

Sonoqualia 2.0: imágenes mentales e imaginación sonora.

Sonoqualia 2.0: mental images and auditory imagination.

García González, Concha

Universidad Complutense de Madrid, mariac50@ucm.es

PALABRAS CLAVE

Imagen mental, sonido, cuadros, composición, experiencia artística.

RESUMEN.

La finalidad de esta comunicación es narrar las motivaciones, metodología, desarrollo y conclusiones de la segunda versión del proyecto **Sonoqualia**, que tiene como objetivo fundamental la creación por parte de **personas con discapacidad visual**, de experiencias artísticas sonoras vinculadas a obras pictóricas albergadas en museos de la ciudad de Madrid. El nombre (Sono-qualia) hace referencia a las cualidades subjetivas de los sonidos que sentimos y percibimos cada uno de nosotros, por lo que su intención está alejada de criterios objetivos traductores del material visual en material sonoro. Las obras pictóricas son los marcos de referencia a partir de los cuales se crean los espacios y experiencias sonoras. Las audio-descripciones ofrecidas por los museos, entendidas como relatos descriptivos de los elementos puestos en relación en los cuadros, son el punto de partida del proyecto, concebido en forma de taller de 5 semanas de duración en el que los participantes trabajan en grupos, asistidos por técnicos que facilitan el acceso a softwares de composición sonora. **Sonoqualia** se centra en la construcción, enriquecimiento y comunicación de las **imágenes mentales** de las participantes, generadas a partir de estos relatos descriptivos, entendidas como representaciones internas formadas a partir de nuestras experiencias multimodales: en las que intervienen todos los sentidos. Se utilizan para ello diversos elementos, como valores simbólicos y significados emocionales de los sonidos utilizados diariamente en nuestras relaciones interpersonales y con el entorno; la imaginación sonora, que tiene capacidad de desarrollo, sofisticación y complejidad; experiencias sonoras previas o “cultura sonora”, variable en cada participante, pero que se enriquece al ser compartida y puesta en común; material sonoro escogido simplemente por “como suena”, es decir, por criterios estéticos... El resultado es la creación de piezas sonoras

con una duración en torno a los 2 minutos. Dicho proyecto ha sido beneficiario de una Ayuda para la Creación artística del Ayuntamiento de Madrid 2017 y hasta el momento se han realizado dos ediciones de él.

KEY WORDS

Mental image, sound, pictures, composition, artistic experience.

ABSTRACT

The purpose of this communication is to narrate the motivations, methodology, development and conclusions of the second version of the **Sonoqualia** project, whose main objective is the creation by people with visual impairment, of sound artistic experiences linked to pictorial works housed in museums of the city of Madrid. The name (**Sono-qualia**) refers to the subjective qualities of the sounds we feel and perceive each one of us, so its intention is far from objective criteria translators of visual material in sound material. Pictorial works are the frames of reference from which the spaces and sound experiences are created. The audio-descriptions offered by museums, understood as descriptive narratives of the elements put in relation in the pictures, are the starting point of the project, conceived as a 5-week workshop in which the participants work in groups, assisted by technicians who facilitate them the access to sound-composition software. **Sonoqualia** focuses on the construction, enrichment and communication of the mental images of the participants, generated from these descriptive narratives, understood as internal representations shaped from our multimodal experiences, in which all the senses intervene. Various elements are used for this purpose, such as symbolic values and emotional meanings of the sounds daily used in our interpersonal and environmental relationships; the sound imagination, which has the capacity of development, sophistication and complexity; previous sound experiences or "sonorous culture", variable in each participant, but enriched when shared and put together; sound material chosen simply by "as it sounds", i.e. by aesthetic criteria... The result is the creation of sound pieces with a duration around 2 minutes. This project has been the beneficiary of an aid for the artistic creation of the city Council of Madrid 2017 and so far, two editions of it have been made.

Recibido: 04-06-2019

Aceptado: 23-09-2019

INTRODUCCIÓN

“One way or another, it is vibration, after all, that connects every separate entity in the cosmos, organic or nonorganic” (Goodman, 2010, p.XIV).

Sonoqualia tiene como objetivo fundamental la creación de un espacio de experiencias artísticas sonoras vinculadas a obras pictóricas albergadas en museos de Madrid. Está dirigido, en primer lugar, a **personas con discapacidad visual**, pero la metodología puede ser en fases posteriores, aplicada para ser experimentada por personas sin discapacidad, bien como experiencia expandida de la percepción pictórica o como experiencia estética independiente. La versión que aquí se describe del proyecto es la segunda, realizada en colaboración con la Delegación Territorial de la ONCE de Madrid, en la que se trabajó con dos grupos de personas con diversos grados de **discapacidad visual**, correspondientes a las franjas de edad de adultos y tercera edad.

Antes de describir **Sonoqualia**, pasamos a enumerar los restantes objetivos del proyecto:

- Utilizar el concepto de **imágenes mentales**, entendidas como representaciones internas formadas a partir de nuestras experiencias multimodales: en las que intervienen todos los sentidos. Numerosos estudios, cuya enumeración supera las posibilidades de extensión de este artículo, sugieren que individuos con discapacidad visual y ceguera pueden generar imágenes mentales utilizando diferentes modalidades sensoriales y como ocurre en individuos videntes, están estrechamente unidas a representaciones memorizadas involucradas en el aprendizaje y sus circunstancias autobiográficas (Lacey y Larson, 2013, pp. 115-130).
- Fomentar el concepto de escucha **multimodal**¹ desarrollado por **Gunther Kress** (Kress y van Leeuwen, 2001): práctica corporeizada que entiende el sonido como experiencia holística. Esto hace referencia a las maneras en las que el sonido es sentido por medio de la vibración a través del cuerpo y los diferentes sentidos que se emplean durante el acto de escucha, además del auditivo. Las prácticas de escucha multimodal fomentan y propician la exploración y experimentación con sonidos en diferentes entornos: significados, afectos y efectos ligados a ellos, en vez de enfocarse en interpretación y sentido.
- Utilizar y considerar el sonido como una modalidad diferente de **comunicación cultural, vivencial y artística**. El sonido y las experiencias acústicas

¹ Procede de la descripción de Multimodal listening.

proporcionan una experiencia más cinestésica y propioceptiva de producción de narraciones y conocimiento que las experiencias puramente visuales.

- Desarrollamos **Sonoqualia** desde el punto de vista de la **acustemología**² (Field, 2015, pp.12-21). Se refiere al término *akoustos*, que implica escucha como conocimiento en acción, conocimiento experiencial con y a través de lo audible. Seguiremos criterios de acustemología al centrarnos en historias de escucha y afinación a través de prácticas relacionales de sonido, escucha y retroalimentación narrativa.
- Consideraremos el material sonoro desde una perspectiva expandida, es decir, destacaremos la importancia del lenguaje, poesía y la voz, el sonido de otras especies además de la humana, los entornos acústicos, la mediación tecnológica y circulación de los sonidos, prestando atención a los agentes, entendidos desde el punto de vista de la Teoría Actor- Red de **Bruno Latour** (Latour, 2008). Según esta teoría, un actor actúa, pero los objetos también tienen agencia: son *actantes*. Un actante pone la acción en movimiento, es decir, deja una traza. Los objetos como actantes serán esenciales a la hora de elaborar material sonoro y semantizarlo.

DESARROLLO

Sonoqualia es fruto de la fusión de emociones y experiencias que han cristalizado en una **idea** y una **búsqueda**:

- La **idea** de que el sonido puede construir espacio: ideas de espacio, conceptos espaciales, sensaciones y emociones ligadas a la percepción espacial (García, 2012).
- Ante experiencias de escucha de guías con **audiodescripción**³ en un museo de arte contemporáneo, la **búsqueda** de alternativas (Discapnet, 2019). La experiencia de la audiodescripción nos sitúa ante una enunciación intelectual que sustituye la expresión emocional que, a nuestro juicio, es la obra artística. La audiodescripción entendida como sustracción de fragmentos (sustracción de visión) y carente de referentes emocionales, en nada participa del concepto de

² Término acuñado por **Steve Field**, que etimológicamente procede de epistemología y acústica, para considerar el sonido como un modo de conocimiento y plantearnos preguntas como: qué es lo que puede conocerse y cómo, por medio del sonido.

³ Una audiodescripción es la narración para discapacitados visuales de la trama o contenido de un material audiovisual, realizándose audiodescripciones de teatro, cine, películas, series, etc.

‘experiencia’, entendida como una significativa fuente de valor añadido en el terreno de la producción cultural contemporánea.

Como en toda búsqueda impulsada por una idea inicial, en la base de la concepción de esta experiencia están un conjunto de preguntas:

- ¿Desde dónde puede abordarse una obra pictórica famosa, es decir, que sobre ella pesan infinidad de miradas y textos? (entendiendo los textos pueden ser como miradas que apuntan o enuncian).
- Si las audiodescripciones convierten en accesibles materiales hasta el momento inaccesibles para los discapacitados visuales, ¿existe la posibilidad de traducir la emoción visual de una obra de arte a una emoción no enunciativa sonora? ¿hasta dónde es esto posible, conveniente, acertado...?
- ¿Es conveniente ofrecer una introducción o presentación previa a composiciones sonoras realizadas con sonidos grabados, es decir, presentar el “vocabulario” de trabajo y textos previos realizados con ello? ¿Se necesita o no formación previa para “experimentar” piezas sonoras realizadas a partir de las obras pictóricas que no son esencialmente descriptivas, es decir, con gran grado de abstracción?

Partiendo de estas cuestiones, este proyecto se basa en el concepto de **experiencia artística**, desarrollado por **John Dewey** (Dewey, 2008). En un entorno social dominado por la fragmentación, la obra de arte desarrolla y acentúa lo valioso de las cosas que disfrutamos todos los días, persiguiendo una continuidad de la experiencia estética con los procesos normales de la vida. Utilizando la materia prima de la experiencia cotidiana, reelaborada mediante nuevos modos de relación que rearmen la experiencia perceptiva y desplacen asociaciones convencionales, podemos obtener la experiencia y expresión artísticas. Ciertamente, los ejemplos de audiodescripciones consultados que motivaron la búsqueda, seguían las pautas generales para una descripción efectiva, tal y como detalla **Begoña Consuegra Cano** (Consuegra, 2002, pp.50-55). Eran efectivas desde el punto de vista de la teoría de la información, pero poco espacio quedaba para la posibilidad de goce estético en la experiencia antes referida de la audiodescripción, declamada por una voz sintética. Nuestra intención no es considerar al sonido como si “sólo” se tratase de un texto, considerando su parte semiótica, sino que proponemos centrarnos en la parte corpórea y contextual: las experiencias estéticas son **holísticas** porque no separan la mente del cuerpo o no aíslan un sentido del otro: involucran una sensibilidad aguzada hacia la experiencia en su totalidad.

¿Por qué **Sonoqualia**? El nombre hace referencia a la definición de **qualia** de **Etienne Soriau** como “átomos cualitativos elementales”: esencias propias de cada manifestación sensitiva, cualidades genéricas y absolutas. **Soriau** describe los **siete qualia** básicos y

necesarios para identificar una manifestación artística: líneas, volúmenes, colores, luminosidades, movimientos, voces y música (Soriau, 1965).

En nuestro caso, los **qualia** correspondientes a las voces y la música han sido agrupados como sonido, **Sonoqualia**, ya que consideramos que el material sonoro contemporáneo puede englobar tanto los tradicionales sonidos musicales como los vocales, sonidos grabados, generados sintéticamente, ruidos y materiales que hemos introducido en el proyecto y en cuya percepción está centrada la escucha. Los **qualia** son inefables: no pueden ser etiquetados por nuestro lenguaje compartido. Quien no ha experimentado un quale determinado no puede comprender qué es esa experiencia, pues constituye el significado de ciertos conceptos mentales, que son subjetivos.

En este sentido se desarrolla la tesis de **Thomas Nagel** explicada en *What is it like to be a bat*, donde defiende el carácter subjetivo de la experiencia, afirmando que sólo los murciélagos pueden tener esa manera peculiar que es “ser murciélago en el mundo” (Nagel, 1974). Todas nuestras aproximaciones a otras formas de estar en el mundo, como a la “experiencia murciélago”, son esquemáticas. Refiriéndonos al material que dio origen a este proyecto, podemos decir que las audiodescripciones consultadas parecían concebidas y realizadas por videntes que se imaginan cómo puede ser explicado algo predominantemente visual a un discapacitado visual, es decir, recogen el punto de vista de una persona “que ve”, pero la cuestión que debe subyacer es cómo es la percepción de un no-vidente o de un no-oyente, y no cómo nos la imaginamos nosotros, los videntes y oyentes para reconstituirla y “traducirla”. No debemos imaginar la experiencia mediante sustracción de fragmentos (sustracción de visión, sustracción de sonido, sustracción de movimiento, etc....).

En vez de intentar realizar algún tipo de traducción⁴, **Sonoqualia** propone desarrollar una **experiencia alternativa** que apela a la subjetividad del oyente, en principio discapacitado visual, y a un uso de los materiales sonoros desde un punto de vista estético: las experiencias que este proyecto ha desarrollado pertenecen al terreno de la subjetividad y en este ámbito nos desenvolvemos, sin perseguir ningún propósito de traducción universal, infalible, unívoca o inefable. Las obras pictóricas son los marcos de referencia para crear los espacios y experiencias sonoras, promoviendo una cultura donde prolifere el desarrollo de las “Imaginaciones Sonoras”, heredera de conceptos como el concepto *Auditory Imagination* de T.S. Elliot⁵ (Elliot, 1975, pp.118-119).

Sin tener la intención de indagar en terrenos que se escaparían de nuestras capacidades, queremos mencionar las recientes investigaciones que desde el terreno de las ciencias

⁴ Hay que tener en cuenta que el criterio “traductor” es siempre subjetivo como lo es el criterio audio-descriptor: no existe la objetividad al hablar de arte.

⁵ Lo que Elliot denominaba ‘auditory imagination’ era el sentimiento de la sílaba y el ritmo en la poesía, penetrando más allá de los niveles conscientes de pensamiento, estimulando cada palabra y dándole vida, yendo hacia el origen del lenguaje. Es decir, se trataba de un ultra sentido, la escucha de otra cosa aparte del sonido significante.

cognitivas conceden importancia a las emociones y al papel que estas tienen en la elaboración de consciencia. No existe un área cerebral destinada a la consciencia y otra a las emociones: el conocimiento está vinculado a las emociones, y por tanto consideraremos la consciencia como resultado de una experiencia subjetiva, abriendo la posibilidad a la invención de nuevos modos de recepción. Nuestro proyecto pretende desmantelar las distinciones entre modos de información y comunicación.

Partimos de la idea, recogida y desarrollada por **Oliver Sacks** de que las personas con discapacidad visual y ciegos desarrollan imágenes mentales (mental imagery) de tipologías variadas: desde las más concretas, que reproducen o reconstruyen experiencias vividas, a las más abstractas, que no han sido experimentadas directamente, pero pueden ser utilizadas por la imaginación creativa y servir como modelos para investigar y experimentar la realidad. Estas imágenes no son solamente variaciones de la percepción y el pensamiento, sino que pueden ser consideradas como una tercera categoría junto con los pilares de la percepción y la cognición. **Sacks** relata que los experimentos realizados en los años 90 con PET y MRI⁶, demuestran que en los procesos de creación de imágenes mentales se activan en la corteza visual áreas similares a las activadas en la percepción visual, por lo que se deduce que la creación de estas imágenes tiene realidad fisiológica a la vez que psicológica. En la ceguera, el desarrollo de otros sentidos permite adaptaciones, como la habilidad para utilizar sonido o información táctil para sentir una forma o el tamaño de un espacio y los objetos contenidos en él. (Sacks, 2010). La descripción, es decir, la mediación del mundo por medio del lenguaje puede, junto con experiencias intersensoriales y multisensoriales, en las que intervienen varios sentidos, constituir una estructura metamodal⁷ que ordene y oriente la experiencia y produzca imágenes mentales (Pascual-Leone y Hamilton, 2001).

METODOLOGÍA

Sonoqualia ha sido concebida en forma de taller en el que se experimenta con material sonoro, centrándonos en el concepto de **efecto sonoro**, que describe la interacción entre un entorno sonoro físico, el medio sonoro de una comunidad y el paisaje sonoro interno de cada individuo (Augoyard y Torgue, 2005). El trabajo del taller se ha llevado a cabo sirviéndonos de:

- Valores simbólicos de los sonidos utilizados diariamente en las relaciones interpersonales y significados emocionales.

⁶ PET es el acrónimo de Positron Emission Tomography, MRI el de Magnetic Resonance Imaging.

⁷ El concepto Metamodal hace referencia a una estructuración organizada independientemente de la modalidad sensorial que produzca los estímulos, es decir, una organización superior. La percepción intersensorial hace referencia a la percepción de forma unificada de objetos, sujetos, situaciones, eventos..., utilizando más de un canal sensorial, es decir, una percepción multisensorial.

- Experiencias previas o “cultura sonora”, variables en cada participante, pero que se enriquecen al ser compartidas y puestas en común.
- Imaginación sonora, con capacidad de desarrollo, sofisticación y complejidad.
- El material sonoro escogido simplemente por “cómo suena”: criterios estéticos.

Descripción de los talleres

Por medio de la **Fundación Once**, se contactó con personas con diversos grados de **discapacidad visual**, correspondientes a adultos y tercera edad: un total de **30 personas** distribuidas en **2 talleres** de **10 participantes** cada uno que, voluntariamente, quisieron formar parte de la experiencia y comentar y compartir sus resultados. Los aquí descritos se desarrollaron entre el 17 de septiembre de 2018 y el 24 de octubre, en la Delegación Territorial de la ONCE de Madrid, situada en la calle Prim nº 3. Los participantes de cada taller se distribuyeron en dos grupos de hasta 5 participantes cada uno.

Cada taller tuvo una duración de **24 horas**, distribuido en **6 sesiones de trabajo** de **4 horas cada una**. Las **cinco primeras sesiones** estuvieron centradas en la adquisición de herramientas, vocabulario sonoro, creación de experiencias y composición sonora. La **sexta** y última sesión, compartida por ambos grupos, estuvo centrada en compartir y comentar de forma conjunta, para ambos grupos, la experiencia, con la participación de **todos** los asistentes a los talleres y se abrió al público en general con el fin de recoger la diversidad de opiniones, testimonios y experiencias sonoras. En estos talleres se trabajó a partir de tres cuadros albergados en el Museo Thyssen de Madrid, que cedió amablemente sus audiodescripciones para su utilización.

Tecnología utilizada

Los dos grupos de cada taller fueron asistidos por dos técnicos, que utilizaron Mac Book Pro con amplificadores de auriculares de 6 canales, para que un máximo de 6 personas por grupo pudiera trabajar con auriculares, sin interferir el trabajo del otro grupo. Cada conjunto contaba con una tarjeta de sonido, una grabadora Zoom H4, micrófonos de contacto y un micrófono omnidireccional. Ambos ordenadores estaban conectados por medio de una mesa de mezclas entre sí y a un sistema de altavoces con trípodes activos de 500 wts. Para el desarrollo del taller se utilizó el software Audacity (Audacityteam, 2019), una biblioteca de sonidos preparada específicamente para el proyecto, sonidos descargados de la página web Freesound (Freesound, 2019) y sonidos grabados por los participantes.

Contenidos de las sesiones de trabajo:

SESION 1: 4 horas: lunes 17 y martes 18 de septiembre, 16:00-20:00 horas: “Rompiendo el hielo: lanzando preguntas”.

Contenidos: Sesión introductoria, en ella se pidió permiso para hacer grabaciones sonoras de todas las sesiones. Como procedimiento general, no se utilizó la imagen visual para recoger las experiencias realizadas, sino exclusivamente grabaciones sonoras. El objetivo de este primer día fue presentarnos, conocer el punto de partida de los participantes respecto al arte, hablar de las audiodescripciones como herramienta de acercamiento a las obras artísticas e introducirles de forma práctica en diferentes grados de abstracción creciente en el uso del sonido: grabaciones realistas, grabaciones de campo, paisajes sonoros según el concepto de Murray Schafer (Schafer, 1977), concepto y experimentación de objetos sonoros (Schaeffer, 1996), composiciones sonoras subjetivas con carácter metafórico, collages sonoros. Se habló de sonido y significado: sonido como índice, emoción, movimiento, materia: textura sonora. Se estimuló que los participantes explicasen y compartieran las imágenes mentales asociadas a la escucha de los diversos materiales⁸, que incluyen tanto piezas sonoras como fragmentos de poesía, así como experiencias prácticas con vocabulario sonoro. Además, con el objetivo de dejar de ser sólo oyentes, se propuso realizar ejercicios con la propia voz: sonidos asociados con adjetivos (alto, bajo, suave, fuerte, terso, áspero, divertido, triste...) y modulaciones entre ellos; sonidos asociados con descripciones gráficas, direcciones y situaciones espaciales, con formas, asociados a conceptos: caos, combustión, constelación, nube, bloques...; y realización de **partituras gráficas declamadas en grupo**. Se procedió también a presentar la biblioteca de sonidos de trabajo y se explicó el porqué de su clasificación.

SESIÓN2: lunes 24 y martes 25 de septiembre, 16:00-20:00 horas: “Entrando en materia”

Contenidos: Sesión de reflexión y experimentación práctica sobre las posibilidades expresivas y estéticas del sonido, su capacidad de transformar, evocar y crear espacios, así como de su poder generador de imágenes mentales. Se avanzó en grados de abstracción a la hora de utilizar el material sonoro, aumentando la importancia del intercambio de impresiones subjetivas asociadas a la escucha. Se realizó la escucha de piezas sonoras relacionadas con las propuestas gráficas del día anterior, el concepto de efecto sonoro. Se escuchó la audiodescripción de la primera obra elegida: *Campesino Catalán con Guitarra*⁹, de Joan Miró (museothyssen, 2019). Se presentaron y comentaron las estrategias de composición sugeridas, basadas en la siguiente clasificación, en orden de concreción creciente: atmósfera o tono general del cuadro, época y contexto a que

⁸ La relación del material sonoro escuchado excede los límites requeridos de esta comunicación, por lo que se hace referencia a ellos de forma general.

⁹ Albergado en el Museo Thyssen de Madrid. La elección de los cuadros vino dada por la creadora del proyecto, que eligió comenzar con un cuadro con alto grado de abstracción como manera de “tirarse a la piscina”.

hace referencia, formas u objetos que se describen, colores que intervienen, texturas, direcciones y posiciones de las formas puestas en composición, planos de perspectiva; emoción o emociones predominantes: como puede ser expresada esa emoción. Se habló de la posibilidad de anamnesis: evocar vivencias pasadas personales, es decir, unión de sonido, percepción y memoria. Se alentó el establecimiento de relaciones sonoras o pareados sonoros.

SESIÓN 3: lunes 1 y martes 2 de octubre, 16:00-20:00 horas: “Con las manos en la masa. Comienzo de la composición sonora: elección del material.”.

Contenidos: En la tercera sesión, se comenzó a trabajar en dos grupos separados, uno con cada técnico, que plasmó en la ficha que se adjunta los materiales recogidos en la sesión anterior. La finalidad era impulsar la labor de búsqueda del material sonoro, a partir de un proceso de lluvia de ideas concretado en conceptos, palabras surgidas en asociación libre, emociones... que ayudaran a los participantes a elegir el material que constituiría su primera “pieza sonora”. Se trabajó la posible relación entre color y sonido y se experimentó con tonos con distintos timbres para poner en común las impresiones relacionadas con el color¹⁰. El trabajo era personalizado y centrado en las intenciones de cada grupo. Era muy importante el trabajo estrecho entre los miembros de cada grupo y el técnico facilitador, basado en la escucha de cualquier mínima sugerencia y en una actitud de estímulo de la creatividad individual.

¹⁰ Las impresiones recogidas a partir de estos experimentos merecerían un apartado exclusivo, pero excedería, de nuevo, las limitaciones de esta comunicación. Es importante destacar también la impresión que sobre el color tienen alguno de los participantes, ciegos de nacimiento, vinculadas a otros sentidos.

SONOQUALIA 2.0:

CUADRO:		
GRUPO:		
PARTICIPANTES:		
LUGAR:		
		Conceptos o emociones asociadas
DINÁMICO O ESTÁTICO		
ATMÓSFERA O TONO GENERAL		
COLORES		
DIRECCIONES		
FORMAS		
TEXTURAS		
PLANOS DE PERSPECTIVA		
METODO DE COMPOSICIÓN ELEGIDA		

Figura 1. Ficha de aproximación al material del cuadro, utilizada por los técnicos facilitadores.

A partir del material recogido, se comenzó a buscar en la biblioteca de sonidos, comenzando por lo más general, es decir, la atmósfera o tono. Búsqueda y escucha se alternaban en esta fase. Alguno de los grupos comenzó a componer, es decir, a ordenar el material en una secuencia temporal. Se propusieron varias estrategias posibles: tono general y texturas (y sonidos asociados) frente a formas, sucesión de formas y sonidos asociados frente a tono general, color frente a formas, estático frente a dinámico y viceversa... Cualquier resultado parcial realizado vía auriculares podía ser probado y experimentado en el sistema de altavoces conjunto si así se deseaba. No existía una duración mínima ni máxima de la pieza o composición final, aunque se propuso una duración equivalente a la de las audiodescripciones de cuadros, que normalmente rondan los 2 minutos de duración.

SESIÓN 4 y 5: lunes 8 y martes 9 de octubre, lunes 15 y martes 16 de octubre, 16:00-20:00 horas: “Composición sonora, 2 y 3: profundización en el lenguaje.”

Contenidos: Estas dos sesiones, enfocadas hacia la composición sonora, estuvieron determinadas por las velocidades de trabajo de los grupos. Se presentaron otros dos cuadros: “*Express*” de Robert Rauschenberg y “*Mujer en el Baño*” de Roy Lichtenstein (museothysen, 2019). Este último sólo fue realizado por uno de los grupos que demostraron una gran facilidad para la composición sonora y velocidad de trabajo. Es de destacar que algunos de los participantes trajeron referencias sonoras buscadas en internet para solucionar determinadas transiciones o momentos, o nos pidieron vía mail que consiguiéramos una pieza concreta. El grado de abstracción de los sonidos elegidos fue en aumento, pasando de sonidos más descriptivos a sonidos elegidos por su valor simbólico. Durante las sesiones, algunos participantes hicieron grabaciones para ser incluidas: su propia voz o la de sus compañeros cantando o declamando pasajes que guardaban relación con la poesía sonora. Comenzaron a surgir asociaciones más libres e imaginativas, determinadas por lecturas o experiencias particulares que les condujeron a decisiones más arriesgadas, que “negociaban” con sus compañeros. Las dinámicas de negociación incluían discusiones apasionadas y vehementes, por tratarse de material relacionado con la experiencia subjetiva.

SESIÓN 6: martes 23 de octubre, 16:00-20:00 horas: “Presentación final.”

Esta sesión fue común a todos los grupos y se abrió al público en general. Después de una breve presentación del proyecto, primero se escucharon las piezas correspondientes a cada uno de los cuadros generadas en los talleres, después su audiodescripción y a continuación, de nuevo, las piezas. El objetivo era lograr una escucha inicial no condicionada por la descripción del cuadro. Después, se cedió la palabra a cada grupo para exponer lo que con la pieza se había querido expresar. En general, los participantes manifestaron lo corto que se les había hecho el curso y su frustración por tener que dejarlo cuando un nuevo lenguaje se abría ante ellos. Nos hicieron ver que la experiencia les había permitido descubrir aspectos, cualidades y capacidades en ellos que desconocían: se sentían empoderados a la hora de percibir el arte por el camino, analítico y emocional, que habían recorrido con cada uno de los cuadros. Los sonidos del mundo cotidiano también eran vistos de otra manera: desde un punto de vista estético y se referían a ellos como la “sinfonía diaria del mundo” (Sonoqualia 2.0, 2018).



Figura 2. Grupo de Sonoqualia 2.0: participantes en los talleres, técnicos facilitadores y organizadora, tras la presentación final de resultados.

CONCLUSIONES

Sonoqualia 2.0, por sus resultados y sus efectos en los participantes, ha superado con creces nuestras expectativas y se nos ha revelado como un proyecto necesario, por varias razones:

- Por contribuir a la democratización del uso del sonido como materia expresiva entre quienes no necesariamente se dedican al mundo del arte o no tienen una formación específica previa en este terreno: personas sin experiencia previa en discusiones artísticas, hablaban de recursos y material artístico y manifestaban una necesidad de saber más y más en ese ámbito, ante la intuición de encontrarse frente a un lenguaje nuevo.
- Por contribuir al uso del pensamiento simbólico como herramienta para enriquecer la experiencia del arte y de la vida cotidiana: permite el cuestionamiento de los estereotipos culturales que condicionan nuestra

percepción y que se extienda la práctica de la libre asociación a la vida cotidiana. Aunque algunos de los participantes demostraban desde la primera sesión una gran dosis de pensamiento imaginativo y el uso de la libre asociación, el último día del taller era generalizado el uso de las metáforas y las posibilidades simbólicas del lenguaje y del sonido, admitiendo la multiplicidad de significados, participando de ellos, en vez de ser vistos como ya dados. Asimismo, afirmaban el descubrimiento de que el material sonoro puede cargarse de significado y valor simbólico más allá de su utilización práctica diaria como índice de eventos y sucesos cotidianos.

- Contradice estereotipos y asunciones sobre la distribución o el desarrollo de la creatividad. La capacidad creativa e imaginativa no fue dependiente de la edad ni del entrenamiento previo: algunos participantes del grupo de mayor edad demostraban una mayor osadía creativa que participantes más jóvenes. Independientemente de esto, todos sin excepción mostraron un despliegue creciente de creatividad, proporcional a la confianza, también creciente, en sus propias capacidades y habilidades asociativas, simbólicas e imaginativas.
- Por contribuir al empoderamiento de los participantes: afirmaban que habían descubierto un lenguaje en el que se sentían cómodos y fuertes y para el cual no necesitaban la visión: un lenguaje que intuían podía desplegarse y multiplicarse su complejidad.
- Por contribuir a fomentar patrones perceptivos más pausados y holísticos: la percepción sonora necesita desplegarse en el tiempo. Frente a los menos de 20 segundos de media que un visitante está delante de un cuadro, el sonido necesita de la dimensión temporal y su evolución en el tiempo para ser (Bosco y Caldana, 2013).
- **Sonoqualia** permite extender, en palabras de los propios participantes, el alcance del material de las audio-descripciones, al proporcionar una visión alejada de la “información” sobre un cuadro, alejada de la experiencia artística. Si bien los participantes reconocen la necesidad de la existencia de audio descripciones como un medio de acceso a las obras de los museos, parece necesaria una reflexión posterior y lo que nosotros hemos denominado una “encarnación” de la obra. De estas nuevas aproximaciones podremos, finalmente, beneficiarnos todos para expandir nuestras formas de experiencia.

FUENTES REFERENCIALES

Augoyard, J.F. y Torgue, H. (2005). *Sonic Experience. A guide to everyday sounds*. Montreal: McGill-Queen's University Press.

Bosco, R. y Caldana, S. (13 de mayo de 2013). Cómo desestabilizar el mercado del arte. *El País*. Recuperado de <https://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2013/05/como-desestabilizar-el-mercado-del-arte.html>

Consuegra Cano, B. (2002). *El acceso al patrimonio histórico de las personas ciegas y deficientes visuales*. Madrid: Once.

Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós Estética.

Diseño para todos (2019). Madrid: Discapnet. <https://www.discapnet.es/areas-tematicas/disenho-para-todos/accesibilidad-de-comunicacion/audiodescripcion>

Eliot, T.S. (1933). *The Use of Poetry and The Use of Criticism: Studies in the relation of Criticism to Poetry in England*. London: Faber.

Field, S. (2015). *Acoustemology*. En Novak, D. y Sakakeeny, M., Eds, *Keywords in Sound* (pp.12-21). Durham, NC: Duke University Press.

García, M.C. (2012). *Espacio escuchado. Investigación sobre prácticas artísticas contemporáneas que utilizan el sonido como medio para definir espacios*. (Tesis doctoral no publicada) Facultad de Bellas Artes, UCM, Madrid. Recuperado en <http://eprints.ucm.es/16687/>

Goodman, S. (2010). *Sonic Warfare. Sound affect and the Ecology of Fear*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Kress, G. y van Leeuwen T. (2001). *Multimodal discourse. The modes and media of Contemporary communication*. Londres: Arnold.

Lacey, S. y Lawson, R. (2013). Mental Imagery and Blindness. En *Multisensory Imagery* (115-130). New York: Springer.

Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social. Una teoría del actor red*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.

Lichtenstein, L. (1963). *Mujer en el baño*. [Cuadro]. Recuperado de <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/lichtenstein-roy/mujer-bano>

Miró, J. (1924). *Campesino Catalán con guitarra*. [Cuadro]. Recuperado de <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/miro-joan/campesino-catalan-guitarra>

- Murray Schafer, R. M. (1977). *The Tuning of the World*. Rochester, Vermont: Destiny Books.
- Murray Schafer, R. M. (1992). *Limpieza de oídos. Notas para un curso de música experimental*. Buenos Aires: Ricordi Americana.
- Murray Schafer, R. M. (1984). *El rinoceronte en el aula*. Buenos Aires: Ricordi Americana.
- Nagel, T. (1974). What is like to be a bat. *The Philosophical Review*, Vol. 83 (nº 4, oct. 1974), 435-450.
- Pascual-Leone, A. y Hamilton, R. (2001). The metamodal organization of the brain. En Casanova, C. y Ptito M. (Eds.) *Progress in Brain Research*, Vol. 134, 1-12.
- Rauschenberg, R. (1963). Express. [Cuadro]. Recuperado de <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/rauschenberg-robert/express>
- Sacks, O. (2010). *The Mind's eye*. E-pub.
- Schaeffer, P. (1996). *Tratado De Los Objetos Musicales*. Madrid: Alianza Música.
- Sonoqualia 2.0. (2018). Sonoqualia[Audio Podcast]. Recuperado de https://soundcloud.com/sonoqualia2_0
- Soriau, E. (1965). *La correspondencia de las artes. Elementos de estética comparada*. Fondo de Cultura Económica. México-Buenos Aires.