 24 de abril en Alcoi (Alicante). A lo largo de toda la jornada se disparan trabucos de salvas por todo el casco viejo de la población: Pista Nº 9 del CD *Orange Country* adjunto a este texto.

3.4 Opciones Tecnológicas.

En este punto desgranaremos las distintas partes del proceso en las que se han planteado opciones tecnológicas para resolver, a nivel de software, en el proyecto de la Ciudad Aural.



Participante con auriculares.

El proyecto requiere un sistema informático portátil con capacidad de reconocer coordenadas de longitud y latitud a través de un sistema GPS y que a su vez sea capaz de activar y reproducir archivos de sonido para su audición con auriculares.

Actualmente existen distintos dispositivos portables que cumplen con los requisitos del proyecto. Estos son los teléfonos móviles de la compañía HTC, cuyo sistema operativo base es Android⁶⁶ y cuenta con tecnología de audición de sonido y GPS. A su vez y al otro lado del espectro, encontramos el Iphone de Apple Inc. que ofrece la misma cantidad de prestaciones. Ambos dispositivos se encuentran entre los más idóneos para la realización de la Ciudad Aural. En el caso de iPhone,

⁶⁶ *Android* es un sistema operativo basado en Linux para dispositivos móviles desarrollado por la empresa Android Inc. que posteriormente fue absorbida por Google. Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/Android> [consulta 2010, 12 de julio]

la aplicación para el dispositivo que se debería usar es RJDJ, una plataforma que permite desarrollar aplicaciones creadas en Pure Data y utilizarlas en un Iphone.

Otros dispositivos móviles pueden ser igualmente útiles ya que a través de conectividad *bluetooth* se pueden juntar los dos pre-requisitos mencionados (GPS y reproducción de Audio). Este es el caso de casi todos los teléfonos móviles de la finlandesa Nokia y demás marcas que hoy día operan en el mercado.

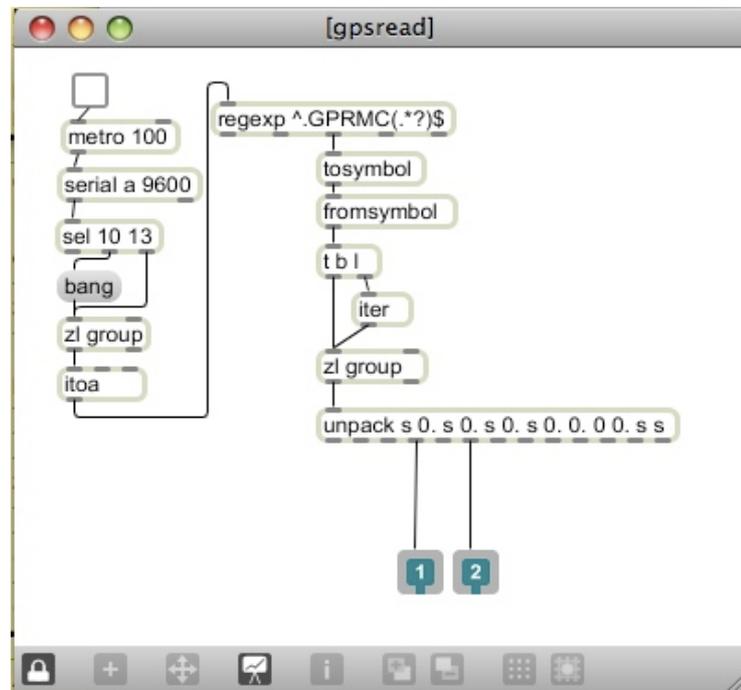
Por último se puede conseguir la misma cantidad de prestaciones utilizando un ordenador portátil con conectividad *bluetooth* y capacidad de reproducción de audio. De la misma manera utilizando un entorno como Max MSP o Pure Data se puede conseguir el mismo resultado pero con el agravante de la portabilidad ya que estas plataformas son dependientes de ordenadores convencionales.

Al final, la opción escogida fue la del *software* Max MSP⁶⁷ funcionando en un ordenador portátil y a su vez conectado a un dispositivo GPS que transmite datos a través de *bluetooth*. El sistema como tal fue escogido por la idoneidad de trabajar en Max MSP, sistema que conocemos y con el que ya se ha trabajado en el anterior proyecto *Walking Compositions*. Esta vez, sin embargo, se han realizado *ex professo* toda una serie de mejoras en el sistema que permiten una mayor fiabilidad y precisión.

El sistema desarrollado en Max MSP se basa en un *patch* que contiene cuatro *subpatches* fundamentales. El primero de ellos está dedicado a la recogida de datos provenientes del GPS. Ésta envía información a través de un puerto serie del ordenador (RS-232, *bluetooth*) y el objeto en Max MSP [serial] introduce las líneas de información

⁶⁷ Max MSP es un entorno de desarrollo gráfico para música y aplicaciones multimedia. El sistema fue desarrollado en una primera fase por Miller Puckette para luego ser comprado por la compañía *Cycling 74* con base en San Francisco, California, EEUU. Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Max_MSP [consulta 2010, 12 de julio]

necesarias para visualizar coordenadas de longitud y latitud. Todas estas funciones se recogen en el *subpatch* titulado [p gpsread]⁶⁸.



[gpsread], el *patch* que recibe los datos del GPS.

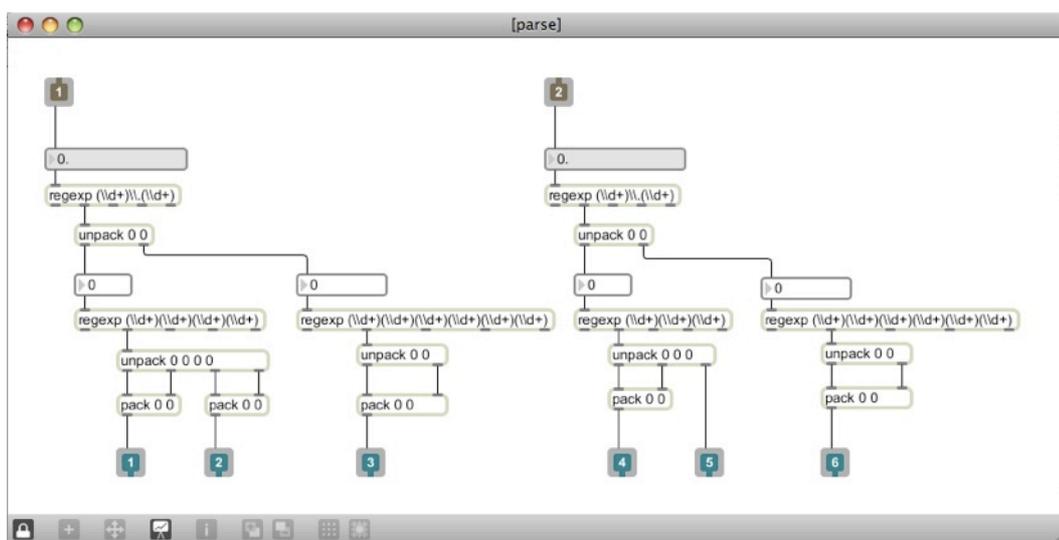
Todo GPS funciona con uno o dos protocolos de datos, NMEA⁶⁹ o Garmin⁷⁰. Ambos están disponibles en la mayoría de GPS con conectividad externa pero el más usado sigue siendo NMEA. De toda la información que entra a través del GPS a Max MSP tan sólo nos interesa una línea del *array*, ésta es la que en su inicio apunta: \$GPRMC. Dicha línea dentro del protocolo NMEA provee con información horaria, geoposición y rumbo, siendo así la línea del protocolo menos saturada de información y por consiguiente la más fácil de filtrar para el propósito del proyecto.

⁶⁸ La estructura de esta parte del patch ha sido tomada y reutilizada del patch que Doug Pearce realizó en el 2007 para la lectura de datos GPS en Max MSP.

⁶⁹ NMEA 0183 responde a las siglas de National Mariner Electronics Association y es un protocolo de transmisión de datos para sistemas de navegación GPS.

⁷⁰ Garmin Inc. es una compañía Norteamericana centrada en la producción y desarrollo de dispositivos móviles de navegación GPS.

El *patch* titulado [gpsread] que se puede encontrar en el CD-ROM adjunto a este proyecto envía al siguiente *subpatch* la información de cuál es la coordenada actual en la que el GPS y el ordenador se encuentran. El siguiente *subpatch*, titulado [Parse]⁷¹ recibe las coordenadas y las divide en grados minutos y segundos, como se puede apreciar en la imagen inferior.



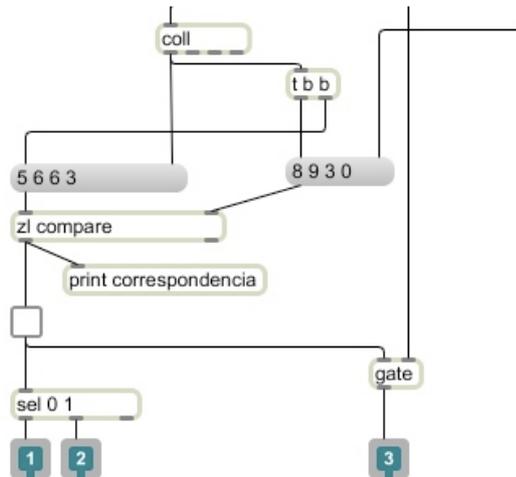
[parse] el *patch* que separa y filtra el *array* GPRMC para su posterior análisis.

El tercer *subpatch* titulado [*p compare*]⁷² utiliza el objeto [coll]⁷³ para comparar las coordenadas recibidas con una lista de coordenadas preestablecida que relaciona numéricamente las coordenadas con los archivos de audio asociados a las mismas. De esta manera, si existe una correspondencia entre las coordenadas entrantes desde el GPS y las

⁷¹ En inglés significa analizar gramáticamente.

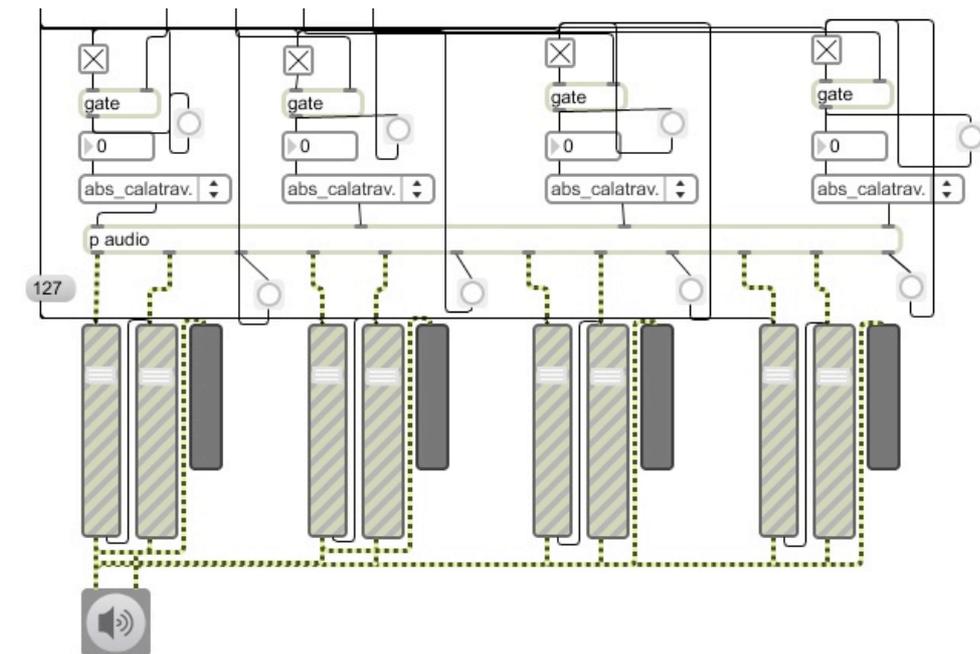
⁷² Del inglés, comparar.

⁷³ El objeto [coll] permite almacenar una lista de datos que puede ser accedida por el sistema para buscar en ella correspondencias.



[p compare] el *patch* que compara las coordenadas recibidas con las almacenadas coordenadas almacenadas en el objeto [coll], entonces el sistema muestra el número asociado a la coordenada y permite que el cuarto y último *patch* inicie la secuencia de reproducción del archivo concreto.

El cuarto *patch* consta de cuatro sistemas de reproducción independientes. Estos están conformados por un objeto [buffer~] que almacena el audio en Max MSP y un objeto [Groove~] que reproduce el sonido existente dentro del [buffer~]. Se han instalado cuatro reproductores con el fin de permitir varias reproducciones simultáneas de los archivos de audio y así evitar cortes bruscos en las composiciones. Para el correcto funcionamiento de esta parte del *software* se ha desarrollado un sistema para que, siempre que uno de los reproductores de audio este encendido, éste no puede cargar un nuevo archivo, desviando la tarea al siguiente reproductor. Si hay un reproductor que no está reproduciendo nada y la localización del usuario requiere reproducir audio, el sistema busca otro reproductor en dónde alojar el archivo de audio entrante.



[mainpatch] el *patch* que gestiona los archivos de audio y los reproduce a su debido momento.

Finalmente el sistema funciona en entorno Mac OS X 10.4 o superior haciendo necesario el transporte del mismo ordenador en el momento del paseo sonoro. Utilizando una bolsa de mano con bandolera, el usuario carga con un ordenador portátil Ibook que a su vez está conectado con unos auriculares analógicos y a través de Bluetooth con el *GPS Holux GPSlim*.

La decisión de utilizar Max MSP y un ordenador portátil es la opción que ha permitido no invertir ni tiempo ni recursos a estudiar y aprender un sistema tecnológico nuevo dejando así espacio a la verdadera motivación de esta investigación que es el paisaje sonoro. Es importante tener en cuenta que este proyecto aplicado y la investigación que se lleva a cabo a lo largo del proceso versa sobre el paisaje sonoro, sus implicaciones en el entorno y cómo lo percibimos a nivel acústico. De modo que, asumiendo cuál es la línea de investigación, entendemos que el estudio y aprendizaje de sistemas informáticos dista mucho de los objetivos de la investigación. Por tanto, en el momento de escoger la mejor opción tecnológica se ha optado por la más sencilla y asequible y

no la más obvia y eficiente. A su vez, nuestros conocimientos previos en desarrollo de aplicaciones para Max MSP ha sido una motivación más para realizar un trabajo satisfactorio en un corto plazo de tiempo.

CONCLUSIONES.

En una primera aproximación al medio, se ha adentrado en las posibilidades del sonido para abordar un diálogo entre aspectos físicos del sonido y su posible relación con el entorno. El trabajo realizado entre 2006 y 2008 fue un ejemplo de cómo tratar de encauzar distintas vías de investigación en el campo del arte sonoro para construir un lenguaje que dialogara con entornos naturales concretos.

Todas esas aproximaciones se planteaban con la idea subyacente de trabajar en el campo de los medios digitales pero alejándolos de su lugar tradicional. Consistía en trabajar en un entorno meramente digital pero en lugares poco dados a este tipo de actividad. Así pues, se realizaron composiciones digitales en montañas, valles y lugares en donde trabajar en la composición digital resultaba una incomodidad evidente.

De acuerdo con lo anterior, hubo que plantearse qué relaciones se establecen y cómo el hecho de trabajar por y para entornos naturales genera nuevas maneras de ver, entender y escuchar espacios, lugares y paisajes. Llegados a este punto las relaciones pueden ser vistas como consecuencias naturales que forman parte de una evolución lógica.

A su vez, el trabajo digital en el medio ambiente facilita en cierta manera la obtención de resultados satisfactorios. Eso se produce al enmarcar composiciones digitales en lugares de una belleza concreta. El acto de enmarcarlos en dichos entornos provoca que el propio entorno en el que se producen las obras sonoras dote de significado y sentido a ese trabajo. En cierto modo, ese entorno facilita la producción de material y hace que el proceso de trabajo resulte más confortable en términos de satisfacción con el resultado.

Con todo ese bagaje nos planteamos trabajar en un entorno urbano, dando un giro tangencial en el tipo de espacios a los que estamos acostumbrados, generando nuevas complejidades e incomodidades y un sinfín de problemas conceptuales que en anteriores trabajos en el medio natural no existieron.

De esta manera al empezar a trabajar en un medio urbano las propias complejidades de la ciudad contemporánea y su intrincada relación con el sonido y el propio paisaje sonoro nos han llevado a tratar de encontrar en la ciudad elementos comunes con el espacio natural. Estos son, principalmente, el sonido y las recreaciones del espacio natural, entendiendo como tales, parques, plazas y zonas ajardinadas.

En el campo sonoro hemos buscado el silencio, la calma, el paisaje urbano que no encaja con el tópico de paisaje sonoro saturado de tráfico y bullicio. Hemos buscado también arrancar de la ciudad, elementos acústicos naturales, tales como fuentes, árboles y pájaros, tratando así de encontrar lo “natural” en la ciudad.

Pero sobretodo se ha buscado en la ciudad las sensaciones que hemos percibido trabajando en el medio natural. Se buscó un espacio en Valencia que aportara la misma sensación de experiencia visual agradable; buscando un espacio en donde trabajar con comodidad y belleza estética. Y es en el barrio del Carmen en donde se encontró esas características.

Una vez llegados a este punto el trabajo de grabación y composición se ha realizado de manera dilatada a lo largo de casi un año de trabajo. Los paseos se han sucedido descubriendo nuevos espacios desconocidos en una primera aproximación. Las grabaciones y las derivas se han sucedido sin parar, y la edición de audio no ha cesado.

En relación con la grabación, el grado de satisfacción con la calidad de los registros es bastante alto, sin embargo, hay que plantearse seriamente empezar a adquirir mejor equipamiento para la grabación de paisajes sonoros. Si bien los resultados obtenidos con los micrófonos binaurales han sido muy satisfactorios, muchas de las grabaciones requerirían un equipamiento mucho más sofisticado que permitiera capturar sonidos ambientes con mayor fidelidad.

Todo este intenso trabajo demuestra que el proyecto que nos planteamos en un primer momento fue ambicioso, resultando demasiado complejo, dadas las características de la ciudad como entorno acústico.

En consecuencia, quizás acotando campos de actuación, se podría haber realizado un estudio más exhaustivo sin necesidad de tratar de abordar todos los frentes de la investigación.

Al tratar de abarcar demasiadas temáticas para representar el barrio del Carmen hemos perdido la posibilidad de desarrollar un trabajo sonoro más centrado en la vida en el barrio y todas aquellas actividades que en él se realizan. Así pues, han faltado composiciones aludiendo a aspectos sociales tales como oficios, actividades laborales y demás elementos identitarios que hacen del Carmen un espacio singular.

A pesar de todo, la investigación intensiva nos ha permitido adentrarnos y reflexionar profundamente sobre nuestro trabajo personal y la relación con el entorno en el que se enmarca.

En ese sentido el trabajo de composición de paisajes sonoros ha resultado todo un reto y una experiencia que nos ha permitido ir más allá a la hora de comprender un material sonoro tan complejo. El diseño de composiciones a partir de paisajes pregrabados ha resultado de lo más rico en matices y texturas. *Orange Country* ha sido una experiencia que muy lejos de estar terminada, nos anima a seguir trabajando en este tipo de composiciones y alejarnos de procesos más digitales y aplicación de efectos. En relación con lo anterior en *Walking Compositions* se criticó el uso o abuso de efectos sonoros, aspecto que en este proyecto hemos procurado limitar a casos muy concretos con necesidades especiales.

En relación con el trabajo fonográfico quisiéramos apuntar que después de un año recogiendo material sonoro para documentación o uso artístico ha hecho sentirnos muy cómodos en el medio, reafirmando nuestra intuición de seguir trabajando en el campo de la fonografía para descubrir y contribuir a preservar el patrimonio sonoro del entorno en el que vivimos. En ese sentido y gracias a *Ciudad Aural* y *Orange Country* actualmente se ha tratado de iniciar un proyecto de recogida de material de paisajes sonoros a gran escala en la Comunidad Valenciana. Para ello, y tratando de encauzar el interés hacia un trabajo más analítico y cercano a la etnografía, iniciamos un proyecto de colaboración con el *Museu*

Valencià d'Etnografia, que en un futuro nos permetria seguir treballant com a fonògraf. Mencionem aquest aspecte perquè considerem que, en cert sentit, és una conseqüència directa d'aquest projecte i estimem que la Ciutat Aural és ja de per si un arxiv de paisatge sonor del Barri Del Carmen. Amb això, no volem dir que el treball estigui acabat sinó que queda encara molt treball per davant, això no és més que un primer gra de sorra en expansió resonant.

En quant al desenvolupament tècnic de l'aplicació en Max MSP és precís mencionar el fet de que el sistema tal i com està plantejat és funcional però, sense embargo, no resulta còmode per a una audició de diversos participants, ja que només es disposa d'un dispositiu per a la tasca. Així doncs, es planteja també la possibilitat de fer una audició utilitzant tan sols reproductors de MP3 i un mapa orientatiu de on es troben les composicions emplaçades, facilitant així una major participació d'usuaris en el projecte.

Si bé aquesta opció només es contempla a nivell pràctic. A nivell conceptual aquesta opció trenca significativament amb la idea d'un sistema que permet l'audició de composicions sempre i quan l'oïdor o participant es trobi a la zona desitjada, però es contempla com a una manera d'acostar al major públic possible aquest projecte i les seves implicacions.

Una vegada fet l'anàlisi del procés de treball podem plantejar-nos també què ha significat aquest projecte en termes de allò que mencionem a l'introducció com a Emplaçament de So.

Aquesta teoria, plantejada en el projecte anterior, apunta al estudi de allò que succeeix al realitzar una audició en un espai concret, quins són els elements que intervien i quines relacions s'estableixen. Des d'aquesta òptica, el projecte de la *Ciutat Aural* ha sigut molt clarificant, ja que ha pogut reafirmar-nos en la nostra idea, i comprendre que no sempre és fàcil emplaçar so. Sense embargo, ara s'ha demostrat que és

posible, y el resultado de realizar un emplazamiento virtual de sonido ha sido satisfactorio.

En *Walking Compositions* el acto de emplazar sonido fue una constante en el trabajo, como también lo ha sido en la *Ciudad Aural*, por esa razón, ambos proyectos deben ser entendidos como experimentos o tentativas de emplazar sonido.

Más allá de las implicaciones formales del acto de emplazar sonido existe una reflexión más poética que es la de establecer relaciones emocionales con el entorno a través de medios no invasivos. Y la relación semántica y conceptual que se establece entre el oyente y el entorno en el que se produce la obra. Esa ha sido y es la constante en esta investigación y la voluntad de hallar caminos con los que entender las distintas dinámicas que se establecen entre sonido, espacio y individuo.

Por ello, y aunque el subtítulo a este proyecto sea “una propuesta de emplazamiento de sonido” hemos llegado a la conclusión que de manera subyacente lo que realmente emplazamos es la escucha. Es decir, al fin y al cabo en este proyecto se sugiere un lugar para una escucha concreta y la posibilidad de componer para un lugar concreto y así generar una escucha emplazada.

Finalmente tenemos que considerar el trabajo realizado en el blog digital como una parte fundamental de este proceso de investigación. Es en el blog en donde se apuntan las ideas principales que han ido surgiendo a lo largo de este año y es allí en donde aparecen teorías que en el futuro serán abordadas con profundidad. El blog de trabajo ha servido como lecho en el que depositar impresiones y detalles que han ido surgiendo y es quizás gracias a su uso cotidiano como hemos conseguido articular un discurso o varios discursos conceptuales sobre Arte Sonoro, composición de paisajes sonoros y su aplicación en el territorio.

BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS

BIBLIOGRAFÍA

ANDUEZA, MARIA (2009). *Site-Specific Sound Installations in the Urban Environment. Proceedings of Sound, Sight, Space and Play 2009*. United Kingdom: Montfort University Leicester.

ATIENZA, RICARDO (2007). *Ambientes sonoros urbanos: la identidad sonora. Modos de permanencia y variación de una configuración urbana*. Madrid: Instituto Cervantes. [Documento en línea]. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/artes/paisajes_sonoros/p_sonoros01/atienza/atienza_01.htm [2010, 14 de julio].

AUGOYARD, JEAN-FRANÇOIS; TORGUE, HENRY (2005) *Sonic Experience, A Guide To Everyday Sounds*. London: McGill's University Press.

BULL, MICHAEL (2000). *Sounding Out the City: Personal Stereos and the Management of Everyday Life*. Oxford: Berg.

BULL, MICHAEL (2007). *Sound Moves, iPod culture and urban experience*. London: Routledge.

BEHRENDT, FRAUKE, *Mobile Sound* (2009), [en línea]. Sussex, Gran Bretaña. Disponible en: <http://mobilesound.wordpress.com/> [2009, 2 de Enero].

BENJAMIN, WALTER. *La Obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. [en línea]. Disponible en: http://www.jacquesderrida.com.ar/restos/benjamin_arte.htm [2010, 26 de Agosto].

CARLES, JOSÉ LUIS; PALMESE, CRISTINA (2004). *Identidad Sonora Urbana*. [en línea]. Disponible en: <http://www.eumus.edu.uy/ps/txt/carles.html> [2010, 26 de Enero].

CARERI, FRANCESCO (2002). *Walkscapes. El andar como práctica estética* (primera edición). Barcelona: Gustavo Gili.

CAMBRÓN, MIGUEL ALONSO. (2009). *Etnografía Sonora. reflexiones prácticas (I)*, [en línea]. Barcelona: E-Revista de Humanidades Sásuati. Disponible en: <http://www.sarasuati.com/etnografia-sonora-reflexiones-practicas-i/> [2000, 3 de junio].

CARDIFF, JANET & BURES MILLER, GEORGE (2007). *The Killing Machina y otras historias 1995-2007*. Barcelona: MACBA.

CHION, MICHEL (1983). *Guide des objets sonores, Pierre Schaeffer et la recherche musicale*. Paris: Ina-GRM/Buchet-Chastel.

COMELLES ALLUÉ, EDUARD (2009). *Escuchando: Dallas Simpson - The Alarming Blend of Three Arches* [Documento en línea]. Disponible en: <http://wipwalker.blogspot.com/2009/12/escuchando-dallas-simpson-alarming.html> [2009, 2 de Enero].

DEBORD, GUY. (1958). *Teoría de la Deriva*, [en línea]. En: Internacional situacionista, vol. I: La realización del arte, Madrid: Literatura Gris, 1999. Disponible en: [http:// www.sindominio.net/ash/is0209.htm](http://www.sindominio.net/ash/is0209.htm) [2010, 3 de Enero].

DEBORD, GUY. (1955). *Introduction to a Critique of Urban Geography*. Paris: Les Lèvres Nues.

LÓPEZ BARRIO I; CARLES, J.L. (1997). *La calidad sonora de Valencia. Espacios sonoros representativos*. Valencia: Fundación Bancaixa.

LABELLE, BRANDON (2006). *Background Noise, Perspectives On Sound Art*. London: Continuum Books.

LLOP Y BAYO, FRANCESC. (1988). *El paisaje sonoro: un estudio multidisciplinar*. [Documento en línea]. Disponible en: <http://campaners.com/francesc.llop/text.php?text=5> [2010, 18 de Julio].

LLOP Y BAYO, FRANCESC. (2007) *El soroll el fan els altres. Aspectes patrimonials del paisatge sonor*. Valencia: Generalitat Valenciana. Disponible en: <http://campaners.com/francesc.llop/text.php?text=15> [2010, 18 de Julio].

LLOP Y BAYO, FRANCESC. (2007). *El soroll, una música comunitària. Valencia: Generalitat Valenciana*. [Documento en línea]. Disponible en: <http://campaners.com/francesc.llop/text.php?text=7> [2010, 12 de Julio].

LÓPEZ BARRIO, ISABEL; CARLES, JOSÉ L. (1997) *La Calidad Sonora de Valencia, Espacios Sonoros representativos*. Valencia: Fundació Bancaixa.

LÓPEZ, JUAN-GIL (2007). *La auralidad consensuada. Paisaje sonoro y redes sociales*. Madrid: Instituto Cervantes. [Documento en línea]. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/artes/paisajes_sonoros/p_sonoros01/gil/gil_01.htm [2010, 14 de julio].

MONTOLA, MARKUS; STENROS, JAAKKO; WAERN, ANNIKA (2009). *Pervasive Games, Experiences on The boundary between life and play*. Burlington MA: Morgan Kaufmann Publishers.

- MIRA, JOAN F (1997). *Els sorolls humans* Alzira: Bromera. [Documento en línea]. Disponible en: <http://www.joanfmira.info/general/calaix.php?id=237> [2010, 20 de Agosto].
- RUSSOLO, LUIGI (1916). *El Arte de los Ruidos*. Cuenca: Centro de Creación Experimental, Universidad de Castilla-La Mancha.
- SCHAFER, R. MURRAY (1977). *Our Sonic Environment and The Soundscape, The Tuning of the World*. Rochester, Vermont: Destiny Books.
- SCHAFER, R. MURRAY (1998). *El nuevo paisaje sonoro*. Buenos Aires: Ricordi.
- SCHAFER, R. MURRAY (2006). *Hacia una educación sonora. 100 ejercicios de audición y producción sonora*. México D.F.: Ed. Radio Educación.
- SCHAEFFER, PIERRE (1988). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza.
- SCHULZ-DONBURG, Julia (2000). *Arte y arquitectura: nuevas afinidades*. Barcelona: Gustavo Gili.
- SOLNIT, REBECCA (2002). *Wanderlust, A History of Walking*. London: Verso.
- TRUAX, BARRY (1984). *Acoustic Communication*. Norwood, NJ: Ablex Publishing.
- TRUAX, BARRY (2002). Genres and techniques of soundscape composition as developed at Simon Fraser University. *Organised Sound*, 5(3), 119-126.
- VEIT, EARLMANN (2005). *Hearing Cultures. Essays on sound, listening and modernity*. Oxford-New York: Berg.
- VV.AA. (1999). *En Red 0. Paisajes sonoros. VII Simposio de música electroacústica*. Barcelona: AMEE - Orquesta del Caos - Còclea. . [Documento en línea]. Disponible en: <http://www.sonoscop.net/sonoscop/soundscape/>
- VV.AA. (2005). *Espacios sonoros, tecnopolítica y vida cotidiana. Aproximaciones a una antropología sonora*. Barcelona: Orquesta del Caos.
- VV.AA. (2008). *La música que no se escucha. Aproximaciones a la escucha ambiental*. Barcelona: Orquesta del Caos.

VV.AA. (2010). *Islas Resonantes* (audio-libro). La Palma: Gobierno de Canarias.

WESTERKAMP, HILDEGARD (1974). *Soundwalking*. Victoria B. C.: Sound Heritage, Volume III Number 4.

WRIGHTSON, KENDALL (1999). An Introduction to Acoustic Ecology. *Journal of Electroacoustic Music*. Volume 12.

Fonografía / Discografía.

CLAIR, SON. *London Soundmap* [Grabación sonora]. Lisboa: Impulsive Habitat, 2010. Archivos MP3. Estéreo.

CUSACK, PETER. *Interpreting the Soundscape - Various Artists* [Grabación sonora]. Boston: MIT Press, LMJ CD Series Volume 16, 2006. Cd-r. Estéreo.

SASAJIMA, HIROKI. *Into The Nothings* [Grabación sonora]. Lisboa: Impulsive Habitat, 2010. Archivos MP3. Estéreo.

SIMPSON, DALLAS. *The Alarming Blend of Three Arches* [Grabación sonora]. Lisboa: Impulsive Habitat, 2010. Archivos MP3. Estéreo.

SIMPSON, DALLAS. *Braye Harbour* [Grabación sonora]. Colonia: Konkretourist, 2010. Archivos MP3. Estéreo.

SIMPSON, DALLAS. *For Whom The Bells Told* [Grabación sonora]. Mataró: Tecnonucleo, 2010. Archivos MP3. Estéreo.

WESTERKAMP, HILDEGARD. *A Walk Through The City* [Grabación sonora] ; *For solo tape with poetry and reading by Norbert Reubsaat* . Toronto: Musicworks, 1983. 1 casete; 16 min., 05 seg. Estéreo.

Proyectos relacionados.

COLECTIVO ESCOITAR, *No Tours* (2009), [en línea]. Bilbao: España. Disponible en: <http://www.notours.org/> [2009, 2 de Enero].

COMELLES ALLUÉ, EDUARD (2009). *Walking Compositions, A Site-Specific Soundwalk* [archivos MP3 en línea]. Disponible en: <http://educomelles.com/wc/wchome.html> [2009, 4 de Enero].

REUB, TERI, (2009) *Elsewhere: Anderswo*, [en línea]. Oldenburg and Neuenkirchen, Niedersachsen, Alemania. Disponible en: <http://www.terirueb.net/elsewhere/> [2010, 15 de Julio].

REUB, TERI, *Elsewhere: Anderswo* (2009), [en línea]. Oldenburg and Neuenkirchen, Niedersachsen, Alemania. Disponible en: <http://www.terirueb.net/elsewhere/> [2010, 15 de Julio].

ERKIZIA, XABIER (2005) *Soinumapa* [en línea]. Bilbao, España: Arteleku. Disponible en: <http://www.soinumapa.net> [2010, 24 de Julio].

VV.AA (2008) *Paisatge Sonor i Territoris Intangibles* [en línea]. Barcelona: Facultat de Belles Arts, Grup d'Investigació BR::AC. Disponible en: <http://www.catpaisatge.net/paisatgesonor/elspaisatges.php> [2010, 25 de Julio].

ANEXOS.

Esquemas, Mapas e Imágenes.

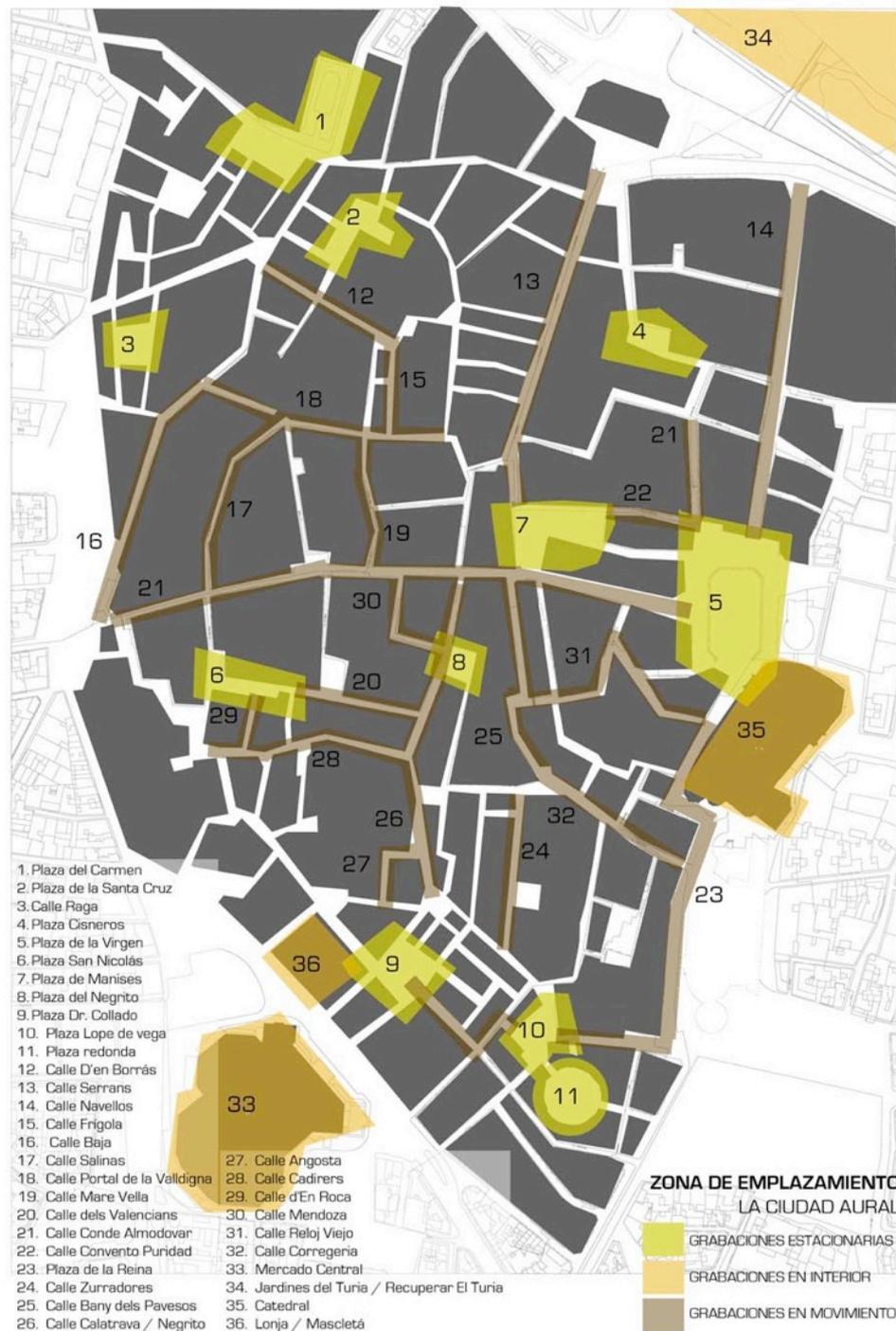


Figura 1. Mapa de la zona de emplazamiento, calles y zonas con composiciones emplazadas.

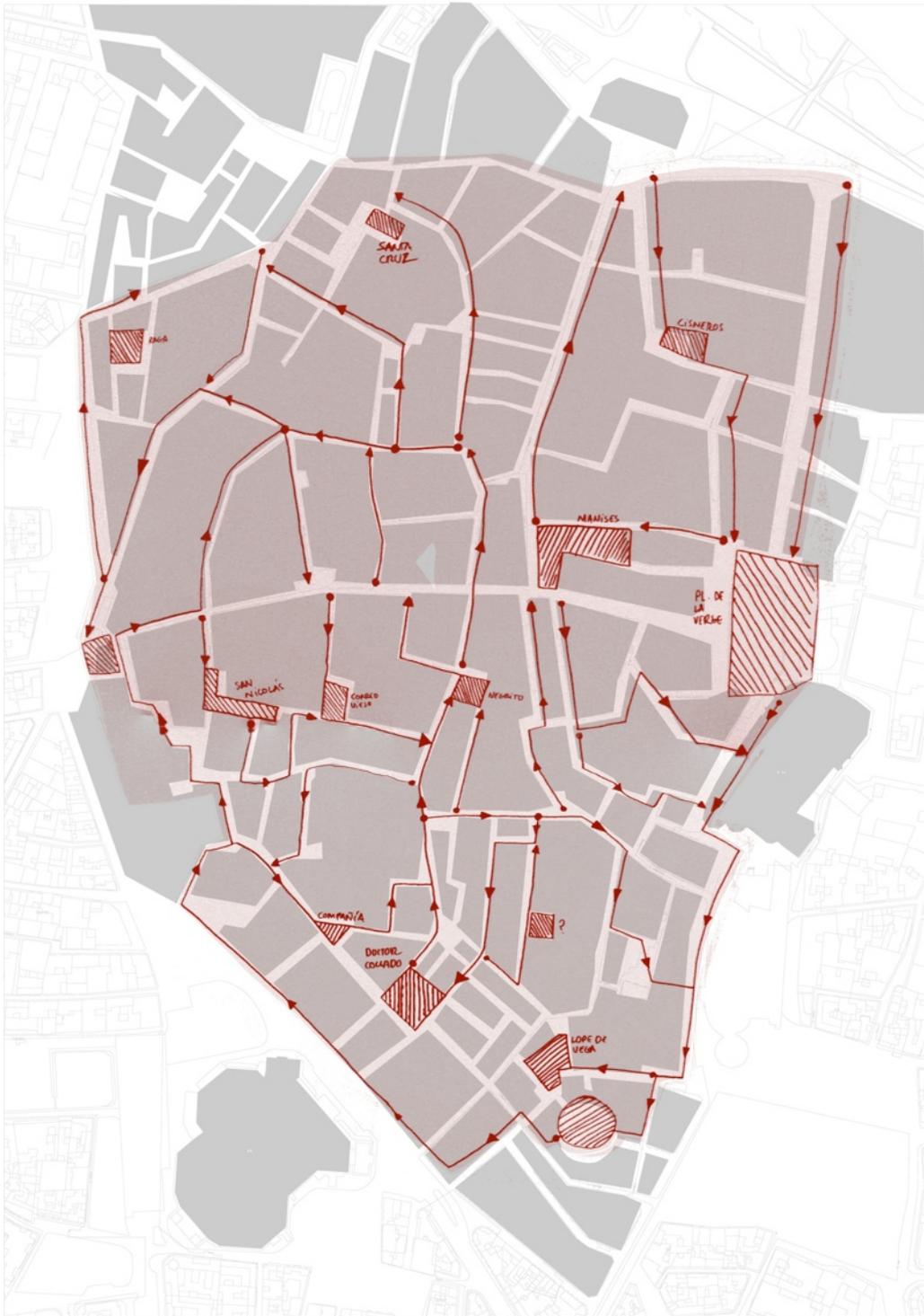


Figura 2. Mapa esquemático que muestra las zonas de grabación estacionaria y en movimiento. Los puntos corresponden a grabaciones estacionarias y las flechas grabaciones en movimiento así como a direccionalidad de la grabación.

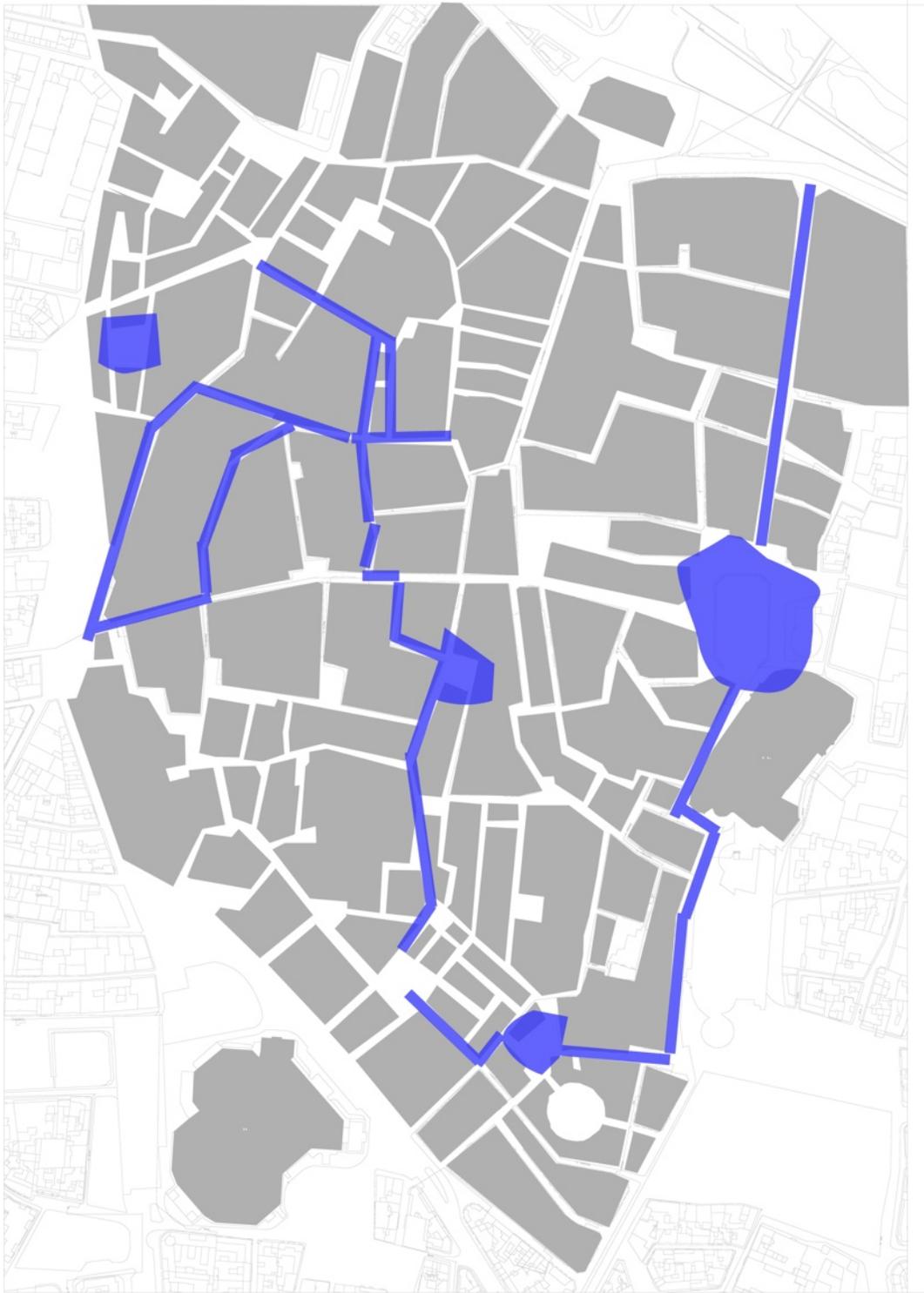


Figura 3. Mapa correspondiente a la Primera Deriva. Desde calle Navellos hasta Pl. Manises pasando por pl. Lope de Vega, Negrito y Tossal. 3 de febrero de 2010.

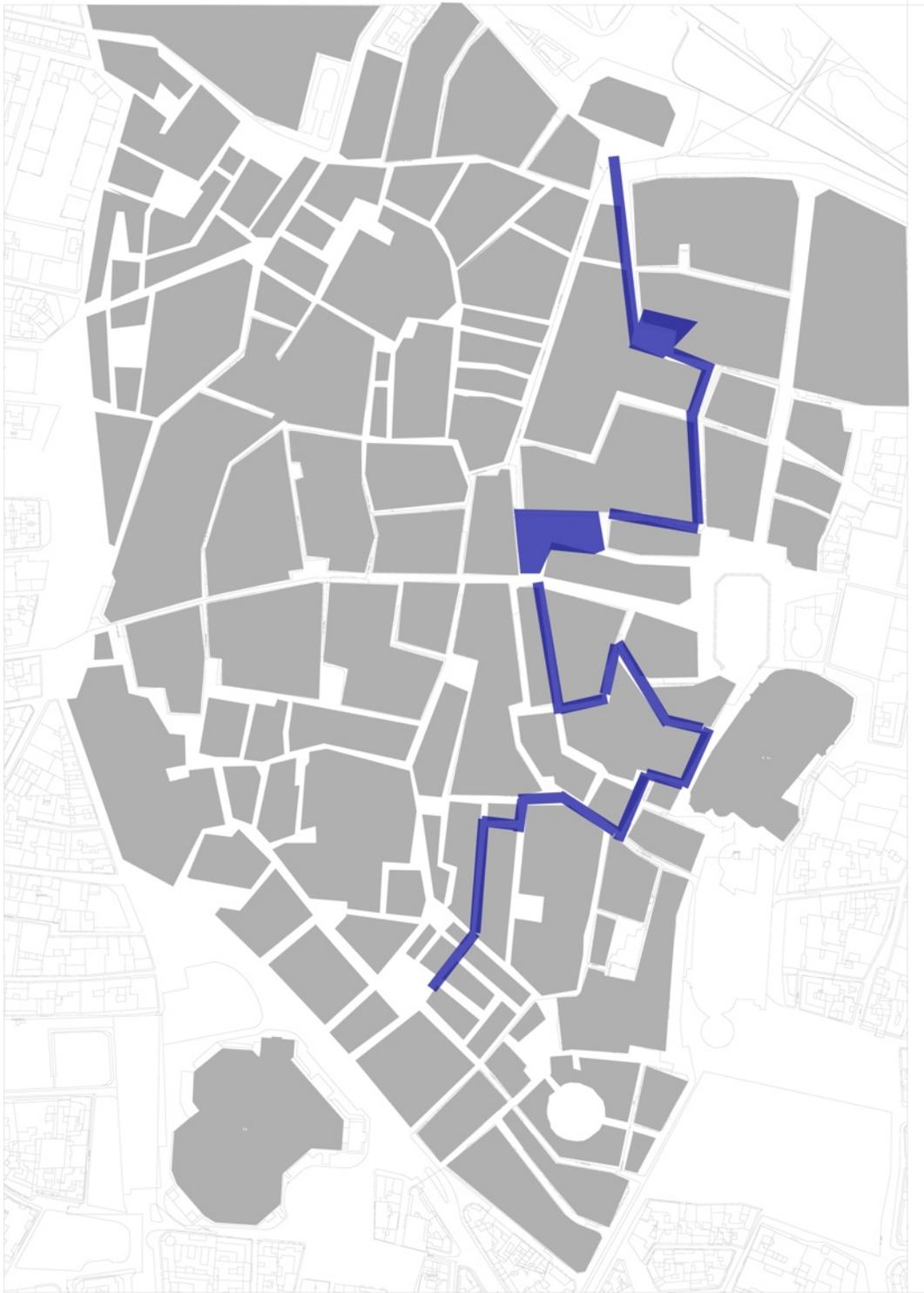


Figura 4. Mapa correspondiente a la Segunda Deriva. Desde la calle Serranos hasta pl. Doctor Collado pasando por la Calle Juristas, Micalet y Corregería. 16 de Marzo de 2010.

WIPWALKER.BLOGSPOT.COM

Blog de Trabajo

El siguiente material es la transcripción del diario de campo realizado durante 2009-10 y publicado en el blog *WipWalker.blogspot.com*. La razón por la cual se ha decidido incluir esta documentación en el grueso de este proyecto es que dicho trabajo describe el desarrollo tanto físico como conceptual del proyecto de la Ciudad Aural.

El diario, en forma de posts, está escrito de manera informal y en algunos pasajes existen enlaces a referencias en línea. Éstas pueden ser accedidas desde el mismo blog que permanecerá abierto para su consulta en la dirección anteriormente mencionada. A su vez, se han incluido referencias a proyectos paralelos tales como Audiotalaia o Brújula Sonora, proyectos que versan sobre paisajismo sonoro y arte sonoro en un amplio término pero que al haberse desarrollado en paralelo a La Ciudad Aural contienen elementos comunes a nivel conceptual.

Finalmente, el blog forma parte de la investigación y el proceso de trabajo y por lo tanto es un testimonio y un punto de referencia en donde entender la cronología de hechos y el proceso que se ha seguido a lo largo de este periodo de tiempo.

Viernes 9 de octubre de 2009

Recopilando sobre el Paisaje Sonoro

Últimamente andamos recopilando artículos y textos varios sobre paisajismo sonoro. O lo que es más exacto en inglés, *soundscape*. Este concepto aparece por primera vez en un texto de R. Murray Schafer en su libro más conocido hasta la fecha *The Tuning of The World (The Soundscape)*. En dicho libro, Schafer describe con precisión los puntos claves de que es un *Soundscape* y que se puede hacer con ellos. A su vez su colega y colaborador Barry Truax también desarrolla un trabajo muy interesante en el campo del paisajismo sonoro. Ya entraremos en más detalles sobre esta cuestión, ahora tan solo quería dejar constancia de hacia dónde se dirige mi investigación.

Si por una parte estoy intentando recopilar y leer mucho acerca del paisajismo sonoro, también estoy intentando encontrar información acerca de aspectos compositivos. En detalle, me gustaría explorar la idea de una composición randomizada, no lineal y que puede ser vista desde muchos puntos de vista. Me interesa construir una composición, casi rizomática, sin un punto de inicio y final.

El proyecto que quiero desarrollar consiste en eso, en una parrilla compositiva basada en el territorio que se pueda abordar des de distintos flancos, de esta manera se pretende deconstruir la linealidad de anteriores composiciones y construir una nube de paisajes sonoros localizada en el barrio del Carmen de Valencia.

Pronto detallaremos más.

Miércoles 21 de octubre de 2009

Investigación Doctoral en Artes Visuales.

- BURGIN, Victor, "Thoughts on 'research' degrees in visual arts departments" en *Journal of Media Practice* V. 7, nº2, 2006
- BELL, Desmond, "Is there a doctor in the house? A riposte to Victor Burgin on practice-based arts and audiovisual research" en *Journal of Media Practice* V. 9, Nº 2, 2008.

Debate abierto entre Victor Burgin y Desmond Bell en el que se discute a grosso modo el concepto de investigación en el campo de las artes visuales. Se valoran distintas posibilidades de estructuración de los estudios de doctorado. Se trata de un dialogo nuevo puesto que esta modalidad de estudios de postgrado es relativamente joven.

Todo siempre visto des del punto de vista del sistema universitario británico.

Enlaces:

http://www.upv.es/laboluz/master/seminario/textos/victor_burgin_research.pdf

<http://www.upv.es/laboluz/master/seminario/textos/risposteBurgin.pdf>

Jueves 22 de octubre de 2009

EL Deseo de Andar, A Montesinos

Blog de A. Montesinos, artista andaluz que trabaja sobre la idea de paseo cómo actividad estética y constructiva de narraciones.

<http://eldeseodeandar.blogspot.com/>

Y su web personal dónde encontrar descripciones de sus proyectos.

<http://armontesinos.net/>

Lunes 26 de octubre de 2009

ORANGE COUNTRY. Chapter 1. Port De Silla.

El Port de Silla representa la porta del municipi de Silla a l'Albufera, el major llac de la península Ibèrica i un dels paisatges humanitzats tradicionals més interessants del mediterrani espanyol, declarat com a Parc Natural per representar un dels espais de major valor ecològic de la península.

Amb l'ordenació paisatgística del Port de Silla es pretén la construcció d'un jardí que desvela la història natural i cultural.

No es tracta de recrear un paisatge original, sinó de construir artísticament el paisatge, donant valor al seu caràcter de zona humida del Parc Natural, desde l'harmonia entre producció agrícola, conservació de la naturalesa, didàctica del medi i gaudi dels usuaris i visitants. Ajuntament de Silla, (link).

En este primer acercamiento, se procedió a la grabación de distintas sonoridades que uno puede encontrar en este lugar de la Albufera valenciana. Se registraron desde el propio paisaje sonoro del lugar al atardecer hasta distintos sonidos obtenidos de maderas, barcas y pequeños pantalanes. A su vez se registraron distintos sonidos extraídos de objetos encontrados en el lugar. La pieza se plantea como paseo por este rincón tan característico.

La grabación se realizó en una misma sesión al atardecer del pasado 25 de octubre de 2009. Se usó un grabador digital Zoom H2. El sonido fue mezclado a posteriori con Logic Pro. No se realizó ningún proceso digital de alteración del sonido, tan solo, cierta equalización, normalización y posterior compresión.

Lunes 26 de octubre de 2009

El GPS Emocional.

El otro día en medio de una conversación apareció este concepto que directamente asociamos al dispositivo (en este caso mágico, o fantástico) que *Jack Sparrow* lleva consigo a lo largo de las dos últimas entregas de la saga de la factoría Disney, *Pirates Of The Caribbean*. Dicho dispositivo es una brújula que no marca el norte ni te orienta en relación con los puntos cardinales, sin embargo, si que indica lo que mas deseamos y supuestamente con bastante precisión.

Rastreando en la Web encontramos múltiples referencias a lo que llamamos "el GPS emocional" o "the Emotional GPS". Resultó pues que había muchísimas referencias dedicadas a la expresión. Todos los agentes que expresan ese concepto lo utilizan cómo metáfora de instinto, o de esa expresión tan pringosa de "es que es lo que me pide el cuerpo". Así que ese GPS emocional no es más que una guía instintiva y intuitiva que nos conduce a sitios, lugares o personas.

¿Pero que pasaría si tuviéramos una brújula como la Jack Sparrow? ¿Nos sumiríamos en profundas depresiones al perder la emoción de descubrir algo por nosotros mismos? ¿O simplemente lograríamos nuestras metas de manera rápida y poco interesante? ¿O simplemente serviría cómo herramienta de conocimiento personal?

Para mi, el GPS emocional, es no tanto un GPS como sistema de navegación, sino un GPS cómo sistema de recogida de datos. Mas que indicar el camino va traqueando el camino hecho hasta ahora y recordando lo vivido. Para GPS que me guíen en el camino ya tengo suficiente con mi Garmin Etrex.

Domingo 1 de noviembre de 2009

R Murray Schafer - Tuning of The World

In this comprehensive book, R. Murray Schafer, a pioneer of research in the fields of acoustic ecology and the acoustic environment (the soundscape), discusses his philosophies and theories concerning the soundscape. Much of the material in the book documents and is based on the

results of soundscape research undertaken through his World Soundscape Project (now known as the World Forum for Acoustic Ecology). The book also contains a useful glossary of soundscape terms.

Jueves 5 de noviembre de 2009

Paisaje Sonoro vs. Valencia.

Paisajes sonoros festivos de los valencianos: anotaciones sonoras de la fiesta del Corpus Dr. Francesc Llop i Bayo Generalitat Valenciana (1989)

Estudio sobre el sonido. En la primera parte del texto el autor desarrolla un discurso sobre distintos aspectos que afectan al sonido y a la escucha como tal. Francesc Llop analiza las implicaciones antropológicas y sociales del sonido y su papel en la construcción de una identidad colectiva.

En la segunda parte del texto el autor desarrolla un análisis de la Fiesta del Corpus en Valencia desde el punto de vista aural y a su vez aplicando las teorías y conceptos expuestos en la primera parte del texto. El paisaje sonoro de dicha festividad sirve como caso de estudio de los pensamientos y reflexiones de Llop y Bayo.

(a revisar)

Viernes 6 de noviembre de 2009

Paisaje sonoro e identidad acústica - Chiu Longina y Juan Gil López

El colectivo Escoitar.org (Galicia) encabezado por el antropólogo Chiu Longina y el musicólogo Juan-Gil López, proponen este taller dirigido a artistas, músicos, científicos sociales, activistas sonoros, creadores y personas interesadas en general en los fenómenos del arte sonoro.

A través de la escucha, y el posterior análisis de las últimas tecnologías dedicadas al registro y procesado del sonido ambiental, se propone la elaboración de un PAISAJE SONORO y cartografía sonora de Vitoria-Gasteiz, un mapa sonoro que nunca antes, se había registrado.

Desglose de Referencias (a revisar)

COMPOSICIÓN DE PAISAJES SONOROS:

- BARRY TRUAX
- R MURRAY SCHAFER
- SIMON FRASER UNIVERSITY (VANCOUVER)
- FRANCISCO LOPEZ
- JOSÉ IGUES

ANDAR COMO PRACTICA ESTETICA:

- FILOSOFOS PERIPATÉTICOS
- FRANCESCO CARERI
- REBECCA SOLNIT

PAISAJES SONOROS COMO CONSTRUCTORES DE IDENTIDAD

- ANTROPOLOGÍA DEL SONIDO
- ESCOITAR
- R MURRAY SCHAFER (TUNING OF THE WORLD)
- JOHN LEVACK DREVER

SITE SPECIFICITY

- LAND ART
- TERI REUB
- GUSTAV MAHLER

Sábado 7 de Noviembre de 2009

El *Soundscape* etnográfico

Podríamos analizar el paisaje sonoro a través de las palabras, siguiendo una metodología etnográfica, y ¡válgame dios! Antropológica. Al fin y al cabo, el paisaje sonoro constituye un material de gran valor y importancia para describir, entornos, espacios, gentes, costumbres y oficios.

Cómo herramienta de recuperación histórica, el paisaje sonoro debe preservar aspectos culturales perdidos o desechados. A través de la metodología de análisis planteada por Schafer en Vancouver distintos proyectos han tratado de llevar a la práctica el uso del paisaje como documento de preservación de una memoria colectiva o individual.

Si en Vancouver se planteaba el paisaje sonoro cómo sistema de análisis crítico de lo que a posteriori se llamó Ecología Acústica (Acoustics Ecology, R Murray Schafer. 1960) hoy día, debe ser usado para preservar todos esos espacios sonoros en peligro de extinción. Entendiendo los mismos como parte de la identidad local de cada territorio (Escoitar, es un gran ejemplo de esa labor).

Desde el campo literario se ha tratado el tema de muchas maneras, a continuación dejo ciertos enlaces de artículos que hablan sobre el paisaje sonoro desde un punto de vista narrativo y descriptivo. Y a su vez se trata de tres textos muy localizados y escritos por autores no relacionados estrictamente con el campo de la acústica y el sonido.

En muchos casos, y en el libro de Schafer *Tuning Of The World*, se plantea el paisaje sonoro como un sistema descriptivo que se viene usando a lo largo de la historia. Viajeros, científicos y eruditos describen paisajes sonoros, acústicas concretas y composiciones involuntarias que se generan en ciudades, pueblos, campos y demás.... El Paisaje sonoro des de un punto de vista historicista da ya para una tesis.

¿Quizás Pla también nos describe paisajes sonoros? lo revisaremos.

Lunes 16 de noviembre de 2009

Definiendo estrategias.

Este pasado fin de semana asistimos a *Expanding 09** en el CCCB de Barcelona. Dicho encuentro estaba organizado por *Netaudio.es* la plataforma digital que trata de coordinar la escena de *Netlabels** en el Estado Español y Latinoamérica. En el marco de dicho certamen presentamos una conferencia en la que expusimos las líneas generales de nuestro proyecto personal y apuntamos los ejes principales de lo que va a ser el proyecto que en este blog se describe.

En un primer momento se hizo una introducción a los dos proyectos que en los últimos años han articulado el discurso que nos interesa explorar. Empezamos narrando a grandes trazos la experiencia de *Talaies Sonores** y luego nos adentramos en el desarrollo de *Walking Compositions**. Ambos proyectos coinciden en la búsqueda de un espacio en el que sonido, paisaje y territorio interactúan construyendo nuevas discursivas y maneras de percibir nuestro entorno natural y público a través de la experimentación sonora.

Si en *Talaies Sonores* nos centramos en cómo distintos elementos acústicos y compositivos pueden construir analogías con conceptos geográficos y topográficos, en *Walking Compositions* nos centramos en la propia experiencia de conocer un espacio natural y enriquecerlo a nivel sonoro. A su vez, *Walking Compositions* exploraba la idea de una composición creada y construida a lo largo de una ruta o recorrido. Dicho proyecto a su vez pretendía dar una vuelta de tuerca a la disciplina de la composición de paisajes sonoros en relación con el acto estético del andar o pasear.

Hechas las puntualizaciones debidas, en este nuevo camino que se empieza a trazar en Valencia, los temas para tratar van a estar mas encaminados a la idea subyacente que llamamos *Sound Placement*.

Sound Placement (o emplazamiento de sonido) pretende ser el punto de partida para una investigación de como el sonido puede ser "dispuesto" en el territorio y de como este sonido o

estas composiciones se producen en un medio alejado de los lugares en los que se realiza, edita o produce el sonido.

Emplazar sonido significa producir composiciones sonoras pensadas para un lugar, utilizando materiales y grabaciones realizadas en una localización concreta. A su vez dicha praxis pretende explorar que relaciones se establecen cuando reproducimos estas composiciones en los lugares asignados y como esas piezas "fijas" interactúan con los paisajes sonoros involuntarios de lugares como plazas, calles, parques y jardines.

Así pues, la propuesta de *Sound Placement* nace desde el campo del Paisajismo Sonoro. Pretende pues, centrar la atención en este tipo de trabajos ya que es el *soundscape* el elemento sonoro que articula las relaciones de lugar, tradición, cultura y identidad. A través del paisaje sonoro podemos construir un espacio de reflexión etnográfica y sociológica.

Des de un punto de vista compositivo o técnico, *Sound Placement* implica el compromiso de desarrollar propuestas bajo condiciones poco confortables, siguiendo las directrices de lo que en su momento se llamó *Personal Contract For Site-Specific Soundscape Composition** descrito en mi web personal.

Finalmente, *Sound Placement* se plantea como una experiencia para el usuario en la que la interacción se produce al contemplar un paisaje sonoro desajustado y congelado en el tiempo. La escucha del mismo se produce en el mismo sitio en dónde en un pasado se grabó, sin embargo, cuestiones horarias, estacionarias y de temporización han alterado y construido una diferencia entre lo grabado y lo vivido en ese mismo instante.

Viernes 20 de noviembre de 2009

Brújula Sonora.

El primer ejercicio se consumó el pasado viernes en Mollet del Vallés (Barcelona). Éste fue una instalación sonora en la que el usuario puede escuchar y reconocer una variada selección de paisajes sonoros de la localidad valenca.

La instalación es una brújula en la que se han marcada ocho puntos cardinales. En cada punto cardinal existe una pieza sonora que se corresponde a un punto real de la localidad. Por ejemplo, al norte de Mollet del Vallés, encontramos la autopista AP-7 entonces en la coordenada norte de la instalación podemos escuchar el ir y venir de los vehículos.

La instalación es pues una mesa de luz en la que se puede apreciar una brújula superpuesta al mapa de Mollet. Encima de dicha mesa luminosa hay un ratón. Si el usuario mueve el ratón hacia una zona concreta del mapa podrá escuchar a través de auriculares el paisaje sonoro de dicha zona.

La pieza se plantea cómo retrato sonoro de una localidad (en este caso Mollet del Vallés). Y se trata e un paisaje sonoro compuesto y cambiante ya que la manera en como los usuarios juegan con la pieza genera distintas estructuras y mezclas de paisajes sonoros aparentemente distantes.

La pieza, pretende llamar la atención a nuestra educación sonora. Nos sirve de recordatorio, de pequeña lección sobre la escucha y como la afrontamos. Y también funciona cómo otro modo de percibir la ciudad, el pueblo o el lugar en si.

Domingo 29 de noviembre de 2009

ORANGE COUNTRY. Chapter 2. Estación de la Melgosa.

Recorrido a pie por el espacio que ocupaba la estación de tren de la Melgosa (Cuenca). Hoy día el establecimiento se encuentra en estado de abandono. En esta pieza se ha prestado especial atención a la grabación de distintos objetos metálicos, runa y rocas. A su vez la presencia acústica de la carretera cercana ha tomado cierto protagonismo.

Grabado el pasado 25 de octubre de 2009. La Melgosa (Cuenca).

Grabación ejecutada con un grabador digital Zoom H2. Postproducción en Logic Pro.

Lunes 30 de noviembre de 2009

Anteproyecto I // Sonificar el Carmen (Título Provisional)

QUÉ ES?

- un paseo sonoro
- un composición de paisajes sonoros
- una estructura no lineal
- una interfaz (invisible) geolocalizada
- otro ejercicio de emplazamiento de sonido

UN PASEO SONORO.

- Se pretende construir un espacio que permita al usuario descubrir/experimentar un espacio público desde un punto de vista aural. En una línea de trabajo al estilo de los proyectos de Hildegard Westerkamp, Janet Cardiff* o Teri Reub*.
- Construir un espacio de reflexión sobre el concepto de paseo como acto estético, o en inglés, los conceptos de drift, wander o walkabout. El andar como práctica estética (Francesco Careri, Rebecca Solnit).

UNA COMPOSICIÓN DE PAISAJES SONOROS.

- El concepto de paisaje sonoro acuñado por R Murray Schafer* se entiende como el objeto de estudio de la Ecología Acústica*. Consiste en la grabación, documentación y archivo de entornos acústicos (espacios naturales, urbanos, arquitectónicos, etc...) con el fin de preservar, analizar y conocer entornos acústicos de diversa índole.
- Barry Truax* desarrolla la idea de Composición de Paisajes Sonoros (soundscape composition). Consiste en desarrollar una práctica artística a partir de la combinación y composición de paisajes sonoros.

UNA ESTRUCTURA NO LINEAL.

- Desde el punto de vista compositivo: Se pueden desarrollar composiciones de paisaje sonoro siguiendo una estructura o narrativa concreta y quizás cinematográfica (entre otras).
- En este caso se pretende construir una composición cambiante, en función de la voluntad del usuario. Dependiendo de que ruta desarrolle el usuario, la composición cambiará.

UNA INTERFAZ (INVISIBLE) GEOLOCALIZADA

- Nos referimos a interfaz geolocalizada debido a que se pretende crear una zona de emplazamiento sonoro en un lugar específico.
- La interfaz será el propio entramado de calles del lugar escogido.
- El usuario tendrá la posibilidad de escoger que ruta recorrer, hacia dónde dirigirse, todo de manera intuitiva.
- El sistema funcionará al estilo de la idea de Auralidad Aumentada, concepto definido por el colectivo Escoitar.org en su proyecto Notours* de Soundwalks en Gijón.

OTRO EJERCICIO DE EMPLAZAMIENTO DE SONIDO

- Se pretende geolocalizar piezas sonoras en lugares específicos. La producción de dichas piezas esta atada al lugar, y su producción y grabación también.
- Sound Placement es la idea subyacente al proyecto. Por consiguiente este proyecto es un ejercicio mas en la construcción de lo que llamamos Emplazamiento de Sonido.
- Redefinir un contrato personal que canaliza la praxis (PCSSSC).

COMO?

- Definir una zona de trabajo*.
- Desarrollo de un mapa de sonidos de dicha zona (grabaciones de campo).
- Grabación de recorridos a pie por cada una de las calles de la zona.
- Identificación y grabación de Soundmarks o símbolos sonoros (elementos sonoros que definan una identidad sonora de lugar) ejemplo: campanas, tracas, fallas, o El tribunal de las aguas.
- Geolocalización de dichos archivos sonoros.
- Postproducción de sonido específica para auriculares.
- Programación de un sistema que geolocalize al usuario y reproduzca sonido en función de dicha localización.
- Un mapa de esquinas (cada esquina es un punto de inflexión, el sistema cambia en función de que calle tome el usuario).
- Construcción de un dispositivo tecnológico que permita el uso del sistema anteriormente mencionado (portabilidad y movilidad del usuario).

- Desarrollar una base teórica alrededor de las disciplinas que engloban este proyecto. Mind Map.
- Desarrollar a nivel teórico el concepto de Sound Placement y sus implicaciones a nivel compositivo, distributivo y conceptual.
- Desarrollo de distintos ejercicios paralelos* (Brújula Sonora, Orange Country,...)

Martes 8 de diciembre de 2009

ORANGE COUNTRY. Chapter 3. Font de la Murta

Después de una marcha de 7 horas por las cimas de la Murta (Alzira). Llegamos al fondo del valle en dónde se encuentran las ruinas del antiguo monasterio de la Murta. Mas hacia el sur del monasterio y hacia lo mas profundo del valle existe una fuente que abastece el complejo religioso.

La canalización de la fuente se extiende a lo largo de 600 metros desde su nacimiento hasta las estanques del monasterio. Dicha canalización pasa de manera aérea en ciertos puntos y se construyeron ciertos tramos de acueducto. La grabación se realizó a lo largo de la obra hidráulica tratando de enmarcar las distintas sonoridades que el recorrido del agua produce y su relación con el entorno boscoso.

A su vez se ha intentado retratar ciertos aspectos espaciales capturando sonidos concretos y extrapolándolos a sonidos mas ambientales. De esta manera se pretende crear un abanico que va de lo microscópico a lo macroscópico pero en un sentido aural, claro está.

Lunes 14 de diciembre de 2009

Escuchando: Dallas Simpson - *The Alarming Blend of Three Arches*

Dallas Simpson es un artista sonoro británico que desde hace varios años trabaja en el terreno de las grabaciones de campo y el paisajismo sonoro. Simpson trabaja desde hace años con micrófonos binaurales. Dichos aparatos le permiten trabajar el paisajismo sonoro de una manera muy espacial, a la vez que hacen que la grabación de los mismos sea muy sencilla.

Los micrófonos binaurales son dos pequeños micros de condensador que se asemejan a dos auriculares de botón. Su posición a la altura de las orejas generan en el oyente la sensación de estar escuchando exactamente lo mismo que el grabador escuchó en el momento de la grabación.

A su vez estos micrófonos son conocidos por generar un sonido estéreo expandido en dónde la sensación espacial acústica se ve aumentada de manera exponencial.

Bajo el palio de esta tecnología Dallas Simpson se pasea por los alrededores de North Yorkshire construyendo unas composiciones improvisadas en las que se centra la atención en características concretas de lugares con sonoridades particulares.

En este último trabajo del artista, *The Alarming Blend of Three Arches*, Simpson explora a través de un juego de materiales las posibilidades acústicas y de eco que producen los arcos de un puente. En su "sistema" de improvisación, Simpson, se pasea por debajo de los puentes, juega con distintos materiales y distintas posibilidades para configurar un retrato acústico del lugar.

A pesar del protagonismo de los materiales y la presencia centralizada del fonógrafo (como eje central en el que se articula todo ese sistema comunicativo), éste no es el centro del discurso de Simpson. En mi opinión, este artista inglés busca principalmente construir una narración lineal, con un recorrido mas o menos visible a nuestro entender y a través de dicha narración construir un retrato del lugar a nivel aural.

The Alarming Blend of Three Arches ha sido publicado por Impulsive Habitat, una sección del conocido netlabel Testube, bajo licencias Creative Commons. Lo podéis descargar en el siguiente link:

Descarga: <http://impulsivehabitat.com/releases/ihab002/ihab002.zip>

Visita la web: <http://impulsivehabitat.com/releases/ihab002.htm>

Martes 12 de enero de 2010

Anteproyecto y Audiotalaia.

Después de unas navidades dedicadas a la sintetización de los puntos básicos de esta Tesis de Master, hemos terminado ya la redacción del anteproyecto. Al final y después de ciertos devaneos se ha decidido llamar al proyecto La Ciudad Aural. Muy pronto estará disponible para su descarga gratuita y según como se transcribirán ciertos pasajes en este blog. Sin embargo, por ahora nos centramos en el lanzamiento de la nueva web de Audiotalaia que ya esta casi lista para volver a suministrar experimentación sonora a distintos niveles. La nueva web abre una nueva etapa con nuevas propuestas y nuevos proyectos como Audiotalaia Sessions, un podcast dedicado a mostrar diversas improvisaciones sonoras entre varios artistas de Audiotalaia y colaboraciones externas.

El nuevo año en Audiotalaia se abre con la colaboración entre Dave Tucker, Ricardo Tejero y Julian Bonequi tres músicos que presentan un disco de improvisaciones realizado en Barcelona el pasado 2008 bajo los auspicios del Music Technology Group de la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona.

Lunes 25 de enero de 2010

Inputs.

Desde la vuelta de vacaciones y la finalización del Anteproyecto han pasado una serie de cosas que provocan que el proyecto de La Ciudad Aural vaya tomando forma. Empezamos pues la grabación de paisajes sonoros íntegramente a través de micrófonos binaurales. Se realizó un paseo por el Mercado Central y algunas de las calles adyacentes. El resultado esta siendo procesado y limpiado tratando de eliminar el "rumble" de viento que a menudo aparece en las grabaciones. Sin embargo, el espectro de posibilidades que abre el sonido binaural es mas basto de lo que creí en un primer momento. Acerca de la espacialización, existen distintas posibilidades y es quizás el juego de panning una de las opciones mas interesantes a la hora de mezclar los paisajes sonoros.

Paralelamente asistimos al seminario sobre Paisaje Sonoro que Josep Cerdà dio hecho que nos permitió encauzar conceptualmente la propuesta así como poder disfrutar de tres días de grabaciones por Valencia acompañado de alguien!

Durante la introducción del seminario, Josep Cerdà habló de una manera bastante sintética sobre la Historia del paisaje sonoro y apuntó una serie de elementos claves. No tanto esta parte sino distintos conceptos que dejó al aire nos interesaron particularmente. A continuación dejo una lista de estos conceptos a tener en cuenta:

- La grabación como recuerdo de algo irrepetible (de esto ya hablamos con Miguel Molina, largo y tendido).
- La observación externa es interesante en el lugar ya que el observador o grabador actúa como descubridor de un lugar, así pues, el interés y la curiosidad se acentúan.
- Recuerdo sonoro (*souvenir* acústico). Memoria y repetición, sonido imaginado.
- Deriva compuesta (Cerdà utiliza la palabra deriva para definir el paseo sonoro, ya hablamos sobre este tema en el anteproyecto y seguimos teniendo ciertas reticencias a la hora de usar este término situacionista, sin embargo, quizás nos quitemos los prejuicios y la usemos en un futuro, por ahora nos mantendremos escépticos).
- Oír es componer (frase poética que nos gusta). El cuerpo o el individuo como eje central de la escucha, es el protagonista invisible de la composición de paisajes sonoros.

De resultas de dicho seminario uno puede ya escuchar distintos paisajes que se depositaron en la web que la Generalitat de Catalunya ha creado para el archivo y documentación de paisajes sonoros. el proyecto ha sido formalizado por el grupo de investigación del a UB sobre paisajes sonoros que dirige el mismo Cerdà.

<http://www.onsortir.cat/index.php?op=105>

Días después tuvimos también la suerte de mostrar nuestra propuesta a Franciso Ruiz De Infante artista afincado en Francia. Él también impartía un seminario en el master y nos interesó particularmente su punto de vista. El nos planteó lo que Cerdà ya había insinuado y Molina también. Nos planteó que el interés de nuestra propuesta radica en qué se va hacer con la composición de paisajes para la Ciudad Aural. Así pues, el interés se centra en que temáticas o

que estrategias se tomarán a la hora de componer. Ruiz de Infante planteaba la búsqueda de un hilo temático que articule la narración, ya sea puramente estético, etnográfico, documental o ficcional. En vista del interés por el tema estoy tratando de encontrar un espacio en dónde encauzar estas preocupaciones. Seguiremos....

Mientras tanto, esta semana nos centramos en el sistema tecnológico que sustentará La Ciudad Aural. Por ahora trabajamos en un patch para Pure Data que reconoce datos GPS y estos gestionan una base de archivos de audio. Dicho sistema servirá de esbozo para la realización de una aplicación que posiblemente se formalice en la plataforma de código abierto Android o quizás en Iphone con ayuda del app RJDJ.

Miércoles 3 de febrero de 2010

Primera Deriva (Micrófonos Binaurales y Surround Zoom H2)

Ayer Martes salimos a derivar un rato por el lugar del emplazamiento de sonido. Estuvimos desde las 3:30 de la tarde hasta las 17:40 grabando distintas calles del Carmen. A su vez se hicieron grabaciones estáticas en la Plaza de Lope de Vega, debajo de los ficus en la Calle Raga y en la Plaza del Negrito. El resto de grabaciones se hicieron con microfónica binaural estando en constante movimiento. En el mapa que se puede ver al inicio de este post uno puede apreciar las distintas zonas en dónde se grabó. A su vez hay escuetas descripciones de distintos elementos encontrados en el camino.

De las grabaciones realizadas ayer destacamos la fuerte presencia de sonoridades derivadas de, obras, trabajos en piedra y andamiaje. Las grabaciones en muchos casos carecen de sonidos más sociales, de gentes. A esa hora de la tarde de un martes de febrero el barrio está realmente tranquilo. Sin embargo, a nivel sonoro destacamos la grabación realizada en la calle Baja en la que se puede escuchar cómo dos niñas pequeñas intentan transitar con patines de línea por el pavimento irregular de dicha calle. El resultado es muy interesante (o al menos a mi me parece).

A su vez, esperamos a la caída del sol para grabar la masiva presencia de pájaros que se reúnen en los enormes ficus de la calle Raga. Si bien la grabación quizás no sirva en la composición final es un buen ejemplo de paisaje sonoro que nos interesa explorar por sus calidades musicales y su extrema belleza según se vea, imagino que los vecinos estarán hartos de tanto ruido al atardecer.

Aprovecho para decir que lo mas destacado de mis grabaciones esta siendo cargado en la web de On Sortir, una web gestionada por la Generalitat de Catalunya que recoge paisajes sonoros de Catalunya, Valencia y las Baleares.

Jueves 4 de febrero de 2010

Opciones Tecnológicas.

Opciones serias:

- ANDROID (java using Eclipse). Complejo pero fiable y seguro. Caro (requiere teléfono HTC o Google Nexus).
- IPHONE (Pure Data using RJDJ). Relativamente fácil pero poco estable y baja calidad de audio. Caro (apple store manda).

Opciones no tan serias:

- NOKIA (using FlashLite + Google Maps). Hay que estudiar esta opción, que es muy barata y requiere poca programación. Falta ver si flash será capaz de gestionar el volumen de archivos de audio.

Opciones chapuceras:

- NETBOOK (Pd o Max MSP standalone + bluetooth GPS). La misma que hicimos el año pasado que funciona bien, pero no es práctico, ni portable ni cómodo.

Martes 9 de febrero de 2010

Primeras Abstracciones.

Después de analizar detenidamente los distintos paisajes sonoros recogidos el pasado martes hemos iniciado un proceso de transformación de los mismos. Se han planteado las "abstracciones" de los paisajes sonoros desde un punto de vista compositivo claramente enfocado a una puntualización de elementos acústicos interesantes en cada uno de los paisajes. De cada uno de ellos se han escogido distintas cualidades y las mismas han sido desarrolladas, multiplicadas y retardadas. Nótese que la escucha de dichos archivos siempre es mejor realizarla con auriculares ya que todas ellas han sido grabadas y postproducidas utilizando técnicas de grabación binaural.

La Ciudad Aural // Calle Frígola by educomelles

En el caso de la Calle Frígola se ha optado por un trabajo de líneas de delay. Dicho paisaje estaba salpicado por pequeños elementos percutidos realizados en un andamiaje fijo que se puede encontrar en el callejón. A través de transposiciones y cambios de *pitch* se han desarrollado nuevas estructuras percutidas que resuenan alrededor, se expanden o transforman a lo largo del pequeño callejón. Se trata de un sistema reactivo que funciona a través del análisis de los ataques y los *decays* de los golpes realizados en materiales metálicos.

La Ciudad Aural // Calle Raga by educomelles

En la calle Raga se ha optado por una aproximación mucho más textural. Dado que el lugar se ve salpicado por el cantar de miles de pájaros residentes en los gigantescos ficus el sonido adopta un cariz mucho más lineal en donde un muro de sonido creado a partir de superposición de capas de cantar de pájaros crea un crescendo que deriva hacia la saturación para luego morir.

La Ciudad Aural // Portal de la Valldigna by educomelles

Finalmente, en la calle del Portal de la Valldigna se ha optado por un experimento más cercano a lo musical. En dicho track se ha intentado construir un diálogo entre un chelo (tocado por Sara Galán) y el paso de un coche por debajo del portal. El resultado es una composición en la que la presencia del chelo es mínima pero se ve forzada a cambiar conforme a que es lo que pasa en el callejón. Así pues, cuando la curva de sonido se acrecienta mientras el coche se acerca el chelo hace lo mismo. A posteriori el sonido musical del instrumento de cuerda desaparece justo después de que se oiga un contenedor cerrándose bruscamente.

Los tres archivos de audio son un ejemplo de posibilidades, un estudio a modo de boceto que abre la línea de investigación sonora a la que nos gustaría llegar. Así pues, la mezcla y abstracción de los paisajes sonoros en bruto genera nuevas complicidades, alteraciones y elementos que quizás permitan al oyente plantearse que es lo real y que es lo procesado. En todas las composiciones se ha pretendido mantener siempre una presencia preponderante de la grabación en bruto introduciendo pequeños elementos que desajustan la escucha a nivel semántico. Sin embargo, las composiciones no dejan de ser una interpretación subjetiva de un material sonoro muy concreto

Domingo 14 de febrero de 2010

ORANGE COUNTRY. Chapter 4. Mas Mercader

Mas Mercader es una antigua casa "pairal" que se encuentra a 1 km al norte de la Poble De Montornés, (Tarragona) el edificio construido a mediados del siglo XVII se encuentra hoy día en estado de abandono. A pesar de estar habitado hasta hace dos años, el deterioro de la construcción es muy claro. En esta pieza se pretendió grabar el sonido ambiente de las distintas estancias de la casa, los cambios en cuanto a reverberación y eco son claros conforme a la estancia en la que se graba. La pieza empieza con la grabación realizada en la capilla adyacente al edificio principal, en donde destaca un potente efecto de reverberación.

A pesar de que el edificio no se encuentra cerca de Valencia se ha decidido mantener la grabación como parte de la serie Orange Country ya que coincide en características comunes con el resto de capítulos de esta serie sobre paisajes sonoros.

La foto la tomó Oriol Panadés el mismo día de la grabación, de hecho al inicio de la misma uno puede escuchar el chasquido del obturador de su cámara (segundo 18 de la grabación).

Viernes 19 de febrero de 2010

Un apunte.

El otro día en clase Paco Sanmartin estábamos viendo un video sobre varias composiciones improvisadas de John Cage. Inevitablemente en algún momento del visionado se apuntó al hecho de que la música experimental y sus posibles ramificaciones sea un género marginado o poco comprendido a lo largo de los años. A lo que nosotros añadimos que se trata de una cuestión de educación. Si bien hemos sido educados en una sociedad occidental en donde lo más parecido a educación acústica ha sido la educación musical clásica que hoy día sigue vigente. Algunos progres introdujeron en su momento bandas de rock de los setenta y nos comentan a menudo que Pink Floyd fueron muy innovadores. Desde mi punto de vista, la aceptación de la música experimental, el ruidismo y todos estos géneros que parten de la música electroacústica pasa por una educación no musical sino sonora, estamos demasiado acostumbrados a escuchar música y nos hemos olvidado de escuchar sonido, y debemos escuchar sonido de la misma manera que escuchamos música.

Este pequeño apunte puede parecer banal y redundante pero considero importante dejar constancia de lo que va pasando aquí y allí.

Domingo 28 de febrero de 2010

ORANGE COUNTRY. Chapter 5. El Mercantil Valenciano.

El pasado martes tuve la oportunidad de visitar el almacén en dónde el periódico Levante se imprime. En dicho almacén a las afueras de Valencia la empresa cuenta con una máquina rotativa que imprime la edición diaria del antiguo Mercantil Valenciano así como la edición local de *El Mundo*. Dicha máquina mide aproximadamente unos 10 metros de alto por otros 15 de ancho y fondo y cada noche inicia su sinfonía de ruido permanente, periódicos, pasarelas, cilindros, engranajes y mecanismos.

Acudí a la cita como elemento infiltrado en una visita de grupo del máster que realiza mi aguerrido compañero de piso y gestor cultural en gestación, el Sr. Flores, a quien aprovechamos para agradecer la oportunidad brindada.

Armados pues de dos micrófonos binaurales y nuestro siempre preparado Zoom H2 registramos distintas sonoridades industriales, ritmos estáticos y metálicos, zumbidos infinitos de máquinas semi-digitales y repeticiones rítmicas de procesos mecánicos automáticos. Toda esa sinfonía de lo industrial se ha ido construyendo encima del paseo por la fábrica que realizamos con los micrófonos binaurales. Si bien la sucesión cronológica de eventos no coincide con el recorrido real que se hizo si que se ha contemplado a nivel compositivo que haya una relación clara de recorrido.

Uno de los elementos más interesantes que encontramos en el recorrido fue en la sala de redacción del rotativo. El redactor en jefe nos pidió que fuésemos silenciosos ya que todavía se estaba trabajando en la edición del día siguiente (eran ya las 11 de la noche) y los periodistas necesitaban concentración. Así que nos dispusimos a cruzar la amplia sala de redacción y inmediatamente nos dimos cuenta que daba igual si hablábamos o no por que el suelo resultó ser el suelo mas ruidoso jamás oído. La combinación de taconazos con el material tipo pladur de las placas del suelo construía una hermosa sinfonía rítmica de tamborileos que nos hizo pensar en ritmos sonoridades tribales y demás cosas. Podéis apreciar el suelo de la redacción hacia el minuto 1:04 de la grabación.

Así pues, la combinación y la superposición de las texturas y los ritmos encontrados en dicha fábrica nos puede dar una idea de cuan arriesgado es a nivel acústico trabajar en un entorno de este tipo y lo necesario de llevar auriculares reductores de ruido. Quedáis advertidos, esta es una grabación un tanto ruidosa que seguro que al bueno de Russolo le hubiese gustado. Y terminamos recordando que la escucha es mejor hacerla con auriculares pues los aspectos espaciales se perciben mejor con ellos que sin.

Martes 2 de marzo de 2010**Mascletà 1.0**

Hoy asistiré a mi primera *Mascletà*, hay que reconocer que me ilusiona el tema tratándose de un evento sonoro de tal magnitud no puedo pasar sin escucharlo, y vivirlo. A partir de lo que hoy vea decidiré como realizo distintas grabaciones del evento.

Por ahora me planteo hacer un estudio de distancias y modos de grabación para luego conformar un paisaje sonoro de cómo se oye la *Mascletà*. Una de las partes que me interesa más grabar es la resonancia de distintas superficies, para eso, pretendo usar los micrófonos de contacto que ensamblamos en el taller de Josep Cerdà. Para realizar esta opción quizás necesite de un par de colaboradores y intentar grabar a la vez sobre distintos materiales para luego hacer una comparativa de calidades.

A su vez estoy interesado en hacer grabaciones a distancia, sobre todo, des de los puntos principales de la Zona de Emplazamiento* y por pura curiosidad quiero hacer una grabación desde la estación de metro de Xàtiva. Quizás esta grabación la realice con micrófonos de contacto en la pared y suelos del lugar pues es la estación de metro mas cercana a la Plaza del Ayuntamiento.

A pesar del puro interés por el evento, pretendo usar el material en algunos puntos del paseo sonoro, así pues, esto se plantea como un estudio de distancias. Teniendo en cuenta que la Zona de Emplazamiento queda bastante desplazada del epicentro de la *Mascletà* no es motivo por el cual no dejar rastros de tan importante evento de la ciudad de Valencia.

Ya os contaré que pasa,....

Martes 9 de marzo de 2010**Ihab006 HIROKI SASAJIMA - Into The Nothings**

En las primeras derivas hechas hasta la fecha hemos intentado caminar por la frontera entre los dos conceptos o diferenciaciones que Schafer expuso en su momento. Estamos intentando trazar un camino en dónde desvelar fuentes sonoras esta al orden del día igual que el hecho de oscurecerlas enmascararlas y alterar su estructura básica a la búsqueda de timbres, ritmos y velocidades distintas.

Interesante es también empezar a entender el paisaje sonoro compuesto como un *collage* de texturas acústicas que evoluciona a ritmos pausados y a veces no tan pausados. En el caso de la ciudad uno se ve forzado a la rapidez, inmediatez y a la captura de elementos de corte manufacturado. Así pues, en las derivas uno busca ataques de señales de tráfico, pisadas sobre suelos arenosos, puertas, persianas y demás elementos construidos. De esta manera se crea un abanico de objetos sonoros que empiezan siendo concretos y derivan en algo abstracto. Siempre en ese orden, desvelando la fuente al principio para luego descomponerla y manipularla.

En ese detalle estamos trabajando últimamente a dos niveles. Por un lado nos dedicamos a la escucha minuciosa de distintos proyectos y especialmente al brillante catalogo del joven Netlabel *Impulsive Habitat*. Dicho sello de libre distribución se centra en producciones basadas en la composición de paisajes sonoros. Ahora mismo escuchamos a Hiroki Sasajima (un viejo conocido de Audiotalaia, por cierto) que presenta una pista de 20 minutos en la que entrelaza toda una serie de sonoridades capturadas en los bosques que hay al pie del Monte Fuji en Japón.

Sasajima se caracteriza por ser muy minucioso y minimalista en sus composiciones (normalmente bajo una estética que podríamos clasificar como música ambiental). Sin embargo, en este caso, el joven japonés nos presenta una pieza basada única y exclusivamente en paisajes sonoros. Así pues, es un gran ejemplo de cómo mezclar y construir un friso sonoro de texturas que evoluciona de una manera casi imperceptible. Se trata de un paisaje que recorre la frontera entre lo abstracto y lo concreto, Sasajima juega a que intuíamos cual es la raíz de cierto sonido para luego arrebatarlos nuestra idea preconcebida y llevarnos por nuevos derroteros. Al igual que en sus composiciones más electrónicas y postproducidas la esencia del sonido Sasajima se mantiene indicándonos una vez mas que este señor sabe lo que se trae entre manos. Un muy buen ejemplo de como usar paisaje sonoro y microsonidos para construir un tercer significado, un concepto que pasa por encima de implicaciones técnicas o virtuosismos, el concepto de quietud, estaticidad. Finalmente, *Into The Nothings* es un retrato sonoro y impecable de un bosque en calma.

Martes 16 de marzo de 2010

Segunda Deriva.

En medio de todo el revuelo de las Fallas, decidimos realizar una deriva por la zona de emplazamiento el pasado sábado, justo antes de asistir a la *Mascletà*. Realizamos la grabación con la idea puesta en capturar las diferencias de sonido producidas por calles atestadas de gente y zonas en las que reinaba el silencio. Sin embargo, el experimento no fue tan fructífero como uno puede pensar a priori. Si en las calles principales de la zona de emplazamiento uno encuentra grandes aglomeraciones en los callejones más apartados la diferencia es clara aunque quizás no se aprecien tan bien esas diferencias una vez los archivos fueron cortados por partes.

En cuanto a las abstracciones realizadas después de la grabación cabe decir que seguimos jugando con repeticiones semi-controladas de delays de señal en donde los ataques grabados se dilatan en el tiempo y a su vez se les altera el timbre y la velocidad, el ejercicio resulta fructífero ya que los efectos se encajan dentro de la propia reverberación de los callejones manteniendo así la sensación de espacio cerrado.

En dichas grabaciones hubo que trabajar para reducir y limitar los ataques provocados por petardos y cohetes así que un gran trabajo de edición controlada tomó el espacio a experimentos más creativos. Sin embargo, seguimos pensando que la combinación de paisajes sonoros no alterados y alterados sigue siendo la opción más viable, dejando espacio para que sonidos concretos muestren su esplendor y dialoguen con expresiones más abstractas que enriquecen la grabación.

A continuación podéis escuchar la abstracción realizada a partir de la grabación del paseo por las calles de Juristas y Reloj Viejo, justo detrás de la Plaza de la Virgen.

La Ciudad Aural // Calle Juristas - Reloj Viejo by educomelles

En paralelo seguimos trabajando a nivel de archivística en recoger todo tipo de material sonoro relacionado con la celebración de las fallas. Tomada desde distintos puntos la *Mascletà* es uno de los focos de atención. Se han realizado hasta la fecha 4 grabaciones de *Mascletà*. A su vez se han registrado sonidos de ambiente de calle que planeo subir en las próximas horas en la web del Paisaje Sonoro dels Països Catalans.

Lunes 22 de marzo de 2010

ORANGE COUNTRY. Chapter 5. *Mascletà*

Sin duda alguna la *Mascletà* es el evento sonoro del año en Valencia. La potencia y contundencia del acto no tiene parangón. Después de varios días realizando grabaciones desde distintos puntos y siempre con micrófonos binaurales nos hemos decidido a presentar dentro de la serie Orange Country la última *Mascletà* antes de la Cremà, el viernes 19 de Marzo.

Hemos tomado dicha decisión (a pesar de contar con jugosas grabaciones hechas en anteriores días) dado que la última de las *Mascletàs* es la más impactante, salvaje y grandiosa de todas. La magnitud del ruido, la reverberación y la construcción compositiva del acto están perfectamente representadas en dicho acto.

Si bien a lo largo de los días el volumen de la misma va subiendo la espectacularidad y el juego de tensiones entre estructuras sonoras va derivando dependiendo del *mestre pirotècnic* encargado del diseño del evento. Existen pues, distintos aspectos compositivos muy respetados en la *Mascletà* hay una composición muy clara construida sobre la base de una introducción un nudo y un desenlace. Y dentro de esta estructura compositiva hay tres elementos principales que son los *masclèts* que explotan a ras de suelo, los *masclèts* que estallan a media camino del suelo y los que suben en altura. La combinación de esos tres elementos, agudos medios y graves y el chirrido de los cohetes que despegan para luego estallar son los elementos con los que la pirotécnica encargada desarrolla su juego de tensiones, silencios, descargas y sostenidos.

Sencillamente espectacular, y por todo ello hemos decidido no editar ni recomponer este capítulo de Orange Country ya que de por sí, ya está compuesto. Sólo se han realizado ajustes de equalización y normalización. Se ha ecualizado con la idea de realzar los bajos inexistentes en la

grabación original (debido a la tremenda atenuación a la que se sometió los micrófonos) y se ha tratado de reconstruir el retumbar de ciertos momentos.

Sábado 27 de marzo de 2010

Tercera Deriva.

Ayer viernes, aprovechando el buen tiempo recorrimos de nuevo el Carmen. Resolvimos en realizar una deriva distinta a las realizadas con anterioridad. Esta vez buscamos grabar todas esas calles por las que todavía no habíamos pasado con la idea fija en terminar ya de registrar el callejero de la Zona de Emplazamiento. A su vez dejamos cierto tiempo para grabar en sistema cuadrafónico, distintas plazas como la del Carmen, Redonda y Santa Cruz. De nuevo, del material resultante se realizarán abstracciones y se empezarán a extraer detalles sonoros que servirán de material de base para abstracciones mas complejas, no basadas en el paisaje sonoro.

Con la vista puesta en las abstracciones hemos ido pensando en dividir los archivos audibles de la Ciudad Aural en paisajes sonoros "limpios", paisajes sonoros abstractos (alteración de grabaciones de campo) y piezas completamente abstractas compuestas con el material grabado, a modo de "temas".

En relación con lo anterior, las grabaciones realizadas en plazas, al ser grabaciones estáticas se procederá a mezclas no relacionadas con el movimiento o deriva. Por ejemplo, en el caso de la plaza redonda y debido a la propia idiosincrasia del lugar se realizará un juego de panning circular en dónde los elementos aurales "danzarán" alrededor del oyente creando un dialogo entre arquitectura y sonido.

A su vez ayer, y gracias a Xisco pudimos echarle mano a un plano de la Zona de Emplazamiento extraído del archivo del Colegio de Arquitectos eso nos permitirá tener una visión global y en papel de como se va configurando la estructura compositiva geolocalizada. La imagen superior muestra un fragmento del mapa.

Tan pronto como los archivos de esta deriva hayan sido editados convenientemente los iré colgando o al menos las partes mas interesantes.

Viernes 2 de abril de 2010

Apunte II. Motivaciones/Necesidad.

Des de hace varios años llevo trabajando con la idea de relacionar sonido con paisaje. Se trata de una investigación basada en cómo percibimos nuestro entorno inmediato conforme a la escucha que realizamos en ese mismo instante. Debido al auge de las nuevas tecnologías, hoy día realizamos una gran cantidad de desplazamientos sobre el territorio inmersos en escuchas de tipos muy variados. Tanto los reproductores MP3 como sistemas de sonido para vehículos privados o públicos nos permiten realizar escuchas en movimiento que de alguna manera construyen nueva formas de ver el paisaje y el entorno que recorreremos. Mi interés pues radica en construir nuevas composiciones sonoras basadas en ese principio, en ese nuevo escenario para la escucha, alejado de la sala de conciertos, auditorio, etc... La nueva escucha es individual, móvil y cambiante.

Domingo 4 de abril de 2010

Apunte III. Planteamiento del Problema.

La idea de componer piezas sonoras específicas para una situación en movimiento y relacionada con un espacio se plantea desde la perspectiva del site-specific. Si partimos de la base que se realizará una escucha en movimiento por un territorio concreto hay que valorar los distintos elementos característicos del lugar así como, el cómo se va a realizar la escucha, en que tipo de medio de transporte y tener en cuenta las posibles derivaciones que los oyentes puedan hacer en base a dicho transporte.

El segundo problema a afrontar es el espacio en el que se desea realizar las composiciones. Dicho espacio se trata de un espacio urbano ya saturado de señales acústicas y elementos sonoros permanentes. Dicha cuestión plantea complejidades en términos de salud acústica. Así pues, se plantean distintas posibilidades para la escucha siempre teniendo en cuenta la receptividad de los posibles oyentes.

Lunes 5 de abril de 2010**Apuntes IV. El Origen de la Pregunta a Investigar.**

Desde los primeros planteamientos sobre la idea del *Sound Walk* o paseo sonoro se ha tratado de crear espacios de diálogo entre lo sonoro y lo visual, entre la composición y el entorno en el que se realiza. Desde Westerkamp hasta Janet Cardiff los intentos han sido basados en planteamientos literarios y narrativos. Las composiciones han contado con elementos descriptivos hablados o piezas musicales referenciando los lugares en los que se desarrollan los paseos.

En otras situaciones más controladas se ha procedido a procesos puramente descriptivos basados en la idea de comunicar, informar o ampliar información acerca de un lugar. Dichas experiencias se podrían enmarcar en el campo del turismo y se pueden vincular a prácticas de comisarios expositivos para enriquecer visitas a museos o espacios expositivos.

Así pues, y haciendo un repaso muy generalista al modelo de representación, podemos plantear la posibilidad de crear paseos sonoros inmersivos desde el punto de vista acústico y sensorial y alejarnos de narratividades, información y contextualización. De acuerdo con lo anterior el proyecto de la Ciudad Aural pretende centrar la atención en una composición para paseo sonoro, basada en las características acústicas de los lugares en los que se enmarca el paseo y para ello se pretende trabajar partiendo del paisaje sonoro del lugar escogido, construyendo así un friso sonoro de un lugar que intenta aportar una nueva visión sobre un lugar basada en su propia sonoridad.

Lunes 5 de abril de 2010**Apuntes V. Hipótesis**

En la Ciudad Aural se plantea la posibilidad de retratar un lugar y un territorio según sus características acústicas y a través de juegos de espacialización y re-reproducción se pretende que el oyente comprenda que existen distintas maneras de entender un entorno. Se pretende desatar el interés y la reflexión del oyente por la realidad acústica de un lugar a través de una experiencia inmersiva. Y para llevar a cabo dicha propuesta se asume que el mejor campo desde dónde abordar ese interés es desde la composición de paisajes sonoros tal y como es planteado por Truax y The World Soundscape Project.

De esta manera la hipótesis a la que llegamos es que si existe una manera de crear consciencia sobre realidades acústicas locales a través de escuchas en movimiento esa es haciendo uso del paisaje sonoro como material base para una composición artística.

Martes 13 de abril de 2010**Rellenando Huecos**

Estamos en plena grabación de las distintas calles de la Zona de Emplazamiento. Gracias a Xisco Martínez que nos ha conseguido un mapa en papel de la zona, podemos planear y visualizar bien como se van rellenando los huecos de grabaciones. Cada vez quedan menos calles por grabar y en paralelo seguimos transformando los paisajes sonoros de deriva que se capturan.

Siguiendo el proceso que ya mencionamos en posts anteriores se suceden las grabaciones "limpias" es decir de paisaje sonoro no alterado y las grabaciones procesadas con síntesis, efectos y sampleo.

Así mismo seguimos planeando distintas estructuras sonoras para espacios concretos como el caso de la plaza redonda en dónde una serie de objetos sonoros girarán alrededor del oyente emulando y dialogando con el singular espacio.

Así pues, en pocos días podremos decir que completamos la grabación de todos o casi todos los espacios de la Zona de Emplazamiento y nos centraremos en capturar eventos sonoros concretos como es el caso de las campanas de iglesias.

Domingo 18 de abril de 2010

ORANGE COUNTRY. Chapter 7. Gola del Pujol.

Hoy día estuvimos con Fernando paseando por la Gola del Pujol. Este el lugar es dónde el mar se encuentra con la Albufera Valenciana. En dicho paraje coexisten distintos ecosistemas naturales. La playa que da al mar abierto, la duna en dónde plantas secas crecen, la laguna poblada de todo tipo de pájaros y la dehesa un profundo bosque de pino y matojos. Para este capítulo hemos intentado recoger material sonoro de los tres ecosistemas y plasmarlos en un recorrido que empieza en el mar y termina en la dehesa de pinares.

La mezcla se a realizado de manera tranquila y pausada dejando que los distintos paisajes se fueran sucediendo de manera paulatina tratando de emular el ritmo del andar. El principal inconveniente del recorrido ha sido el viento, hecho que ha desencadenado la necesidad de empezar a adecuar mi equipo a distintas situaciones, así como invertir en cobertura contra este gran enemigo de los micrófonos que es el viento.

Lunes 3 de mayo de 2010

Escucha Estacionaria - Escucha en Movimiento

Si ya en anteriores posts apuntamos a la diferenciación y/o categorización de tipos de grabaciones de paisaje sonoro. Ahora nos centramos en el acto de la escucha de acuerdo con el método de grabación. Así pues, remarcamos que existían dos sistemas de grabación, la grabación estática y la grabación de deriva o en movimiento.

De acuerdo con lo anterior las escuchas de dichas grabaciones deben realizarse en concordancia con la grabación, así pues, en el mapa de escuchas de La Ciudad Aural existirán dos tipos de símbolos para diferenciar grabaciones estacionarias y grabaciones en movimiento.

Uno de los problemas que surgen a la hora de plantear una escucha en movimiento es por una parte la direccionalidad o rumbo del oyente y la consecuente libertad del mismo para cambiar el recorrido. Debido a lo anterior no existen muchos métodos que permitan acotar o delimitar un recorrido concreto sin mermar la libertad de movimiento del oyente. Así pues, se plantea que en el momento de realizar el mapa de escuchas se sugiera una dirección óptima para la escucha de un archivo en concreto, esperando así que el oyente respete lo preestablecido.

A su vez es interesante ver que derivaciones pueden acontecer en el caso de que el oyente cambie la ruta sugerida escuchando así las propuestas fuera del marco escogido. A pesar de no ser ese el resultado deseado debe ser contemplado como un elemento sobre el que reflexionar.

En el mapa adjunto se puede ver una posible visualización del mapa de paisajes sonoros que describe la localización de los archivos de audio y su idiosincrasia.

Lunes 31 de mayo de 2010

Retomamos el Camino.

Después de varios días dedicados al montaje y coordinación de Audiometrías. Retomamos el camino del proyecto apuntando varios conceptos y ideas así como líneas de trabajo. Considerando que el trabajo de campo se ha realizado en su práctica totalidad podemos avanzar que estamos en condiciones de empezar a componer los distintos elementos que conforman La Ciudad Aural. En fugaces momentos a lo largo de este mes hemos ido desgranando nuevas posibilidades y aplicaciones para este proyecto.

Una de las principales determinaciones ha sido la de desestimar la opción de realizar derivas dirigidas. De esta manera se ha optado por situar las composiciones en puntos concretos y permitir al oyente decidir cuál va ser la ruta a tomar. Así pues, se mantiene la estructura cartográfica de puntos de sonido, es decir, enclaves en los que activar una composición y a su vez se desestima la dirección o rumbo de la misma composición, permitiendo así que el usuario de manera intuitiva decida hacia dónde moverse.

Al eliminar el holismo en el proyecto nos podemos permitir el lujo de desplazar composiciones y situarlas en lugares alejados del Carmen. De esta manera podemos introducir composiciones

como las resonancias del Puente de Calatrava (realizadas en el taller de Josep Cerdà), mi bienamada Mascletà en la plaza del ayuntamiento o el homenaje a Dallas Simpson realizado debajo de los puentes del Turia.

Por otra parte estamos barajando la posibilidad de realizar un concierto en directo al aire libre en el que mostrar el material del proyecto y construir una composición de paisajes sonoros jugando con el espacio y alejando la escucha de los auriculares para así mostrar una perspectiva mas abierta y en consonancia con el entorno.

Dicho evento lo planificaríamos para el curso que viene y dada la complejidad de la propuesta requerirá cierta programación y preparación. El concierto se plantea como un evento a realizar en alguna de las plazas públicas del Carmen, al atardecer. Y el montaje del sistema de sonido se plantea como un sistema cuadrafónico o Surround, tratando de llevar la estética binaural al espacio abierto.

Volviendo a la deriva sonora en si, empezaremos ya en breve a desarrollar el software en Max MSP de tal manera que a través de datos GPS uno pueda escuchar las composiciones de la Ciudad Aural. Y des de la perspectiva teórica pretendemos tener la Introducción al Proyecto redactada para el próximo día 16 de junio. Si no llegamos pues presentaremos una pequeña reflexión sobre la decisión de realizar una deriva sonora en el espacio urbano.

Jueves 3 de junio de 2010

Max MSP vs. GPS

Desde hace un par de días hemos vuelto al trabajo combinando el trabajo teórico con el desarrollo del software para Max MSP que analiza datos GPS y los utiliza para disparar archivos de audio a través de auriculares.

Si bien en Walking Compositions trabajamos en un sistema relativamente limitado aquí nos enfrentamos con un reto mayor. La Ciudad Aural cuenta con muchas mas variables que el proyecto de Edimburgo. La situación dada implica un replanteamiento de la estructura del software. En este caso estamos trabajando en un sistema que analiza una serie de coordenadas almacenadas que se corresponden a localizaciones en las que disparar archivos de audio. El sistema recibe una coordenada con la posición a tiempo real del usuario. A partir de este input Max recorre una lista de coordenadas y si la coordenada recibida corresponde a alguna de las coordenadas almacenadas, lanza un mensaje. Dicho mensaje se corresponde a un número de serie que a su vez corresponde con un archivo de audio almacenado en el disco duro.

De esta manera el sistema ya no depende tanto de condiciones if para cada uno de los archivos a disparar sino que analiza cada una de las coordenadas que va recibiendo a lo largo de la deriva, buscando aquellas que coinciden con la tabla generada previamente.

De esta manera el sistema es mucho más dinámico y nada dependiente de la zona en la que se desee realizar el proyecto. Podemos introducir coordenadas de cualquier lugar, así que siempre y cuando estemos en el sitio adecuado el software nos dejará escuchar la pieza de sonido asociada a dicho lugar.

Una de las situaciones que no hemos podido solucionar es la dependencia del software GPSconnect. Ha sido imposible comunicar el GPS bluetooth directamente con Max MSP y por lo tanto cada vez que deseemos recibir datos en Max hay que, previamente, encender GPSconnect y luego el patch. De todas formas se tratará de superar esta situación.

En cuanto al sistema de reproducción seguiremos utilizando el objeto [groove~] pues permite mayor versatilidad y menor consumo de recursos que [splay~].

Miércoles 9 de junio de 2010

ORANGE COUNTRY. Chapter 8. Moros i Cristians.

En Moros i Cristians de Alcoi grabamos, ya hace casi dos meses, gran cantidad de material sonoro. De la captura realizada durante tres días en la villa editamos y almacenamos unas 3 horas de grabaciones de campo. De entre ellas podemos encontrar des de bandas de música hasta banales conversaciones de beodos. A su vez realizamos sendas grabaciones del Dia dels Trons en

dónde los alcoianos recrean la batalla entre las dos huestes a base de trabucos y mucho, mucho, mucho ruido. Siguiendo las pautas que nos permitieron grabar la *Mascletà* en Valencia, recorrimos las calles del centro histórico de Alcoi con los micrófonos binaurales resultando una grabación de casi 40 minutos en la que los trabucos estallan a pocos metros de los micros.

Después de mucho pensar que aparecería en el capítulo 8 de The Orange Country llegamos a la conclusión que resultaba mucho mas interesante presentar un corte en bruto de los trabucos que tratar de sintetizar una fiesta tan compleja en 3 minutos de composición de paisaje sonoro. Así que de nuevo The Orange Country se vuelve ruidoso incómodo pero preciso. Espero que os guste. Yo lo sufrí, con todos ustedes, el Día dels Trons.

Aprovechamos también para agradecer a la Familia Jordà Bou la hospitalidad y toda la información local que nos brindaron, así como alojamiento, comida, bebida y privilegiados puestos de observación festera.

Domingo 20 de junio de 2010

Recuperar El Túria.

Una de las composiciones en las que estamos trabajando ha sido pensada para su escucha fuera de los muros del Carmen. Esta se titula Recuperar El Túria, en ella lo que se pretende es insertar en el camino central de los Jardines del Túria una composición hecha a partir de material sonoro grabado en la parte alta del caudal del río Túria entre Gestalgar y Chulilla.

La propuesta busca generar un diálogo de paisajes sonoros contrapuestos en el que pasado y presente se yuxtaponen en un espacio común pero alejado. Recuperar El Túria es una composición de paisajes sonoros fluviales montada sobre una deriva sonora realizada a pie siguiendo el curso del río. Dadas las circunstancias del desplazamiento del cauce del río Túria a su paso en Valencia se ha intentado generar un juego poético entre el río presente en el territorio de la serranía y el río inexistente debido a la acción humana en la capital.

La composición tiene una duración total de 23 minutos y en ella se combinan sonoridades de agua fluyendo y el ir y venir de río a lo largo de un recorrido de 3 km en las inmediaciones de Gestalgar.

Si bien la mayoría de composiciones de La Ciudad Aural se localizan en el mismo barrio del Carmen aquí con Recuperar El Túria se ha optado por generar un nuevo espacio de escucha en donde elementos naturales y ambientales toman el control del proceso de trabajo, reivindicando así espacios urbanos alejados del ruido de la ciudad.

Miércoles 7 de julio de 2010

Sonic Walkie, Una serie de paisajes sonoros desplazados.

Y mientras todo gira, paralelamente lanzamos este nuevo proyecto sobre paisaje sonoro en colaboración con Andrea Pazos, artista gallega residente en Manchester, UK.

Sonic Walkie es un proyecto en la distancia. Un proyecto que tiene por objetivo construir puentes entre ciudades y personas. Con su colaboración, Andrea y Edu elaboran una serie de retratos sonoros de dos ciudades yuxtapuestas, sonorizando la red semántica que encontramos en nuestra vida. No importa cómo, cuándo y dónde una campana suena; una campana es una campana aún dentro de un contexto religioso, o en sus otros diferentes contextos. La propuesta es un juego de distancias y complicidades en donde paisajes sonoros comunes se encuentran en un espacio sorteando la frontera que separa a espacios y a personas. Sonic Walkie habla sobre la poética de las distancias, las similitudes sonoras y las diferencias entre territorios y el espacio que divide a la gente. Sonic Walkie es un intento de acortar las distancias sonoras entre las personas.

Viernes 30 de julio de 2010

Concluyendo.

Estos días andamos terminando la redacción del borrador principal del proyecto. Queda todavía mucho trabajo por hacer pero estamos en condiciones de afirmar que llegaremos a la fecha de entrega de setiembre. A grandes rasgos el grueso principal del proyecto está casi terminado.

En lo que respecta a las composiciones de paisaje sonoro, estamos a su vez, repasando una a una las grabaciones para determinar que necesita ser pulido, ajustado y masterizado. Repasando las grabaciones hechas a lo largo del curso, distintos archivos se han reajustado a composiciones preexistentes para dotar al conjunto de mayor solidez compositiva.

Finalmente, el sistema tecnológico está ya en fase de pruebas. Hoy día nos encontramos en Tarragona y he probado el sistema en mi calle utilizando las coordenadas de aquí y parece funcionar sin problemas. A su vez, hemos programado volver a Valencia antes de setiembre para poder probar el sistema in-situ y cerciorarnos de que todo funciona debidamente.

La página web del proyecto está siendo montada y ajustada a las necesidades del proyecto y en cuanto esté operativa os dejaré el enlace para que veáis como queda, esa, será la imagen del proyecto. Entendiendo eso es importante que el aspecto visual sea atractivo ya que al tratarse de un proyecto sonoro aplicado en un lugar concreto es difícil que quien no pueda estar en Valencia entienda el conjunto del proyecto, así que estamos trabajando en la web para hacerla lo más atractiva y interesante posible.

Lunes 2 de agosto de 2010

Cartografiando

Después de tener prácticamente finalizado el mapa interactivo hecho en Umapper ya tenemos terminado el mapa físico de capas para La Ciudad Aural. Este se imprimirá junto con el proyecto y constará de distintas transparencias en donde se muestran los distintos espacios de la Zona de Emplazamiento y todos los puntos en los que el oyente puede encontrar composiciones de paisaje sonoro. De dicho mapa se harán varias copias para distribuir entre los participantes en La Ciudad Aural, a modo de herramienta de orientación en el lugar.

Miércoles 18 de agosto de 2010

Summertime 001: La Casa y la Furia de Dios

Mientras el proyecto de master pasa por las manos de nuestro tutor, nosotros dedicamos parte del tiempo a acicalar distintos espacios tales como este. Buscamos nuevos usos y preparamos el terreno para lo que viene. Aprovechando también nuestra estancia en tierras tarraconenses hemos y estamos preparando distintas composiciones de paisaje sonoro veraniego, mas como divertimento que como ejercicio conceptual. Aquí os dejo la primera entrega de estas composiciones que siguen la estela de *Orange Country* buscando retratar situaciones, espacios y eventos sonoros variados.

La pasada semana en Creixell (Tarragona) cayeron en unas 3 horas unos 90 litros por metro cuadrado acompañados de granizo y rachas de viento de entre 70 y 90 km/h. Des de la casa de mis padres pude grabar la enorme potencia de una típica tormenta de verano. La particularidad de la grabación reside en la propia arquitectura de la casa que hace que cuando se desata una tormenta del calibre de la que pasó por aquí todo se amplifique. La casa cuenta con grandes cristalerías y claraboyas o lucernarios hechos de cristal y dispuestos en el techo de la casa, así pues el sonido del granizo chocando contra la superficie generan un sonido muy característico y la propia estructura de espacios abiertos de la casa convierte el habitáculo en una caja de resonancia de lo mas interesante.

Lo que podéis escuchar en la composición es el resultado de varias grabaciones realizadas en distintos puntos de la casa a lo largo de las 3 horas de tormenta que azotaron la Costa Dorada.

Viernes 20 de agosto de 2010

Summertime 002: El Bosque.

Mientras dedicamos parte del día a editar en Final Cut la video-documentación de La Ciudad Aural, la otra parte del día la dedicamos a pasearnos por distintos lugares de los alrededores de Creixell. La semana pasada tuve la oportunidad de grabar muchos grillos nocturnos cerca de Siurana (Muntanyes de Prades) y bastante sonido ambiente de bosque. Después de digitalizar este material, pensé en la posibilidad de recrear un bosque veraniego mediterráneo utilizando distintos paisajes sonoros de distintos bosques cercanos.

Así pues entre tormenta y tormenta me acerqué a un denso bosque de pino blanco hacia las 17-18 horas para grabar las características cigarras que cantan cada tarde en casi todos los bosques de esta Costa Dorada. el sonido es muy característico y los que viváis en zonas como esta inmediatamente relacionaréis el sonido de estos insectos con vuestra memoria sonora del verano, el campo y el calor.

Hace poco Marcus Kuerten (fonógrafo Alemán) me pidió que le enviara un sonido característico de mi memoria acústica. Kuerten está compilando material fonético escrito y descrito para la tercera edición del magazine digital sobre fonografía Field Notes (publicado por el sello Gruenrekorder), que aprovecho ahora para recomendar. Kuerten, Me pidió que explicara cuál era ese sonido y como se representaría en forma de onomatopeya. Inmediatamente me vino a la cabeza el sonido de las cigarras, que siempre he asociado al verano, el calor y el bosque de casa de mis tíos (rodeada por un extenso pinar). Así que le mandé un zik zik zik zik zik zik muy largo y uno de los archivos que hoy forman parte de esta composición titulada El Bosque.

Lunes 23 de agosto de 2010

Summertime 002: One Way Beach.

En Creixell hay una playa de aproximadamente 8 km que discurre entre Roda De Barà y Torredembarra, de norte a sur respectivamente. En verano la práctica totalidad de la playa esta ocupada por turistas que residen en los campings cercanos y las urbanizaciones de los alrededores.

Una de las actividades playeras mas típicas es hacer largos paseos de punta a punta de la playa o hacer cortos recorridos hasta un punto indeterminado y volver al lugar dónde dejaste la toalla, sombrilla y demás enseres playeros.

Estos paseos siempre son en una dirección y discurren por la orilla del mar, siempre con las olas a un lado y la gente al otro, y la dirección cambia en cuanto volvemos por donde venimos. Se trata de un paseo un tanto curioso ya que no acostumbra a ir a ninguna parte. Esta actividad es compartida por muchísima gente a lo largo del día haciendo de la orilla un corredor de gente que discurre entre olas y castillos de arena, es a la vez un espacio de transito y de juego, los castillos no interfieren en la vía y lo único que debe sortearse son los jugadores de palas que a menuda detienen el juego para dejarte pasar.

One Way Beach es una grabación de 18 minutos en un solo sentido, yendo de Roda de Barà hasta Creixell. La grabación se inició en un punto indeterminado y terminó en otro punto indeterminado sin preocuparse por generar un inicio ni un fin definido, tal y como se plantean estos paseos. La grabación se realizó usando microfónica binaural por lo tanto su escucha con auriculares es altamente recomendable. Así uno puede comprobar como el mar rompe a nuestra izquierda y la gente se encuentra a la derecha, en la playa.

Quizás sería interesante escuchar esta grabación en invierno cuando la playa esta desierta y seguir el recorrido mismo de la grabación encontrando un paisaje sonoro estacional y fantasmagórico durante la mayoría del año.

Personal Contract for Site-Specific Soundscape Composition:

This set of rules or guidelines is a pattern created as a way to impose certain discipline to my personal work. Those rules are a way to be faithful to a conceptual idea, the idea of Sound Placement or Site-specificity. This are the main guidelines that I impose to myself if I am working in a composition that is meant to be placed on a concrete location, this concrete location is going to be referenced as the placement zone. Placement Zone means the place in which our sound piece is meant to be.

This paper doesn't tend to impose a rule to all artists working in similar fields; it's just a personal methodology for composing. The Contract is inspired by the P.C.C.O.M manifesto by Matthew Herbert in 2005, which can be consulted at the composer's official webpage.

Recording and archiving.

I. Sound sources and recordings must be taped in the placement zone or in the surrounding areas.

II. Found Sounds in location and accidental sonic events occurring during the recordings must be preserved and kept as native elements of the placement zone.

III Meteorological facts must be preserved as are native from the place of the recording even that in the time domain can be misfit.

IV. While archiving our sounds from a location is important to geotag44 all sounds keeping always information of the place where they where recorded. GPS accuracy can be useful in certain cases.

Composing.

I. As far as possible the production of the piece must be done on location. All the processes involved on the compositional work must be done in place or nearby areas. Having always the possibility of hearing the results in their place.

II. The organisation of the different sonic events in the composition has to be tided to the geographic and natural features of the place where we are working on.

III. Concepts such as narrative, time and space are issues to consider on the compositional level.

IV. In the sound processing level, space effects must be avoided if the features of the location lacks of this kind of acoustic elements. This means not to use reverberation or echoes if there is none of them on location.

Distribution, Performance, Display.

I. Since your work is site-specifically designed this have to be preserved whenever we played back or perform the work.

II. Distribution of the work must be done on location. This can be done through a virtual system using locative devices, or leaving a physical stashed container and keeping Latitude - longitude data of the stash place.

III. In the case of performing our sound compositions this must be done because obvious reasons among the placement zone premises.

IV. From the perspective of Acoustic ecology the performance and display of the sound composition have to be respectful with the environment and following the correspondent laws involving sound levels. A recommendation to avoid problems at this stage is the use of headphones as a non-invasive media.

V. If the Sound Composition have to be played through loudspeakers. A permission from the authorities have to be issued according to the environmental laws involving sound levels, if there are so.

Contenido de los CDs adjuntos.

La Ciudad Aural - Edu Comelles CD01 (audio, archivos aiff)	
Título	Duración
01. Plaza del Carmen	3:02
02. Calle Raga	3:36
03. Plaza de Cisneros	1:11
04. Plaza de la Virgen	3:59
05. Plaza San Nicolás	1:56
06. Plaza de Manises	1:26
07. Plaza del Negrito	1:06
08. Plaza Dr. Collado	2:57
09. Plaza Lope de Vega	1:19
10. Plaza Redonda	2:42
11. Calle D'en Borràs	2:52
12. Calle Serranos	2:55
13. Calle Navellos	4:57
14. Calle Frígola	0:52
15. Calle Baja	2:31
16. Calle Salinas	3:36
17. Calle Portal de la Valldigna	1:36
18. Calle Mare Vella	3:20
19. Calle Valencians	3:40
20. Calle Conde de Almodovar	1:15
21. Calle Convento de la Puridad	1:07
22. Catedral / Sombrereros	3:37
23. Calle Zurradores	3:08
24. Calle Bany dels Pavesos	2:40
Duración total:	1:01:05

La Ciudad Aural - Edu Comelles CD02 (audio, archivos aiff)

Título	Duración
01. Calle Calatrava	5:00
02. Calle Angosta	1:56
03. Calle Cadirers	2:30
04. Calle D'En Roca	0:16
05. Calle Mendoza	2:02
06. Calle Juristas / Reloj Viejo	2:58
07. Calle Corregería	2:42
08. Mercado Central	11:53
09. Recuperar El Turia	22:56
10. Catedral	5:30
11. Llotja de la Seda / Mascletà	3:58
12. Calle Cavallers	3:54
13. Calle Martin Mengod	2:25
14. Calle Micalet / Catedral	3:24
15. Plaza Dramaturgo Fausto	2:48

Duración total: 1:14:09

Orange Country - Edu Comelles (audio, archivos mp3)

título	duración
01. Chapter 1.0 Port De Silla	3:03
02. Chapter 2.0 Estación de la Melgosa	3:07
03. Chapter 3.0 Font de la Murta	2:45
04. Chapter 4.0 Mas Mercader	2:08
05. Chapter 5.0 El Mercantil Valenciano	2:05
06. Chapter 6.0 Mascletà	2:33
07. Chapter 7.0 Gola del Pujol	6:09

Orange Country - Edu Comelles (audio, archivos mp3)

08. Chapter 8.0 Moros i Cristians

3:40

Duración total:

25:26

La Ciudad Aural - Edu Comelles Documentación (varios archivos)

Nombre	tipo de archivo	formato
ec_ciudadaural_text	texto	PDF
ec_ciudadaural_max_msp	aplicación software	MAXPAT
ec_ciudadaural_video_documentacion	video	AVI
ec_ciudadaural_web	página web	HTML