

TFG

CON MOTIVO DE PAISAJE SONORO.

Presentado por Sergio Lecuona Fornes

Tutor: Toni Cucala Félix

Cotutora: María Pilar Crespo Ricart

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2016-2017



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este trabajo se plantea como un acercamiento al sonido con intención de experimentación y un enfoque artístico, en el que se tomará como punto de partida la idea de Paisaje Sonoro y la relación de la percepción acústica y el espacio.

Como resultado, se presentarán diferentes líneas de trabajo de Arte Sonoro en las que el espectador forma parte activa de la obra viéndose sumergido en ella.

Palabras clave: Arte Sonoro, Paisaje Sonoro, Cerámica, Rádio, Sonido Imaginario.

SUMMARY

This project is proposed as an approach to sound with an artistic and experimental focusing, in which the idea of Soundscape and the relation of acoustic perception and space will be taken as a starting point.

As a result, a selection of Sound Art works will be presented, in which the viewer becomes an active part of the work being submerged in it.

Key Words: Sound Art, Soundscape, Ceramics, Radio, Imaginary Sound

AGRADECIMIENTOS

Dedico estas páginas a mis tutores con los que inicié y cerraré esta etapa vital de cuatro años y que me han acompañado en ella en cada trabajo realizado (aunque no sean conscientes de ello). También a mis padres que me han aguantado durante todo este tiempo. Quienes un día, cuando era pequeño, me regalaron una guitarra de IKEA e hicieron que todo ocurriese de esta manera (o eso me gusta pensar).

ÍNDICE

1. Introducción._7
2. Objetivos._9
3. Metodología._10
4. En torno al paisaje sonoro._12
 - 2.1. Entorno acústico._12
 - 2.2. Diálogos._14
 - 2.3. La Radio._16
 - 2.4. Sonido en la mente._17
5. Producción._19
 - 3.1. Proceso: Encabalgamiento de ideas._19
 - 3.2. Soundscapes of Clay._20
 - 3.3. FM Soundscapes._22
 - 3.4. Imaginario Sonoro._25
6. Conclusiones._29
7. Bibliografía._30

There is no such thing as an empty space or an empty time. There is always something to see, something to hear. In fact, try as we may to make a silence, we cannot.

/

No existe nada como un espacio vacío o un tiempo vacío. Siempre hay algo que ver, algo que oír. De hecho, sea como sea que intentemos hacer el silencio, no podemos.

John Cage, Silence ¹

1. INTRODUCCIÓN

Con motivo de paisaje sonoro es el título que le hemos dado a este trabajo final de grado. Es, además de una alusión al eje en torno al que giran las ideas que plantearemos (el paisaje sonoro), una alusión directa a la película de los hermanos Cohen, *Inside Lewyn Davis* (2013), *Con motivo de Llewyn Davis* en la traducción española. Más allá de gustos personales, la película trata entre otras cosas sobre la industria de la música o incluso el vínculo entre la música y la vida de un individuo. Pretendemos tender un puente entre lo académico o laboral y lo personal.

El sonido se plantea como línea central de experimentación en este trabajo. Además la búsqueda de información y el estudio del tema nos han llevado a desarrollar las propuestas dentro del ámbito del arte sonoro, permitiéndonos relacionar las artes plásticas y la música.

Hemos tomado el paisaje sonoro y la escucha como puntos de partida. La necesidad de definir qué es el paisaje sonoro ha supuesto la realización de algunos trabajos, de los que hemos elegido *Soundscapes of Clay*, una instalación sonora en la que piezas de cerámica únicas dialogan con el paisaje sonoro que las envuelve; *FM Soundscape*, el planteamiento del paisaje sonoro a través de la radio; *Espacios generados*, grabaciones de paisajes sonoros deslocalizados; y *Ruidos invocados*, fotografías de objetos cotidianos que despiertan sonidos almacenados en la memoria. Estos dos últimos aparecerán agrupados en *Imaginario Sonoro*, presentados en una exposición individual, por tratar ambos la relación entre el sonido y la mente.

Son varias las motivaciones que nos han llevado a la realización de este trabajo. Entre ellas destacamos dos: por una parte, cabe señalar el vínculo académico con el sonido que supone haber cursado durante once años los estudios de música en el Conservatorio Profesional de Música de Valencia, así como la participación activa durante más de cinco años, hasta la actualidad, en distintos proyectos musicales independientes. Resulta natural por tanto, pensar que la mezcla de los dos puntos de vista, el conocimiento de las Bellas Artes y de la Música tenía una alta probabilidad de derivar en el interés por el Arte Sonoro. Por otra parte, también ha motivado el trabajo en este ámbito, la capacidad evocadora y de inmersión que tiene el sonido, así como la necesidad de ser experimentado en directo para poder llegar a entender una obra, aspectos en los que desde hace varios años me he interesado.

Las asignaturas cursadas han permitido desarrollar esta propuesta personal de manera integral. Tanto Leonardo Gómez en Cerámica y creación interdisciplinar, que ayudó a comprender y abrirme un mundo de experimenta-

ción sonora a través de la cerámica, como Teresa Xafer y Natividad Nabalón, en Proyecto Expositivo, que me impulsaron a valorar y plantear de otra forma mis proyectos, fueron _____. Pero sobre todo la asistencia a Arte Sonoro, donde se recibió un mayor feedback en forma de referentes y críticas por parte de entendidos en la materia que en este TFG se trata: Elia Torrecilla y Miguel Molina.

El estudio de la bibliografía proporcionada en las asignaturas, así como el trabajo en el taller han tenido un papel muy relevante en el proceso creativo. Aunque todas las obras tienen una parte de trabajo procesual que retroalimenta continuamente la parte conceptual, la forma y el aspecto visual en estos trabajos vienen determinadas principalmente por el discurso que en ellos se plantea.

Ha sido decisivo conocer algunos de los referentes. Cabe aclarar, que se ha optado por no realizar un capítulo dedicado expresamente a ellos. Se consideró que era interesante integrarlos en los distintos apartados relacionándolos con los contenidos y las obras, hecho que ha supuesto no aislarlos en el discurso.

Hacerlo de esta manera ha permitido que la estructura de los capítulos guardase cierto paralelismo con el orden de desarrollo de los conceptos y la exposición de los trabajos. Aunque no totalmente, porque los proyectos comparten conceptos entre sí. Este encabalgamiento se refleja tanto en el solapamiento de ideas como en el desarrollo de los trabajos en la metodología creativa.

El objetivo no es tanto definir el paisaje sonoro, sino establecer la conexión entre éste y los proyectos personales que hemos seleccionado para este TFG. Así pues, el Paisaje Sonoro será el elemento articulador para exponer las retóricas de cada uno de los trabajos a partir de unas preguntas iniciales: ¿Es posible hablar del paisaje sonoro de un objeto y no de un lugar?, ¿podemos hablar de un paisaje sonoro de la radio? ¿son dos elementos conjugables si la radio no tiene un lugar concreto? ¿tiene un lugar la radio? ¿Qué suena cuando repito lo que leo en mi mente? ¿se puede considerar sonido?

Uno de los aspectos que me atrae de este campo es que sus obras necesitan de ser presenciadas. No se las pueden contar con palabras ni enseñar en fotos, porque conceptualmente se basan en eso, en la percepción pura, por lo que si esto no se cumple, las piezas quedan inacabadas. El sonido es algo físico, para entenderlo hace falta que te golpee y te atraviese. No se puede percibir cuando te lo intentan contar, como cuando te describen un cuadro. Hay que experimentarlo, hay que vivirlo.

2. OBJETIVOS

Aunque el trabajo parte de unos objetivos primeros, más generales, durante la búsqueda de datos y realización de los trabajos se fueron tomando decisiones que acotaban las propuestas. Estableciendo otros objetivos más concretos.

- Adquirir conocimientos teóricos relacionados con el Arte Sonoro y más concretamente los adyacentes al Paisaje Sonoro como práctica artística.
- Identificar los referentes, tanto artistas como obras, dentro del campo sonoro .
- Recopilar y establecer la bibliografía básica para el presente y futuros proyectos.
- Revisar los planteamientos del paisaje sonoro y generar propuestas personales en torno a estos que lo puedan actualizar.
- Apartar la vertiente más electrónica y de programación del Arte Sonoro, para evitar la dependencia de las tecnologías a la hora de ejecutar proyectos.
- Evitar las prácticas del WSP², las cartografías sonoras, y buscar otros acercamientos al paisaje sonoro.
- Indagar sobre la presencia del espectador y su influencia en la obra, bien sea de forma activa o pasiva.

2 (World Soundscape Project) Proyecto Presentado por Murray Schafer en su libro The Tuning of the World (1977) que consistía en el estudio de las sociedades del mundo mediante la grabación y análisis de paisajes sonoros y su cartografiado.



Francis Alÿs. *Paradox of Praxis 1* (1997).

3. METODOLOGÍA

El proyecto de este TFG se ha acometido de manera que los trabajos presentados se desarrollan de forma solapada, casi paralelamente, de este modo, se complementan los resultados y progresos de unos en el desarrollo de los otros.

Entendemos que este fenómeno, al que hemos decidido nombrar “encajamiento de ideas”, que explicaremos más a fondo junto con la producción, es provocado tanto por un ritmo de generación de ideas rápido como por la decisión de no bloquear este proceso durante las distintas fases de desarrollo de los proyectos. Creamos así, estratégicamente, un colchón de ideas para etapas menos creativas e igualmente podemos aprovechar la motivación de comenzar un proyecto nuevo para resolver uno en sus últimas etapas.

El proceso para la producción de los trabajos que se presentan, en la mayoría de los casos, comienza por una labor más teórica que práctica. Todos los aspectos son planeados desde la teoría y atendiendo a los conceptos. Considerando también los proyectos que no han sido seleccionados, muy pocos nacen de la experimentación práctica, al contrario, surgen de enunciados o cuestiones que se desarrollan y a veces evolucionan hasta encontrar una solución formal. En el caso de los que aquí se explicarán fueron: “el paisaje sonoro de un objeto, no de un lugar”, “un paisaje sonoro de la radio ¿son dos elementos conjugables si la radio no tiene un lugar concreto? ¿tiene un lugar la radio? ”, “¿qué suena cuando repito lo que leo en mi mente? ¿se puede considerar sonido?”. Podríamos establecer como referente para este procedimiento a Francis Alÿs y su performance más famosa *Paradox of Praxis 1* (1997)³: parte de un planteamiento en forma de enunciado, en este caso una paradoja, y le busca una solución.

Antes y durante la producción de los trabajos se tomaron apuntes de las lecturas y conjeturas personales sobre los temas que se tratan, todo recogido en pequeñas libretas, posteriormente transcritas a ordenador. Una vez los trabajos estuvieron completamente definidos, se procedió a definir un guión argumental atendiendo tanto a la evolución cronológica de las ideas tratadas en los proyectos y a los escritos de las libretas, para finalmente ordenar, seleccionar, ampliar y reescribir el conjunto de los textos acumulados.

³ *Paradox of Praxis 1* (1997) es más comúnmente conocida por su subtítulo *Sometimes Making Something Leads to Nothing*. Durante esta, Alÿs empujaba un bloque de hielo por las calles de México hasta que este se derrite por completo.

En lo que concierne al acabado de los proyectos, se detectó que en cada una de las obras se seguían unos pasos concretos, para decidir tanto la forma final del proyecto como su presentación en el espacio escogido. Son los siguientes:

- Analizar los objetivos: ¿qué quiero expresar?
- Dividir en problemáticas específicas
- Plantear soluciones específicas
- Acreditar que no colisionan conceptualmente unas con otras.
- Comprobar el funcionamiento (si incluye de mecanismos

Como primer resultado tenemos unas instrucciones de montaje, tanto del proyecto en sí como de su formato expositivo. En esta fase, con los pertinentes bocetos, el proyecto ya se puede considerar acabado, sin necesidad de la ejecución de todas sus piezas. Tomamos como ejemplo para justificación el proceso que se sigue en la elaboración de obras fílmicas, en las que para su realización, primero se proyecta todo y se realiza un avance (teaser) hasta que se dispone de todos los medios. Igualmente, como ejemplo más cercano, ocurre en intervenciones urbanas o grandes instalaciones.

4. EN TORNO AL PAISAJE SONORO

A continuación, hablaremos sobre el Paisaje Sonoro, concepto del que divergen los trabajos elegidos. En primer lugar lo presentaremos, para introducir las distintas ideas adyacentes, que hemos agrupado en tres bloques: diálogos, la radio y el sonido mental. Esta organización hace referencia a las sentencias que sirvieron de punto de partida para desarrollar los proyectos y responde a los conceptos principales en cada uno. De esta forma hemos querido hacer un paralelismo estructural entre este capítulo (más teórico) y el siguiente (en el que se explican los proyectos) estableciendo un primer subcapítulo introductorio y seguido de otros tres que responden en el mismo orden a los trabajos. Los enunciados y planteamientos de origen fueron los siguientes: “el paisaje sonoro de un objeto, no de un lugar”, “un paisaje sonoro de la radio ¿son dos elementos conjugables si la radio no tiene un lugar concreto? ¿tiene un lugar la radio? ”, “¿qué suena cuando repito lo que leo en mi mente?¿se puede considerar sonido?”.

4.1. ENTORNO ACÚSTICO.

¿Qué es el sonido? ¿Porqué suenan los objetos? Son posiblemente las primeras preguntas que a uno le abordan cuando comienza a plantear el mundo aural (del sonido) como objeto principal de estudio. Omitiendo la respuesta, que puede variar dependiendo del enfoque que se le dé, vamos a concluir en que se basa todo en oscilaciones, vibraciones. Estas, podemos decir que las escuchamos porque se encuentran dentro de una frecuencia audible para el oído humano y son transmitidas por algún medio (normalmente el aire) hasta nuestro oído.

*Vivimos en una cultura muy visual. La vista es el sentido primordial. Las personas tienden más a pensar sobre aquello que ven que sobre lo que oyen.*⁴

En el día a día utilizamos los cinco sentidos para relacionarnos con el medio que nos rodea, pero es a la vista el que comúnmente prevalece entre los otros, sobre el que ponemos más énfasis u otorgamos prioridad. Sin embargo en muchos casos nos podemos encontrar en ocasiones en que nuestra percepción visual se distorsiona o se ve limitada. Pero el sonido sigue ahí, envolviendonos. El mundo visual está ahí fuera, como algo externo al cuerpo y podemos anularlo a voluntad. Podremos cerrar los ojos, bloquear nuestro

4 Christian Marclay en Record Player. Christian Marclay (2000), min 33:50. [<https://youtu.be/62EbjlGU5Os>] (“We live in a very visual culture. La vista es el sentido principal. Las personas tienden más a pensar más sobre aquello que ven que lo que oyen”)

sentido de la vista y dejar de ver, pero en ningún caso podremos “cerrar las orejas” y dejar de escuchar. No es posible anular la percepción del sonido a voluntad. No podemos escondernos de él. El sonido nos golpea, nos atraviesa, lo generamos nosotros mismos. Podríamos encontrarnos en el entorno más insonorizado del mundo y aún así seguiríamos escuchando sonidos: nuestra respiración, nuestros movimientos, los latidos de nuestro corazón...

Mientras que el mundo visual está ahí y rodeamos las cosas para verlas, el mundo aural nos envuelve, nos sumergimos en él. Es posible pensar que el oído abarca más realidad que la vista en cuanto a que escuchamos todos los sonidos que nos envuelven (en todas direcciones) mientras que con la visión sólo captamos lo que tenemos en un sector delante de los ojos.

Como colores, existe una infinidad de sonidos y no hay dos iguales. Murray Schafer, en su libro *El paisaje sonoro y la afinación del mundo* (1993), define el concepto paisaje sonoro como el entorno acústico, como el conjunto de sonidos que se perciben desde una posición concreta. Decimos concreta, porque el espacio sonoro es difuso. Carece por completo de fronteras definidas. El sonido va más allá que la vista, puede ir más allá de los límites físicos de las cosas. Puede recorrer grandes distancias, pasar por y atravesar cualquier obstáculo, solapando acústicamente unos espacios con otros y distorsionándose en su camino.

Denomino Soundscape (paisaje sonoro) al entorno acústico, y con este término me refiero al campo sonoro total, cualquiera que sea el lugar donde nos encontremos, no está totalmente limitado a espacios exteriores. El entorno que me rodea mientras escribo es un soundscape. A través de la ventana abierta de mi cuarto escucho el viento susurrar a las hojas de los álamos, Como estamos en junio, los pichones acaban de salir de los cascarones en sus nidos y el aire se llena con sus trinos. Dentro de la casa, el refrigerador de pronto se pone en evidencia con su quejido chillón. Respiro profundo y luego sigo fumando mi pipa que produce ruiditos mientras la aspiro. Mi pluma se desliza suavemente sobre la página en blanco con un sonido arremolinado que de pronto hace un «clic» cuando escribo esta «i» o cuando pongo un punto.⁵

Tomando la anterior definición, se construyó una hipótesis. Entendemos que el paisaje sonoro es un conglomerado de sonidos. Tomando que cada sonido tiene una fuente, y que es producido por un objeto o ser, quisimos deducir, que un paisaje sonoro está conformado por objetos con cualidades acústicas, al ser estos los que producen los sonidos. Por lo tanto, también,

5 Schafer, Murray. *El paisaje sonoro y la afinación del mundo* (1993 y 2013). en la revista *Arte y Parte* 117, pág 50.

que los paisajes sonoros pueden ser creados, modificados y simulados.

Podemos ver estas ideas, reforzadas por el concepto de *soundmark*⁶, entendido como un sonido relevante dentro de un conjunto, que implica la fragmentación del paisaje sonoro. Schafer nos explica que aunque los sonidos más relevantes o *soundmarks* son los que nos sirven para diferenciar los paisajes sonoros, también los pequeños matices, los sonidos de fondo, son importantes. Para explicar esto, tal como lo hace Murray Schafer en *The Tuning of The World* (1993), es necesario compararlo con el concepto pictórico figura-fondo. Podríamos argumentar que sin fondo que delimite la figura, esta no podría existir. Extrapolando esto al sonido, diríamos que sin el silencio (entendido desde un enfoque *Cageano*) no podríamos hablar de estos *soundmarks*.

Este fue el planteamiento que se tomó de base tanto para algunos de los proyectos que hemos considerado antecedentes, como para *Soundscapes of Clay*. El hecho de dividir el paisaje en los distintos objetos permite un análisis desde la parte. Ahora se trataría de considerar cuáles son los elementos que lo componen y estudiarlos.

4.2. DIÁLOGOS.

Como acabamos de comentar, entender el paisaje sonoro como algo fragmentario, nos lleva a un conjunto de partes, sin duda interesante observar y entender qué es lo que ocurre en cada fragmento. Cómo cada elemento que lo compone influye y es influenciado acústicamente dentro del conjunto, dentro del entorno acústico.

Cuando un objeto se coloca en un espacio, al igual que se ve distinto por la luz, se escucha distinto por los sonidos que lo rodean (además de por las características acústicas del espacio). Todos los elementos de un espacio influyen en el paisaje sonoro modificándolo. Teóricamente, hasta el más mínimo movimiento interfiere en la propagación de las ondas en el espacio. En relación, Douglas Kahn relata un incidente en una actuación de Young en la Documenta 5 en Kassel en 1972:

He stopped the performance to berate two people who had begun to move with the music and explained later that he needed to set an example to instruct people on the discipline needed for listening: "Otherwise, there'll be people rolling around and doing all sorts of things. You see any movement in space moves the air and moves the

6 Schafer, Murray. *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World* (1993), pág. 9.

frequency. And we're trying to get the frequencies in tune and they're moving the air, so we can't hear".⁷

Young nos habla de un caso en el que hay cuerpos en movimiento, pero también es aplicable a objetos estáticos. Las ondas se propagan en todas direcciones y golpean los cuerpos que encuentran a su paso. El sonido rebota en cada superficie como lo hace la luz, y cada impacto provoca un retroceso que como un efecto dominó genera otra vibración, un sonido audible o no, dependiendo de las características elásticas del material. Unos las rebotan y otros las absorben disminuyendo su propagación.

Por todo lo anterior, entendemos que el sonido de un espacio es la consecuencia del sonido de todos los objetos que en él se encuentran, pero además cómo se influyen unos a otros. Las frecuencias que uno emite repercute en todos los objetos que hay alrededor, los objetos de un espacio reaccionan entre ellos, siempre, pese a que muchas veces no sea perceptible por nuestros sentidos.

Llegamos tras estas observaciones a *Soundscapes of Clay*, en la que tomamos este fenómeno como un diálogo, centrándonos en un objeto dentro de un paisaje sonoro. En este caso es una cerámica hueca con una obertura, que nos muestra, cómo, cuando el entorno acústico lo estimula, este objeto devuelve este mismo transformado. Proponemos con esta pieza una relectura del paisaje sonoro como "un diálogo entre objetos".

La elección de este tipo de objeto no es arbitraria. Estos, por sus características físicas, trabajan como cajas de resonancia. Esto quiere decir que amplifican el sonido. Son por eso en los que más y mejor se percibe este fenómeno. Por otra parte son bastante simbólicos. Si interpretamos todo el proceso como parte de una conversación, podemos decir, que estos reciben el sonido que hay en el ambiente a modo de apelación, lo asimilan y después lo proyectan por su obertura, responden por su boca, utilizando el término aplicado a las guitarras clásicas. Actúan así, como filtros de frecuencia.

7 Young, La Monte citado por Kahn, Douglas en *Noise, Water, Meat*. pág. 233. Trad.: *Él paró la actuación para regañar a dos personas que habían empezado a moverse con la música y explicó después que necesitaba dar un ejemplo para instruir a la gente en la disciplina necesaria para escuchar: "De lo contrario, habrá gente dando vueltas y haciendo todo tipo de cosas. Ustedes entiendan que cualquier movimiento en el espacio mueve el aire y mueve la frecuencia. Y estamos tratando de obtener las frecuencias afinadas y ellos están moviendo el aire, por lo que no podemos escuchar".*

4.3. LA RADIO

El paisaje sonoro se conforma de muchos más sonidos de los que podemos escuchar porque se encuentran en una frecuencia no audible.

El oído humano, en estado óptimo, puede percibir sonidos en un intervalo de 20 Hz a 20.000 Hz. Más allá, por arriba tenemos los ultrasonidos y por debajo los infrasonidos. Sin embargo, mediante dispositivos, podemos hacer perceptibles estos sonidos mediante el proceso denominado audificación. Este consiste en hacer audible un fenómeno al traducirlo en vibraciones a un rango de frecuencias dentro de nuestro espectro audible.

Podremos pensar que un instrumento capaz de realizar tal tarea será un producto muy técnico fuera del alcance de la media. Sin embargo, aunque no nos damos cuenta, convivimos día a día con uno, la Radio.

La RADIA shall be ...

7. An art without time or space without yesterday or tomorrow. The possibility of receiving broadcast stations situated in various time zones and the lack of light will destroy the hours of the day and night. The reception and amplification of the light and the voices of the past with thermoionic valves will destroy time.⁸

La radio tiene la capacidad de generar sonido deslocalizado, esto quiere decir que no tiene un lugar concreto. No nos referimos al aparato en sí, puesto que este ocupa un volumen y es posible situarlo en un espacio. Hacemos referencia al fenómeno que supone, el envío de mensajes estrictamente sonoros. Este ocurre simultáneamente en todos los espacios donde se sintoniza, emergiendo directamente de cada aparato de radio a los oídos del oyente. Salome Voegelin, en *Listening to Noise and Silence* (2010) habla de la “oscura serendipia de la radio”⁹ refiriéndose a esa capacidad de transmitir contenidos de todo tipo únicamente mediante el sonido, sin imágenes, que garantiza esa ausencia de lugar que intentamos explicar. Podríamos entender así, que la radio no tiene un paisaje sonoro, porque no se desarrolla en un espacio concreto.

De estas ideas surgen el trabajo *FM Soundscape*, de la duda sobre cómo entonces, sería posible realizar un paisaje sonoro de este medio. Aunque extrajimos que no era posible realizar dicha cosa. El problema radicaba en

8 Tommaso Marinetti, Filippo y Masnata, Pino. *Wireless Imagination*, p. 267. Trad.: *La “Radio” debería ser... Un arte sin tiempo o espacio, sin ayer o mañana. La posibilidad de la estaciones de emisión situadas en distintas zonas horarias y la ausencia de luz, destrozarán las horas del día y la noche. La recepción y amplificación de la luz y las voces del pasado con válvulas destrozarán el tiempo.*

9 Voegelin, Salome. *Listening to Noise and Silence*. Pág. 8.

pensar la radio como un espacio hipotético, cuando en realidad los sonidos de la radio ya forman parte de un paisaje sonoro más amplio. Era como pensar un paisaje sonoro dentro de otro, lo cual es un concepto en cierto modo imposible. La clave fue entender emisiones radiofónicas simplemente como frecuencias fuera del espectro audible, que aunque no las percibamos están ahí. Únicamente necesitan de un aparato que los audifique.

Si atendemos a la definición de Paisaje Sonoro tradicional, según Murray Schafer podemos concluir, que la gran diferencia entre estos y otros sonidos, se encuentra en el espectro de frecuencias al que atendemos. En el caso de las radios FM, el rango en el que se transmite va de 87 a 108MHz, mientras que el oído humano, sólo puede interpretar las ondas que oscilan entre 20Hz y 20kHz, mucho más bajo.

Por otra parte, cabe tener en cuenta, que lo que una radio puede captar y cómo, desde una zona geográfica concreta, es único. Las transmisiones radiofónicas tienen un límite de recepción y pueden ser bloqueadas, no se pueden escuchar desde cualquier sitio. En cuanto sales de su radio de difusión o hay demasiados elementos interfiriendo, la señal comienza a distorsionarse y a perderse hasta quedar inmersa en la denominada niebla estática.

4.4. EL SONIDO Y LA MENTE

Tomando de vuelta el paisaje sonoro, en relación con la escucha ciega, advertimos que no todos los sonidos que conforman el entorno acústico tienen una fuente visible. No somos capaces de ver qué es lo que los produce pero si identificarlos. Lo hacemos de forma instintiva. Tendemos a identificar el origen del sonido. Incluso si es la primera vez que escuchamos algo, especulamos con que hay detrás. Hacemos uso de nuestra memoria para comparar los sonidos que recordamos con lo que percibimos y así reconocerlos por su similitud con algo ya visto alguna vez, como cuando escuchamos un riachuelo en el monte, o el timbre de una bici que se nos acerca por detrás.

Relacionando sonidos con imágenes u objetos, podemos llegar a transportarnos a cualquier lugar real o ficticio sólo con ayuda de la mente. Podemos construir un paisaje sonoro-visual en nuestra mente como si de un puzzle se tratase. Sin embargo, hay que remarcar que estos espacios son únicos para cada individuo. Cada persona tiene unos recuerdos distintos e igualmente una capacidad de acceder a ellos. Cada persona ha vivido sonidos diferentes. Esto repercute en la cantidad de referentes que utiliza para comparar un sonido percibido y por lo tanto en la variedad de cosas a las que lo puede asociar.

Por otra parte, veíamos después de todos los planteamientos que no ha-

bía sonido que no pudiéramos enmarcar dentro de un paisaje sonoro. Por eso mismo, vimos posible e interesante plantear la existencia de sonidos no aplicables a este concepto, que no pudieran localizarse en el entorno acústico. Este planteamiento fue el que llevó a la realización de los dos trabajos englobados en Imaginario Sonoro.

Leyendo a Salomé Voegelin en *Listening to Noise and Silence* (2010) nos encontramos con una clase de sonido que había pasado desapercibido hasta el momento. Aunque parezca contradictorio, con una clase de sonidos que no suenan. Incluso, si entendemos que la percepción es una acción que se realiza únicamente a través de los sentidos, estos sonidos tampoco son perceptibles. Lo que imposibilita la acción de ubicarlos en ningún paisaje sonoro.

Mientras leemos este texto sin pronunciar palabra, cada fonema resuena en nuestra mente como si alguien lo estuviese pronunciando. También cuando soñamos reproducimos sonidos que no son reales. No se propagan en forma de onda y por consiguiente no pueden ser percibidos por ningún oído. No son vibraciones.

Todos estos sonidos suelen estar relacionados con individuos y objetos en nuestra memoria. Al igual que podemos visualizar imágenes de forma mental, podemos también reproducir sonidos con la mente. Cuando vemos un perro, podemos imaginar cómo podría sonar un ladrido o un aullido. Simplemente se ha de haber escuchado con anterioridad y haber relacionado un sujeto con el sonido o sonidos que puede producir. Los hemos escuchado con anterioridad y están almacenados en nuestra memoria. En muchos casos, son tan extensamente significativos o comunes que forman parte del imaginario colectivo, como podría ser el sonido producido al descorchar una botella.

5. PRODUCCIÓN

En este capítulo hablaremos de las propuestas personales que se generaron a partir del estudio del paisaje sonoro, tratando los conceptos expuestos en el capítulo anterior.

También, explicamos más en profundidad el proceso creativo empleado al que hemos llamado Encabalgamiento de ideas

5.1. PROCESO: ENCABALGAMIENTO DE IDEAS

encabalgamiento:

3. m. Métr. Acción y efecto de encabalgar (una palabra o frase).

encabalgar:

2. tr. Métr. Distribuir en versos o hemistiquios contiguos partes de una palabra o frase que de ordinario constituyen una unidad fonética y léxica o sintáctica. U. t. c. prnl. | 3. intr. Dicho de una cosa: Descansar, apoyarse sobre otra.¹⁰

El método utilizado para el desarrollo de las obras no consta de una estructura cerrada, con lo que nos referimos a que, para llegar al final del proceso no hay un número determinado de pasos. Es un camino que necesita flexibilidad para llegar a un resultado satisfactorio. Cada propuesta necesita de un tiempo de maduración distinto durante el cual se busca información y cuestiones relacionadas sobre el tema tratado. De la misma forma e inevitablemente, al articular y definir el discurso, el proyecto sufre transformaciones, evoluciona, y aparecen nuevas cuestiones que dan pie a nuevas ideas que lo enriquecen. Es por esto, que son varias ideas las que se suelen desarrollar en paralelo, retroalimentándose unas a otras, considerando que más de una sea finalmente desechada.

El nombre que se ha decidido para esta forma de gestionar las ideas es derivado de un fenómeno literario utilizado en poesía. Hace referencia al desarrollo casi paralelo de ideas, como si unas se apoyasen en las otras. El encabalgamiento es un término muy gráfico, podemos pensar en su etimología. Cabalgar es montar a caballo, subirse encima del animal. En su contexto habitual, el término viene a describir un verso montado en otro, cuya frase se alarga hasta el siguiente.

Con esta forma de operar, se pretende favorecer el flujo natural de las ideas atendiendo a las motivaciones y descubrimientos personales puntuales. De esta forma, conseguir entrar en un estado de frenesí creativo que

10 Definiciones según la R.A.E.



J. Cardiff y G. Bures Miller. *Forest (for a thousand years)* 2012. Montaje en los Jardines de la Documenta 13 en Kassel.

impulsa a seguir trabajando e investigando.

Es complicado establecer cuál fue exactamente el inicio, cuál fue la primera obra, siempre hay una idea anterior (aunque fuese desechada) que sirvió de germen. Por eso, la mayor parte de ellas surgen de una serie de enunciados, o cuestiones, en otros casos, que suelen extraerse de la observación de fenómenos cotidianos y/o lecturas teóricas. En los tres trabajos que se desarrolla en el TFG han sido concretamente: “el paisaje sonoro de una cosa, no de un lugar”, “un paisaje sonoro de la radio ¿son dos elementos conjugables si la radio no tiene un lugar concreto? ¿tiene un lugar la radio?”, “¿qué suena cuando repito lo que leo en mi mente? ¿se puede considerar sonido?”.

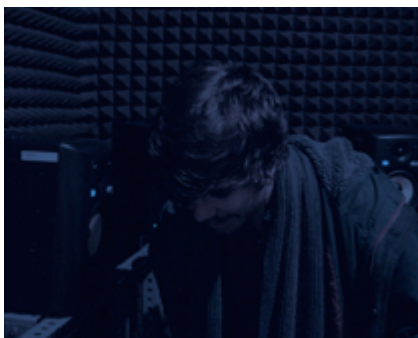
5.2. ANTECEDENTES

La primera idea con la que queríamos abordar este trabajo fue la de intentar reflejar el espacio mediante el sonido, de alguna forma replantear el paisaje sonoro. Nos encontramos con artistas como Akio Suzuki que trabajan la espacialidad a través del eco, pero nos pareció este, un punto de vista más volumétrico. El interés de nuestro trabajo personal era más de carácter identitario, en cierto modo se personificaba el espacio. Se pretendía analizar las características que lo hacían único y buscar cómo reflejarlas, denotar la singularidad sonora de cada lugar. Algo más cercano a las cuestiones que tratan Janete Carddiff y George Bures Miller en *Forest (for a thousand years)*.¹¹

Así llegamos a la interpretación de la definición de paisaje sonoro que explicamos en el anterior capítulo. En la que lo interpretamos como un conjunto de partes no como algo indivisible.

Muchas son las ideas que han quedado atrás. Al principio no se descartó hacer uso de las tecnologías. Incluso se llegaron a hacer pruebas instalativas de proyectos que utilizaban programación de audio y equipos de sonido. Montajes que recuerdan en ocasiones a las instalaciones de Janete Cardiff y en otros casos a las actuaciones en directo con discos de vinilo intervenidos de Christian Marclay. En todas ellas se buscaba reflejar la identidad del espacio a través del sonido, lo que entendíamos que reflejaba el paisaje sonoro de un lugar, pero añadiendo pequeños detalles.

¹¹ Instalación sonora realizada para la Documenta 13 de Kassel. En esta obra, los artistas montan en un bosque un sistema de audio envolvente. Reproducen así, como escenas, los sonidos que se debieron escuchar en el pasado, haciendo referencia a los momentos históricos más relevantes de la historia de ese lugar durante el último milenio. Se presenta así como un viaje a través de la vida de ese bosque.



Espectador experimentando la de prueba de *Paisaje sonoro comprimido* (2017).

El primero de estos es Paisaje sonoro comprimido, un proyecto de instalación sonora interactiva que aunaba sonidos concretos de un espacio traídos a un primer plano con su correspondiente paisaje sonoro.

En cierto modo se pretendía que el espectador tomase parte activa en un paisaje sonoro, pensado como un bucle temporal. Que sus movimientos por el espacio pudiesen repercutir, de forma notable en el paisaje sonoro que le presentamos. Así pues, mediante la colocación de sensores escondidos en el suelo entre los monitores de audio que reproducen nuestro paisaje sonoro, el espectador activaba sin darse cuenta nuevos sonidos.

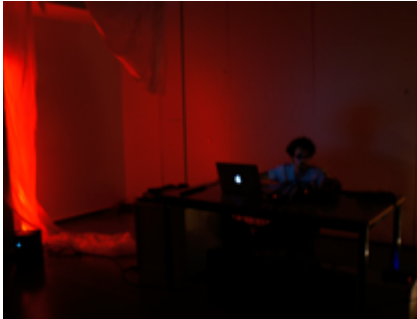
Estos sonidos puntuales, habían sido previamente grabados en el mismo entorno que el paisaje sonoro, pero con la peculiaridad de ser sonidos provocados por la acción humana. Con esto queremos aclarar que estos no se escuchaban de forma natural, sino que necesitaban de una acción, como percutir o frotar, para producirse.

Por otra parte, el sonido que constituía el paisaje sonoro se había grabado en un doble estéreo. Esto quiere decir que teníamos el espacio recogido desde un mismo punto en 4 direcciones distintas (dos hacia delante y dos hacia detrás). De esta forma, al realizar el montaje para su reproducción, se utilizó un sistema de audio hexafónico (6 canales), repartiendo cada estéreo en 3 canales (izq, centro y derecha). Con esto se buscaba garantizar la inmersión del oyente en el espacio y lograr la sensación de espacialidad ya que se lograba que los sonidos fuesen en diferentes direcciones.

A pesar que se llegó a presentar un prototipo funcional, se decidió dejar la idea a un lado. En aquel momento se consideró que el planteamiento intentaba abarcar demasiados conceptos a la vez, lo que hizo llegar a un punto de bloqueo donde las ideas empezaban a enfrentarse. Sin embargo, se continuó trabajando en otras ideas y manteniendo las conclusiones que habíamos sacado de este primer proyecto. Así nos topamos con ideas, que no encajaban exactamente con el planteamiento inicial de reflejar la identidad, pero suponían un acercamiento mucho más interesante al paisaje sonoro.

Otro proyecto, más concreto, que marcó la línea de trabajo fue Este Lugar, una actuación sonora que se presentaba como una instantánea de un espacio a través del sonido, que va mutando con el transcurso del tiempo hasta modificarlo por completo y perder el paisaje sonoro original.

La performance, consistía en generar en directo composiciones sonoras únicas tomando como material los sonidos que se perciben en el propio espacio. Estos eran grabados y procesados digitalmente mediante un software



Presentación de *Este Lugar* (2017).

programado ex-profeso con PureData¹² que permite además secuenciarlos creando patrones rítmicos.

Después de llevar este proyecto a la práctica, se tomó la decisión de apartarse temporalmente de montajes que necesitasen de tantos medios tecnológicos. Además de un ordenador para hacer funcionar el programa, era necesario equipo de microfonía direccional, una interfaz de audio, una mesa de sonido y los altavoces adecuados, equipo que no es fácilmente accesible.

Muchas otras ideas, también descartadas en esta memoria, que también consideramos antecedentes de los que en este documento se presentan, no tienen relación con el paisaje sonoro. Fueron trabajos breves, como propuestas sencillas que surgieron de la búsqueda de soluciones o la experimentación con los medios que iban a ser utilizados, como la programación PureData o el material cerámico. Así pues, se podría tomar como referentes las obras *Violín tuned D E A D* (1968) de Bruce Nauman o *Pub Crawl* (2016) de Christian Marclay, porque de la misma forma no buscan tratar conceptos pretenciosos o transmitir grandes mensajes, sino propuestas frescas que resaltan observaciones de la realidad cotidiana.

A continuación se presentará la selección de proyectos propios relacionados con los conceptos que se trataban en el capítulo anterior.

5.3. SOUNDSCAPES OF CLAY

Este trabajo toma forma de instalación sonora en el que las piezas dialogan con el paisaje sonoro en el que se encuentra. Propone la escucha a través de objetos singulares: cerámicas manufacturadas que trabajan a modo de filtros de frecuencia analógicos, transforman en su interior todos los sonidos que conforman el paisaje sonoro que les envuelve.

Este trabajo se realizó y presentó como proyecto final, en la asignatura “Cerámica y creación interdisciplinar”, en la que planteaba un enfoque sonoro para todos los trabajos desarrollados en ella.

Desde el punto de vista formal, las piezas para este proyecto comenzaron siendo cilindros realizados con diferentes tipos de Gres. Se buscaba construir cuerpos huecos, resonadores, tomando como referencia los cilindros de órgano, una forma que también utiliza Orts en muchas de sus obras sonoras

12 PureData (o simplemente “Pd”) es un lenguaje de programación visual de código abierto diseñado para trabajar con multimedia, desarrollado por Miller Puckette.



interactivas, pero a diferencia de estas últimas, en nuestro caso sin incluir elementos electrónicos en ellos.

Paralelamente, como ejercicios para dominar el material y buscar técnicas para generar cilindros, se llevaron a cabo trabajos más breves y directos, de influencia Fluxus, como la serie abierta “Sonidos de un dedo y una mano”, ocarinas de barro construidas a partir de los volúmenes positivos y negativos del uso de un dedo y una mano; o las “bandejas osciladoras”, distintas bandejas que al hacer girar una bola por su superficie genera una nota continua. De la misma forma, intentaba aprender a utilizar el torno, como una alternativa a la técnica por cordón o el enrollado y cocción con papel. Esta última fué la técnica que más utilicé a la hora de construir los cilindros, aunque peleando continuamente en busca del grosor mínimo de las paredes que el material permitía, en proporción a la altura y diámetro del cilindro, llevando siempre el material al límite.



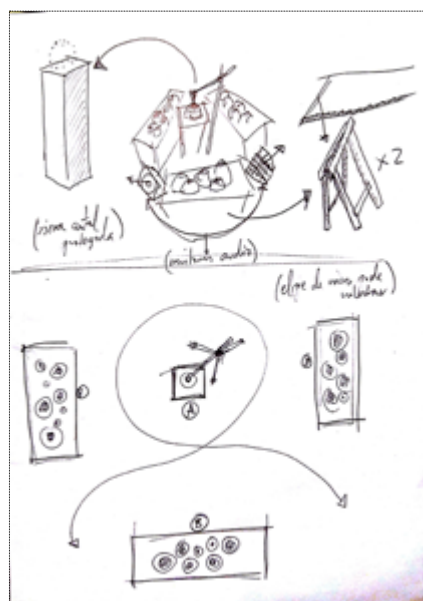
Finalmente, tras discutir la evolución que estaba teniendo el proyecto con Migline Paroumanou, artista ceramista que acudió invitada a la asignatura “Cerámica y práctica interdisciplinar”, las piezas pasaron de ser figuras tubulares a adoptar formas geodésicas modeladas con torno. Siempre mantenían una abertura en la parte superior, cuya función, al igual que en los cilindros, es la de proyectar el sonido, como si de una boca de guitarra se tratase. Para hacer del todo audible dicho fenómeno hace falta microfonear la pieza.

El planteamiento instalativo fue resuelto desde la seriación. Se decidió que era más conveniente presentar las piezas como un conjunto, en una instalación, y no como piezas individuales. Acorde a esto, como no se veía factible microfonear todas las piezas de este proyecto, se vió como la mejor solución una estructura concéntrica. Con esto nos referimos a que de entre todas las piezas, sólo una es la que capta toda la atención mientras que el resto la envuelve y refuerza.

Primeras piezas cerámicas de *Soundscapes of Clay*.
Una de las piezas finales de *Soundscapes of Clay*.

Esta pieza importante es la única que se amplifica. Va colocada sobre una peana alta con un micrófono sobre ella, enfocando a su interior por la abertura gracias a un pié con cuello de jirafa. El resto de las piezas, se disponen en distintos grupos alrededor de ella. Así mismo, una parte interesante de la propuesta, es que cada día la pieza protagonista, por llamarla así, vaya rotando con las otras. De esta forma se hace hincapié, ya que todas las piezas son únicas, en que cada objeto tiene su identidad dentro del paisaje sonoro, que cada uno transforma de una manera el sonido.

Para el espectador, la experiencia será doblemente única a la par que interactiva. Por una parte el paisaje sonoro cambia según la cantidad de gente alrededor (nivel de ruido) y por otra, la forma de la cerámica influye en la



Página con bocetos y notas para el planteamiento instalativo de Soundscapes of Clay extraída de las libretas de notas.

transformación. Distinguimos así las dos partes del diálogo que se comentaba en el anterior capítulo: la pregunta, el sonido que recibe la pieza del entorno acústico, y la respuesta, el sonido que devuelve al entorno acústico.

5.4. FM SOUNDSCAPE

Como en el anterior caso, este trabajo también versa en torno al paisaje sonoro. De la misma forma, se plantea a través de un objeto, en este caso de naturaleza cotidiana, pero de gran relevancia en la historia del Arte Sonoro: la radio.

Muchos artistas y colectivos han utilizado la radio como medio de experimentación por las cualidades que se explicaba en el segundo capítulo, la escucha ciega (blind hearing). Como por ejemplo *Fontana Mix* (1958) obra en la que John Cage realiza grabaciones de audio durante paseos por Milán y los junta casi aleatoriamente creando una remezcla de sonidos cotidianos milaneses; o *A Voice Like Then What?* de Gregory Whitehead en la que se cuestiona la materialidad sonora de la voz mediante la misma.

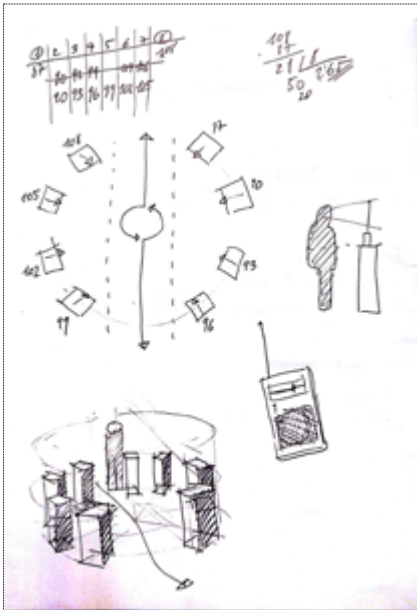
Sin embargo la idea de este trabajo personal no gira en torno a la radio y sus cualidades como medio de transmisión exclusivamente sonoro, sino en relación con el paisaje sonoro.

La idea surge una vez más de la lectura de *Listening to Noise and Silence* (2010)¹³, en el que se habla sobre la no localización de la radio. Lo que despierta la duda de si a pesar de estos argumentos sería posible plantear un paisaje sonoro en relación a esto.

Tras analizar en qué consiste la radio, las bases de su funcionamiento, se pudo concluir que las ondas de radio eran un sonido no perceptible para el oído humano pero que sin embargo, como cualquier otro, forma parte de un paisaje sonoro. Se puede comparar una señal de radio con un sonido en tanto que son ondas que se propagan de la misma forma, que tiene una distancia máxima de difusión que también puede ser obstruido o interferido, y por lo tanto, según la localización geográfica, las emisiones son distintas.

Este último aspecto, que las emisiones cambien según punto en el que son situadas las radios, es la idea central de este trabajo, en la que se apoya el funcionamiento y condiciona el formato expositivo.

13 Voegelin, Salomé. *Listening to Noise and Silence* (2010). Págs. 1-40. Capítulo sobre la escucha.



Montaje de *The Forty Part Motet* (2001) de Janet Cardiff en BALTIC Centre for Contemporary Art, Gateshead.

Página con bocetos de una de las libretas de notas para el planteamiento instalativo de FM Soundscapes.

El montaje consta de ocho radios portátiles de un solo altavoz. Estas están sintonizadas de forma que entre todas ocupan todo el rango de frecuencias FM, más exactamente a 87,90,93,96... MHz cada una hasta llegar a los 108 MHz en la octava y última. En ningún caso importa la calidad de la señal o si en alguna o varias se capta únicamente niebla estática. El objetivo no es captar una señal concreta, sino denotar la variación que hay entre una localización y otra. Para eso es necesario que las frecuencias sintonizadas sean siempre las mismas, de esta manera podremos escuchar como, por ejemplo, la radio 1 en la ciudad X emite niebla estática y en la ciudad Y capta una emisora local con interferencias.

Las radios se colocan sobre peanas de 150 cm de altura dispuestas en dos semicircunferencia, o dicho de otra manera, en forma de circunferencia con dos aberturas opuestas, enfocadas hacia el centro. Una disposición que podría recordarnos a la obra de Janet Cardiff *The Forty Part Motet* (2001). El objetivo de esta disposición es que el oyente pueda entrar y colocarse en el centro, hacia donde proyectan su sonido todas las radios. El sonido envuelve al espectador de la misma forma que ocurre en un paisaje sonoro sin radio, se sumerge en el.

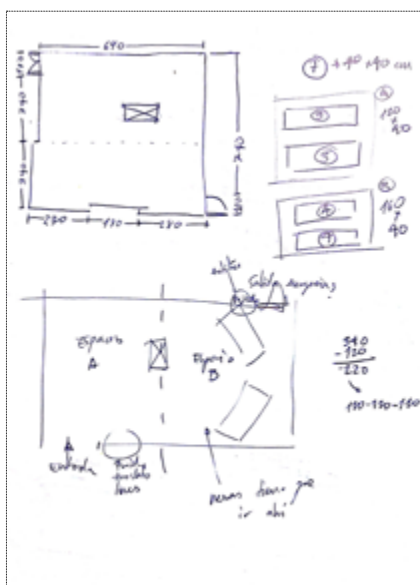
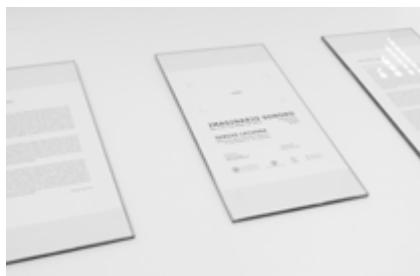
5.5. IMAGINARIO SONORO

En este caso, vamos a hablar de las dos obras que se presentaron en la exposición individual *Imaginario Sonoro* (2017): *Espacios Generados*, una serie abierta de paisajes sonoros en los que la única información dada es el sonido; y *Ruidos Invocados*, una serie fotográfica abierta, en la que se muestran objetos cotidianos que relacionamos con uno o varios sonidos. Estas tratan dos conceptos y medios distintos, pero que se complementan y ayudan, entre las dos, a entender el vínculo entre el sonido y la mente.

La propuesta surge una vez más de la lectura de *Listening to Noise and Silence* (2010). Tropecé con una clase de sonido que me había pasado desapercibido hasta el momento: el sonido mental. El que cada persona genera en su cabeza mientras lee y que sólo esa misma es capaz de escuchar.

La exposición se compone de dos obras sonoras de carácter seriado que pueden también ser consideradas archivo¹⁴. Pero irónicamente, a pesar de que se trata de arte sonoro, la exposición se nos presenta a priori silenciosa. Ninguna de las piezas expuestas emite sonido por sí mismas. Es el espectador el que tiene que interactuar con la pieza y así completarla.

¹⁴ Término utilizado por Anna María Guasch en su libro *Autobiografías visuales*. Del archivo al índice (2004) para clasificar una tipología de trabajo artístico. Se utiliza como ejemplo las obras seriadas *De On Kawara Today, I read, I am still alive*, entre otras.



Presentación del Cartel escalado y textos en la exposición *Imaginario Sonoro* en el EIC María Moliner.

Página con apuntes y estudio del espacio expositivo extraída de las libretas de notas.

La primera, titulada *Espacios generados*, toma como inicio el sonido, aunque lo primero que se nos muestra es una serie de códigos QR¹⁵ dispuestos en línea en la pared. Cada uno contiene una URL que redirecciona a un paisaje sonoro distinto. El espectador ha de realizar una acción voluntaria para comenzar a experimentar la pieza. De alguna manera, se asoma a un fragmento temporal en un espacio sonoro que desconoce por completo y del cual no se le ha dado ninguna pista. Al igual que en la obra ya comentada *FM Soundscape*, esta trata la deslocalización del sonido y la escucha ciega, la eliminación de la fuente sonora. Sin embargo, el oyente no puede resistir la tentación de asociar una imagen o dar forma a los sonidos, por instinto no puede evitar intentar identificarlos a través de los elementos que los generan. Para ello, ha de recordar, rebuscar en su memoria como si de un banco de sonidos se tratase y compararlos con lo que percibe.

Cabe añadir, aunque el espectador en ningún caso será conocedor de esto, los audios fueron grabados en distintos puntos de la ciudad de Valencia durante la noche. El hecho de realizar las grabaciones a esas horas casi aseguraba la ausencia de voces que pudiesen significar un punto de atención e igualmente captar fenómenos que por el día no suceden y que más fácilmente pueden ser desconocidos para el oyente.

La segunda, a la que hemos nombrado *Ruidos invocados*, trata el proceso inverso. Ahora se nos presenta una serie fotográfica en que se nos muestran objetos cotidianos. Todos los objetos que conocemos, sin excepción podemos relacionarlos con algún sonido, pero los que en este caso se muestran son ampliamente conocidos por cualquiera. De esta forma, cada uno de los objetos está representado en nuestra mente por un sonido que podemos llegar a invocar en nuestra mente y escucharlo aunque en la realidad no suene. Pero en el fondo, este sonido que podemos “escuchar” en nuestra cabeza no es el real y el de cada persona será algo distinto. Sin embargo todos ellos están vinculados a ese mismo objeto y lo representan. Para acentuar todo esto, cada toma ha sido titulada con la onomatopeya que se ha considerado pertinente. El espectador, aunque en un primer momento puede no caer en la relación imagen-sonido, será ayudado con estos títulos. De esta manera, e texto se convierte en el punto de unión entre ambos mundos: visual y aural.

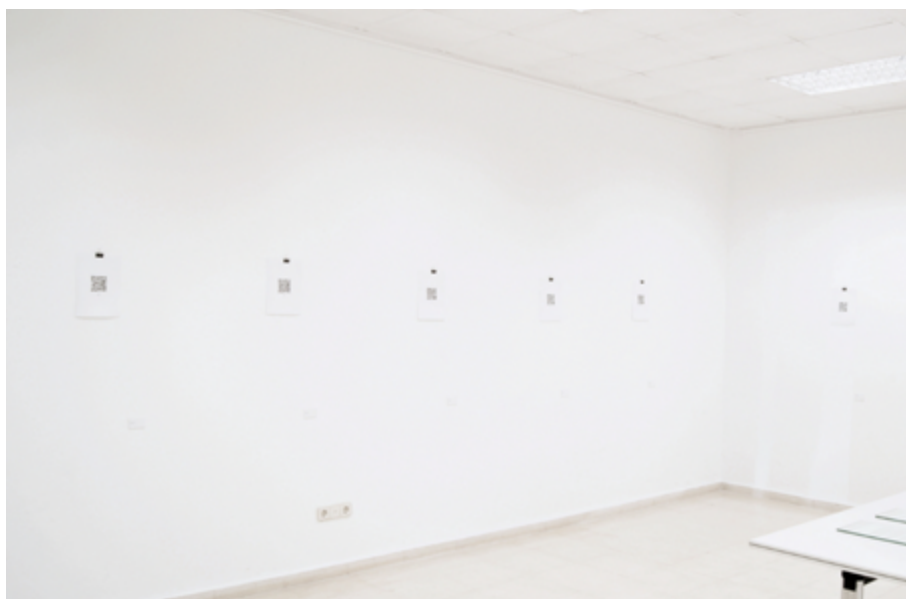
En cierto modo, se podría afirmar que las verdaderas obras no están colgadas en la pared ni pueden ser vistas. Son intangibles. Realmente de lo que aquí se trata es de la experiencia. Se lanza un estímulo, metafóricamente se marca una dirección hacia la que el espectador puede caminar. Un sonido o

15 Un código QR es un código de barras bidimensional cuadrado que puede almacenar datos codificados. La mayoría del tiempo los datos es un enlace a un sitio web (URL).



PS_006, uno de los QR de *Espacios Generados*.

Toma general del montaje de Imaginario Sonoro. Aparece parte de *Espacios generados* y la mesa con los textos y el cartel.



una imagen, es el detonador de un sonido almacenado en la memoria ligado a su fuente, para compararlo. Un sonido evoca una imagen y viceversa, que será única en cada individuo. Tal y como dijeron en una entrevista Michael J. Schumacher, propietario del Diapason Sound Art Gallery en Manhattan, y el artista Tony Smith: “el sonido es experiencia”, “no hay forma de enmarcarlo, hay que experimentarlo”¹⁶.

El espacio asignado para el montaje de la exposición fue el EIC de la Biblioteca Municipal María Moliner de Valencia. En este se dispusieron las obras de forma que aprovechando un elemento arquitectónico que dividía el espacio, se articuló como un recorrido en tres partes, siendo la central, una pausa entre trabajo y trabajo para la lectura de los textos explicativos.

En primer lugar, nos encontrábamos con *Espacios generados*, cuyos QR fueron dispuestos a lo largo de la pared de forma espaciada en una sola fila a la altura de la vista. Al ser formatos pequeños, y de apariencia geométrica abstracta, el espectador tendería a acercarse para identificarlos y buscar alguna información en el texto que son los códigos de referencia.

Seguidamente, fueron concretados dos puntos de lectura. El primero en el centro de la sala, aprovechando un pilar que funcionaba de muro separador, donde se situó una mesa que no suponía ruido visual. En ella se colocaron, bajo tres vidrios cortados y biselados, una copia escalada del cartel y un texto por duplicado todo en formato DIN A4. El segundo punto, justo inmediatamente, presentaba un segundo texto a gran escala. En el mismo formato que las piezas del segundo trabajo, con la función de introducirlo inconsciente-

¹⁶ Ambas frases aparecen en una entrevista de Schumacher's con Tony Smith el 27 de Mayo del 2006 en la revista Boettger #57.



Fiiiiii!, una de las fotografías de *Ruidos invocados*.

Toma general del montaje de Imaginario Sonoro. Aparece parte de *Ruidos invocados*.



mente y hacer más liviana la transición del pequeño al gran formato.

El marco se consideró como un elemento de ruido y aislador de las piezas, por lo que su uso fue rechazado. En su lugar, para colocar los soportes flexibles, se utilizaron pinzas metálicas, colgadas en el caso de los *Ruidos Invocados* con cables de nylon y adheridas a la pared mediante “Blue Tack”¹⁷ en el caso de los QR de *Espacios Generados*. De esta forma, los márgenes blancos no eliminados del papel, se fundían con las paredes de la sala, quedando todos los trabajos perfectamente integrados en el espacio.

Así pues, en *Ruidos invocados* se presentaban fotografías a color en gran formato (61 x 90 cm) de objetos en fondo continuo blanco dejando un margen de impresión de 10 cm. Fueron colgadas mediante cables de nylon y utilizando las mismas pinzas que para el otro trabajo. Se decidió dejar el máximo espacio entre unas fotografías y otras, de forma que fuese imposible que compitiesen a nivel visual entre sí.

17

Pasta adhesiva no agresiva con las superficies y de fácil extracción.

6. CONCLUSIONES

Este trabajo ha supuesto una primera inmersión en un campo artístico poco difundido en el entorno académico justamente porque huye de los límites entre disciplinas, promueve la generación de artistas multidisciplinares. El sonido, tomado como materia de trabajo, obliga al creador a salirse continuamente de su área de confort, enriqueciendo y ampliando así, los recursos a la hora de abordar una problemática.

Este acercamiento se ha convertido en un final y un inicio. Tras cuatro años de grado, se ha conseguido establecer una línea de estudio sobre la que continuar trabajando en un Máster y más allá. Habiendo, además, encontrado una bibliografía específica (aunque casi toda en inglés) y referentes tanto formales como teóricos dentro y fuera de las artes sonoras que la puedan apoyar.

Por otra parte, se ha conseguido desarrollar trabajos que no necesitan de complicadas infraestructuras tecnológicas para funcionar, sin tampoco dejar de lado su estudio y consideración. A excepción de Soundscapes of Clay, que necesita de un micrófono y dos monitores de sonido para funcionar, un montaje sencillo, los otros proyectos presentados son totalmente autónomos. Esto suponía un objetivo importante de cara a la producción futura. Tal y como considero cierto, que no podemos cerrar los ojos a los medios tecnológicos, también creo necesario tener la capacidad de proyectar ideas y solucionarlas prescindiendo de ellos.

Igualmente, se ha conseguido generar propuestas interactivas sin necesidad de grandes infraestructuras. Trabajos como los de Imaginario Sonoro necesitan de una acción consciente por parte del espectador. Personalmente, me resultan más interesantes las propuestas en las que la obra sólo se muestra a la persona que verdaderamente quiere presenciarla.

Finalmente, y personalmente lo más importante, he descubierto que me interesa el sonido en todas sus vertientes. Estoy interesado en ser especialista en ese campo que me parece, ahora que lo he estudiado más, tan desconocido como inmenso.

7. BIBLIOGRAFÍA

Publicaciones:

GIBBS, T. *The fundamentals of sonic art & sound design*. Switzerland: AVA Academia. Lausanne, 2007.

GUASCH, A. M. *Autobiografías visuales. Del archivo al índice*. Madrid: Siruela, 2009.

KAHN, D.S. *Noise, Water, Meat*. Cambridge, Mass: The MIT Press X, 2001

KELLY, C. *Sound*. London: Whitechapel Gallery, 2011

KIM-COHEN, S. *In the blink of an ear*. New York: Bloomsbury, 2013.

LABELLE, B. *Background noise: perspectives on sound art*. New York: Bloomsbury, 2015

LICHT, A. *Sound Art: Beyond Music, Between Categories*. Rizzoli, 2007

Russolo, L. *El arte de los ruidos*. 1913

Voegelin, S. *Listening to Noise and Silence: Towards a Philosophy of Sound Art*. Continuum International Publishing Group Ltd., 2010.

Arte y Parte. España: Ed. Arte y Parte S.L., 2015, 117.

LICHT, A. Sound In Space. En: *Modern Painters*. 2007, Nov.

PICADO FERNÁNDEZ, V.Y. Arte y escultura sonora: Del sonido como objeto al objeto sonoro. En: *Arte y políticas de identidad*. 2012, 7

Online:

- Forest (for a thousand years). En: YouTube, 2012-06-28. [consulta: 2017-06-27]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=hGqPwaZVPBo>>
- FOX, C. You are the synthesiser: John Cage's experiments with the human voice. En: *TheGuardian.com* [en línea] Londres, 2011-03-17.[consulta: 2017-06-27]. Disponible en: <<https://www.theguardian.com/music/2011/mar/17/john-cage-song-books>>
- HERRANTE LABORATORIO. *Sobre el sonido imaginado y la fotografía*. Julia Nanda Bejarano López. 2017 [consulta: 2017-06-27], Disponible en: <<https://www.errantelaboratorio.com/single-post/2017/05/02/Sobre-el-sonido-imaginado-y-la-fotograf%C3%ADa>>
- Perpendicularidad entre el arte sonoro y la música. Catálogo Digital de Publicaciones DC. En: *Fido.palermo.edu*. 2017. [consulta: 2017-06-27].Disponible en: <http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=107&id_articulo=5031>
- R. Murray Schafer y el estudio del paisaje sonoro, 2017. El arte de la fuga - revista online de música clásica [consulta: 2017-06-27]. Disponible en: <<http://www.elartedelafuga.com/wp/r-murray-schafer-y-el-estudio-del-paisaje-sonoro/>>
- R.A.E. Diccionario de la lengua española (encabalgamiento, encabalgamiento). [consulta: 2017-06-27].Disponible en: <<http://dle.rae.es/srv/fetch?id=Ew5PmCB#6UW8tfl> , <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=Ew5DZ6c>>
- Record Player - Chirstian Marclay (2000). En: Youtube, 2013-03-12. [consulta: 2017-06-27]. Disponible en: <<https://youtu.be/62EbjlGU5Os>>
- ROBERT WORBY. *An introduction to sound art*. [consulta: 2017-06-27] . Disponible en: <<http://www.robertworby.com/writing/an-introduction-to-sound-art/>>

