

SOMARUMOR II
2º ENCONTRO LATINO AMERICANO DE ARTE SONORA
OUT/2021

Avance propuesta

**(Idea de un) Templo aural sudamericano: buscando y reconstruyendo
timbres, territorios acústicos y ventanas temporales y espaciales**

Tutor:

Lukas Kühne

Participantes

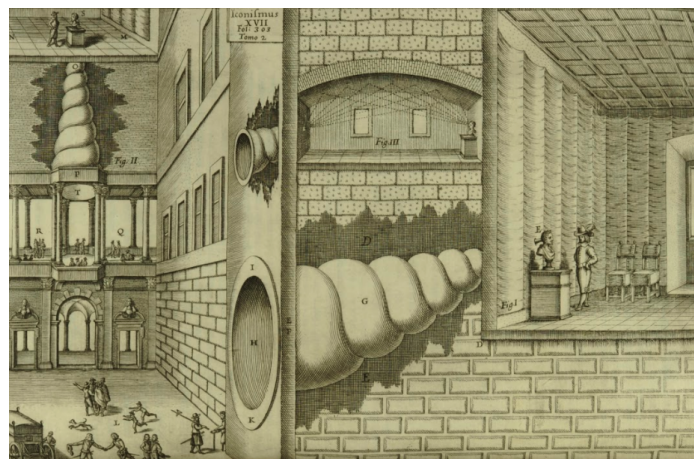
Marcelo Magdaleno

Jonatha Cardoso

Pablo Elinbaum

Todas las cosas reverberan, con mayor o menor intensidad. La reverberación de los edificios adquiere relevancia por su experiencia inmersiva. Todas las arquitecturas son reverberantes y, por eso, pueden considerarse como instrumentos ad hoc, similares a la caja de una guitarra gigante. Este carácter “instrumental” no se refiere solo a los edificios que fueron pensados con ese fin, como las catedrales, los dispositivos de escucha de Athanasius Kircher (fig. 1), o las esculturas de Lukas Kühne, sino al conjunto del entorno construido en el mundo. En la arquitectura civil -la más genérica, la arquitectura con minúscula (ej. viviendas)-, la reverberación no está calibrada ni codificada. Sus geometría y proporciones no responden a ninguna “regla” ni escala cromática.

El sonido de los edificios se transmite no solo a través de la reverberación dada por la geometría de sus muros y las texturas de sus superficie -más o menos reflejantes-, sino que también se “conduce” a través de los materiales constructivos (fig. 2). Si bien son dos circuitos distintos -el sonido que se transmite a través del aire y el sonido que se propaga en el aire-, en cualquier caso, los sonidos que producen los edificios son una parte de los “sonidos del mundo” a los que se refería Murray Schafer con la idea de paisaje sonoro como obra total.



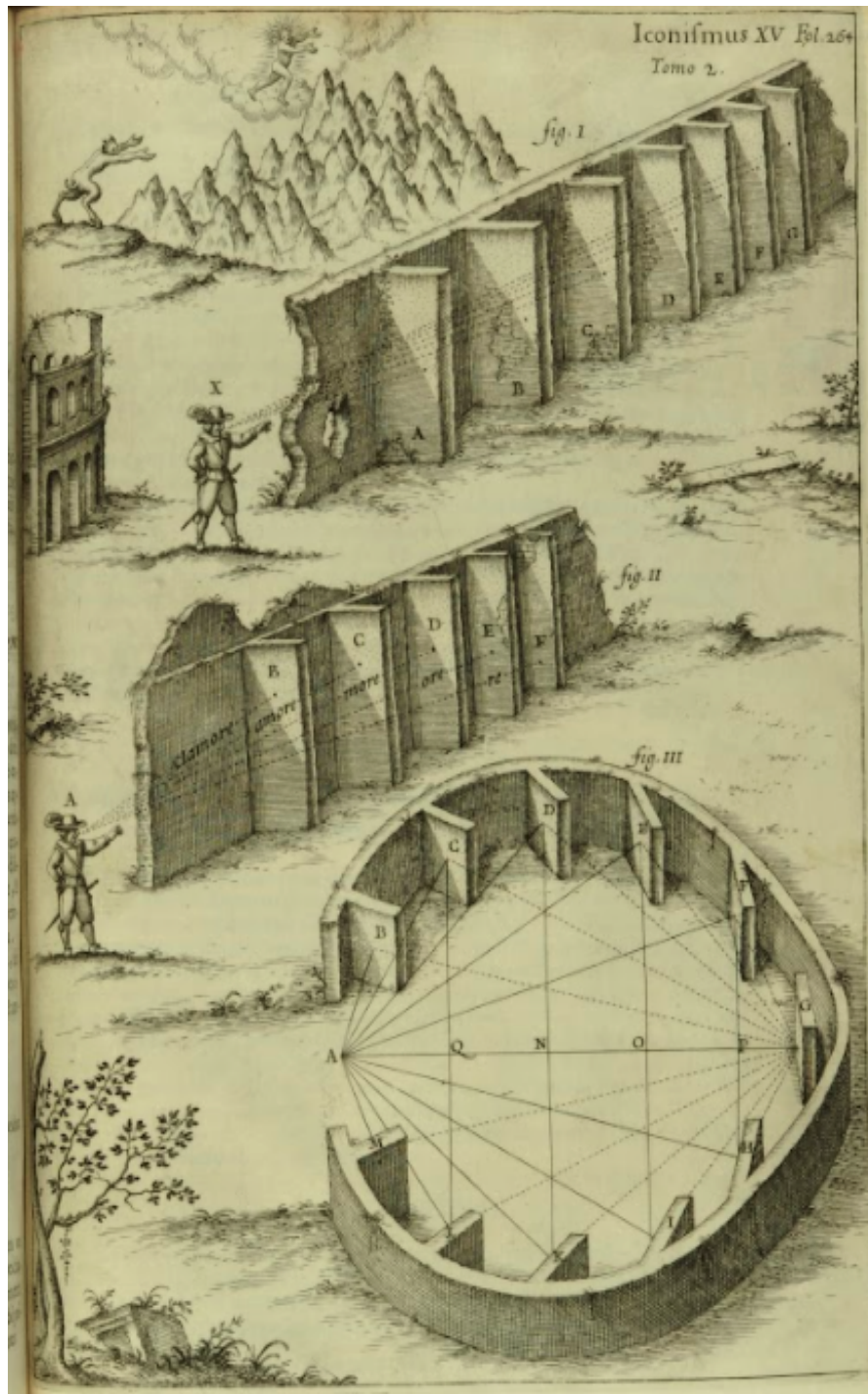


Fig. 1. Panasónicos y dispositivos de escucha de Athanasius Kircher. Fuente: [?](#)



Fig. 2. Los sonidos que producen los edificios: esto es lo que intentaba transmitir Mark Baun (2011) en su instalación “Bug”. Fuente: web site del autor.

El sonido que producen los edificios es también parte de los elementos que conforman la arquitectura aural, que es algo distinto de la auralidad de la arquitectura. La auralidad no solo se refiere a la espacialidad del sonido que podemos percibir a través de la escucha, sino que también involucra cuestiones sensoriales en relación al tiempo. El sonido cambia a lo largo del tiempo. Además, la noción de auralidad no solo se refiere a las cuestiones físicas, materiales y concretas, sino también a cuestiones conceptuales, como por ejemplo aquellas que no se pueden escuchar, lo no-coclear tal como lo define Kim-cohen (2009). Dentro de estos elementos conceptuales podemos pensar, entre otros, en la idea de simultaneidad. Simultaneidad espacial y simultaneidad temporal, siendo la auralidad un medio oportuno y estratégico para explorarla.

Estas cuestiones fueron ya abordadas en los trabajos seminales de Max Neuhaus (Public Supply, 1966; Radio Net, 1973; Audium, 1974). Utilizando las estaciones radiofónicas como medio, Neuhaus creó en los sesenta un instrumento que era una especie de conmutador que, a través de un multiplex, unía las llamadas del público oyente. A su vez, los oyentes recibían este sonido a través de sus propias radios que funcionaba como un retorno, produciendo un feedback que definía un nuevo espacio, un nuevo territorio. A través de este instrumento, Neuhaus trató de expandir la escala de la auralidad, primero en un municipio, después en un estado regional, y después a nivel nacional. El objetivo de Neuhaus era expandir su instrumento a escala planetaria.

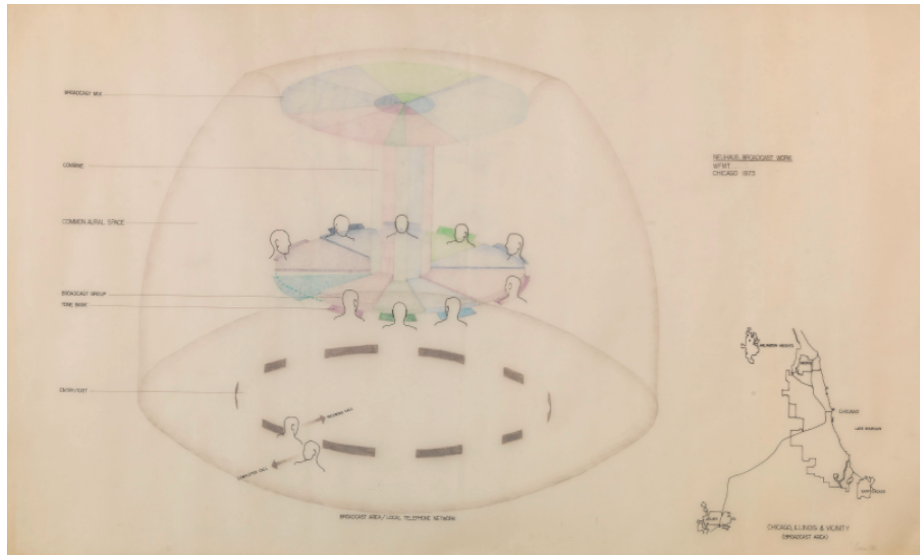


Fig. 3. Public Supply, Broadcast Work (final drawing), 1973. Fuente: www.artbasel.com

Cuando Neuhaus realizó estas experiencias en los años setenta y ochenta, su exploración se vio limitada a la red de telecomunicación radiofónica, sus estaciones e instituciones. En cambio, las actuales tecnologías de telecomunicación, la información digital e Internet permiten continuar las innovaciones Neuhaus con herramientas más asequibles y descentralizadas. En este sentido, gracias a la tecnología, podemos plantearnos las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se puede ejecutar (¿hacer música?) un instrumento-arquitectura ad hoc?
- ¿Cómo podemos delimitar nuestros propios instrumentos arquitectónicos, dentro del magma del entorno construido?
- ¿Cómo se puede explorar la simultaneidad sonora de diferentes auralidades arquitectónicas separadas, ubicadas en lugares diferentes, en países diferentes, pero escuchadas al unísono?
- ¿Cómo se puede registrar y representar esa auralidad, para experimentar y describir su simultaneidad espacial y temporal?
- ¿Qué lecciones y qué conocimiento podemos obtener de explorar la simultaneidad espacio-temporal a través de la auralidad? ¿Que poéticas y estéticas surgen de esa exploración y experiencia?

Objetivo general

Concebir instrumento-arquitectura de forma expandida que permita articular espacios diversos, separados, físicos y virtuales, para experimentar y explorar la simultaneidad espacio-temporal de la auralidad. Quizás podamos llamar a este instrumento-arquitectura físico/virtual... “templo”...

Objetivos específicos

- 1_ Explorar el uso del instrumento-arquitectura expandida para crear **nuevos timbres y ruidos**, mezclando los sonidos del entorno natural y artificial, músicas... lenguajes híbridos
- 2_ Explorar el uso del instrumento expandido para crear **nuevos territorios acústicos**, y **lugares de acción sónica**, discontinuos en el espacio físico... archipiélagos sonoros
- 3_ Explorar el uso del instrumento expandido para crear **temporalidades y velocidades sonoras**, diacrónicas, superpuestas... ventanas sonoras

Metodología

La propuesta se basa en una metodología experimental a partir de la creación del instrumento-arquitectura capaz de articular timbres, espacios y temporalidades diversas.

Se trata básicamente de construir una interfaz que permita unir, mezclar y editar los sonidos provenientes de distintas fuentes/espacios registrados en tiempo real.

En base a los objetivos, **la interfaz** podría ser un **patch de PD** que permita:

- _ sintetizar el sonido de diferentes fuentes (ej. convolución)
- _ mezclar las fuentes en tiempo real, o tergiversar las temporalidades (ej. delays) creando sonidos generativos, paisajes sonoros automáticos
- _ reestructurar los registros sonoros, recombinaando sus partes (ej. sampleo), cambiando las velocidades (ej. pitch)
- _ grabar y registrar “muestras” de los “objetos sonoros”
- _ producir partituras expost (espectral, acústica, rítmica...), como formas de representación gráfica de la experiencia... quizás Lukas nos pueda prestar el Odeon.

En cuanto al **lugar de la acción**, proponemos la idea de “templo” (virtual/físico) como lugar de encuentro con su propio tiempo. El lugar donde opera la orquesta a través de distintas ventanas (o islas de sonido). En cuanto a la idea del templo, cabe señalar que en la antigua Roma, el espacio descubierto consagrado por los augures; un edificio público erigido en honor a una o varias deidades. “Augurios” es el plural de augur y se refiere al título dado a las personas de la antigua Roma que interpretaban los signos para las autoridades gubernamentales. Los romanos creían que los dioses revelaban sus deseos a través de ciertos signos o presagios, como los truenos y relámpagos, el vuelo y el canto de los pájaros, el movimiento de las serpientes y los ratones.

En cuanto al **instrumento**, los datos que lo calibran son los espacios de la casa (las paredes/la arquitectura), su entorno inmediato y el macroentorno (clima/ciudad/población/país), y los micrófonos que captan la respiración de la casa. ¿El instrumento es colectivo (cf. Walter Smetak) o estamos creando una orquesta?

En cuanto al **resultado** de la actuación, esperamos producir una **escultura sonora** formada por masas sonoras que chocan y atraviesan el templo en varias direcciones... El cuerpo de los edificios vibra y resuena en la interacción con su entorno, en el uso, en el flujo de sus instalaciones. La lluvia que golpea el tejado, las paredes, el caminar y las voces de las personas que circulan por el lugar y sus alrededores, las tuberías de agua y alcantarillado cuando se utilizan, todo ello se convierte en la vibración, la voz de un espacio construido. Asimismo, podemos considerar que la forma escultural no se refiere solo al instrumentos, a la carcasa-arquitectura, sino a los flujos de sonido que produce la reverberación, tal como se evidencia en programas como Odeon (fig. 4).

En cuanto a **las fuentes**, éstas se podrían resolver con el registro de los sonidos del espacio con un micrófono que permita

- _ captar las particularidades aurales del entorno, ruidos ambientes, conversaciones...el sonido a través de aberturas: puertas, ventanas... el sonido por contacto con materiales: paredes, suelos, tuberías (cuando es evidente).
- _ registrar diversas situaciones espaciales y temporales
- _ conectarse a la interfaz en tiempo real

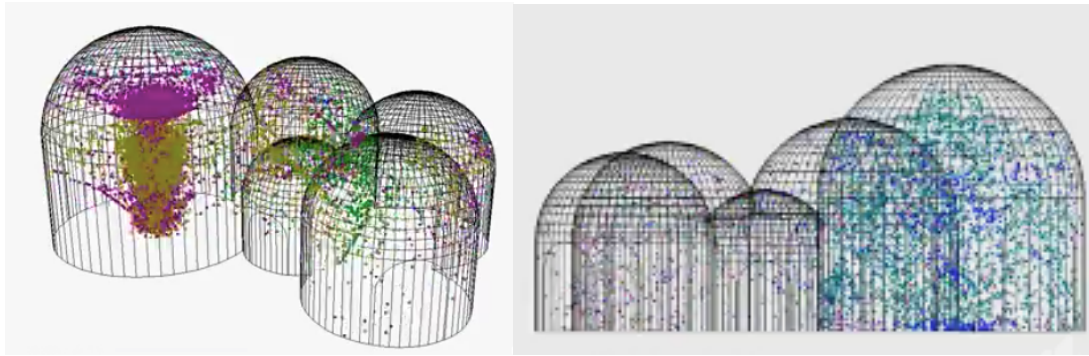
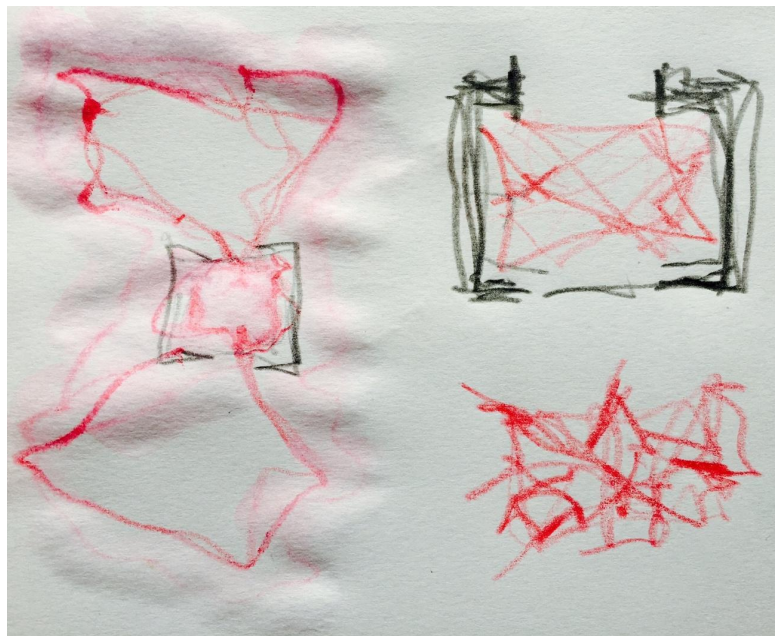
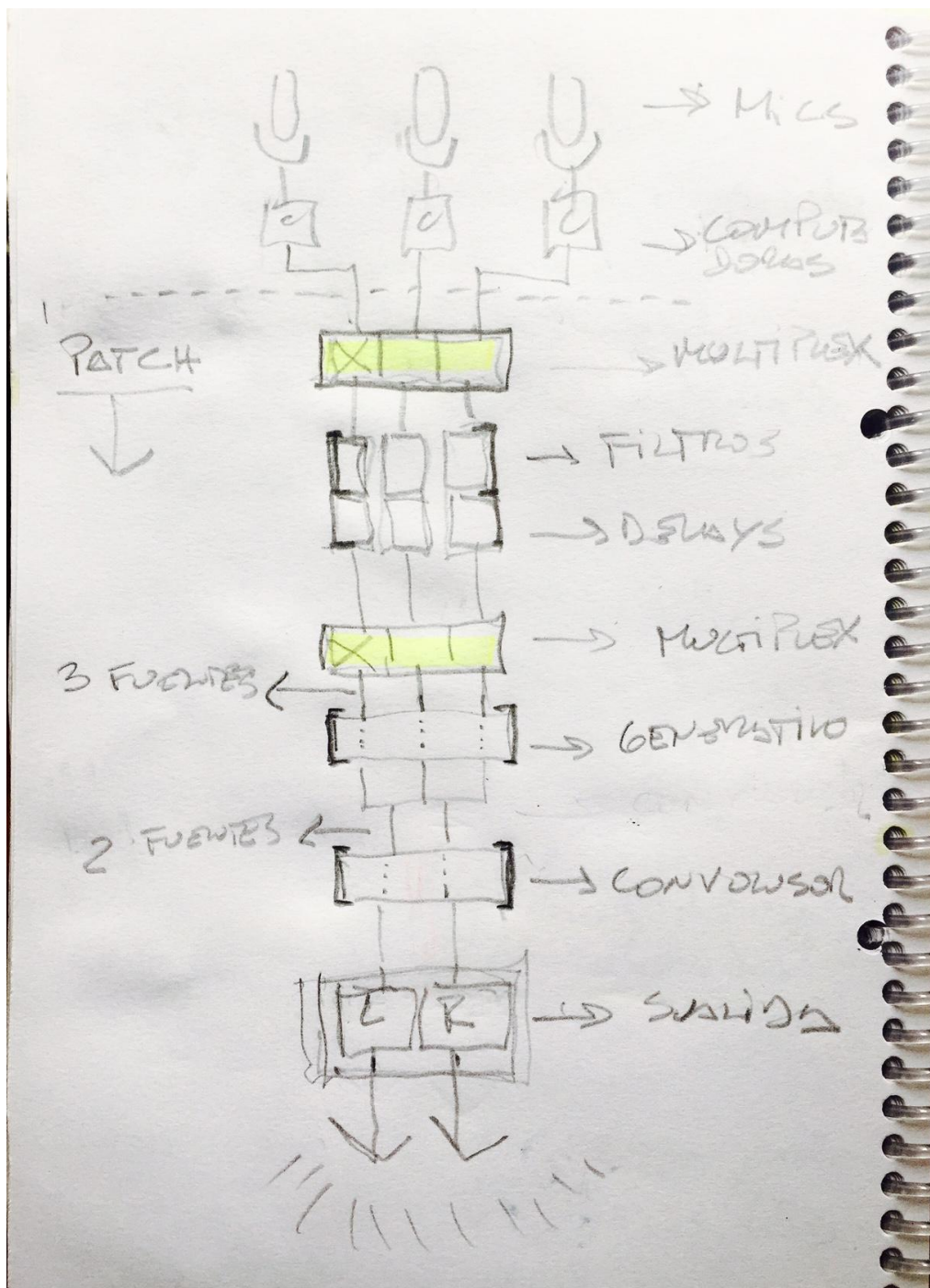


Fig. 4. Visualización espacial del sonido mediante el software Odeon. Fuente: www.odeon.dk



Visualización espacial del sonido. Hipótesis.



Propuesta de patch en PD