

EVENTS

El sonido matérico

Miguel Ayesa Usechi

Becas para la Creación Artística 2014-2015

Fundació Guasch Coranty

EVENTS

El sonido matérico.

En mayor o menor grado existe un “murmullo general” constante a nuestro alrededor, un mundo sonoro que nos envuelve, rodea y acompaña, que percibimos en forma automática y pretendemos desterrar de nuestros oídos. Por supuesto, no lo logramos y nos sometemos a una lucha permanente con el mundo exterior. Podemos cerrar los ojos, negarnos a degustar algo o a tocar una cosa, pero los sonidos y los olores, especialmente los más molestos, son difíciles de obviar. Nuestros oídos están siempre abiertos.

El oído es un órgano receptor asociado con la orientación general del cuerpo, el sentido del equilibrio, la orientación temporo-espacial, el control de los movimientos y la acción corporal. Constituye una vía preponderante en el ajuste del organismo a su medio. Pese a que no nos detenemos a escuchar, nuestra sonósfera nos implica y afecta poderosamente. Nos conmueve por entero, física y mentalmente. Fuertes conexiones neuronales ligan al oído y los centros superiores del cerebro humano. Pero las vibraciones sonoras nos afectan por entero; todo nuestro ser es un instrumento de resonancia.

Así lo expuso Alvin Lucier con su conocida obra “I’m sitting in a room” en la que, como si de un caleidoscopio se tratara, configura un mecanismo que se espeja y se deforma con cada reflejo, la obra se repliega, o se abre, sobre sí misma una y otra vez. El espacio es la lente que deforma o modela cada reiteración del texto, ya que cada espacio propone una acústica y una resonancia que le es propia. Así, en la reproducción y grabación in situ del mismo texto una y otra vez, las propiedades acústicas y las frecuencias formantes de ese espacio-escenario elegido producen que ciertas frecuencias sean enfatizadas conforme entran en resonancia con la sala, hasta que eventualmente las palabras de ese texto se vuelven ininteligibles y son reemplazadas por las puras armonías y alturas resonantes de la sala misma.

La memoria sonora es un aspecto escasamente estudiado de la memoria colectiva. Por memoria sonora

se entiende la construcción a la que cada uno recurre para significar los sonidos que percibe, excediendo el hecho físico y otorgándole un valor semántico en función de la experiencia sociocultural personal. En la vida, tarde o temprano, todo se convierte en recuerdo. De hecho en todas las casas del mundo hay una maleta de piel vieja, una caja, una carpeta tal vez. Suelen estar escondidas en los altillos, buhardillas, debajo de las camas, detrás de los montones de libros que no sabemos donde guardar. Y en esos escondrijos guardamos nuestra memoria material. Nos aferramos a los objetos porque nos da miedo olvidarnos de lo que significan, miedo a reconocer que las caras a las que los asociamos han cambiado, desaparecido incluso. La historia no está solamente en los libros. Está también en los lugares, en los objetos, en las piezas de una realidad que en esta porción del tiempo ha transcurrido ya. Siendo así, ¿podríamos plantearnos el hecho de que tal vez los objetos y los espacios tengan memoria más allá de la que nosotros proyectamos en ellos? En un contexto de creación artística se puede generar una aproximación a esta idea mediante procesos consistentes en la personificación de los diferentes objetos o elementos arquitectónicos. Se puede, desde la perspectiva de la experimentación sonora, hacerles hablar para que nos cuenten sobre sus experiencias o para que nos describan un contexto específico. Este es el eje central de esta propuesta y uno de sus objetivos prioritarios.

El proyecto de experimentación/producción artística que se propone en estas líneas consiste en tratar de extraer los eventos sonoros acaecidos en una serie de objetos y lugares aún por definir. No se trata de inventar nada ni de crear o articular una composición sonora, el objetivo es extraer el material de los propios entornos siguiendo la máxima de que cuanto más se limita el campo a investigar, más se multiplican las posibilidades.

Se pretende extraer la memoria sonora de espacios y elementos mediante sistemas de registro específicos para después articular algunos conjuntos o materiales aislados y reproducir a través de estos mismos los

eventos registrados en cada uno de ellos introduciendo un factor de aleatoriedad controlado mediante sistemas de programación. Pongamos como ejemplos las vibraciones producidas en una puerta cuando alguien llama, las que se generan en el cristal de una ventana con el sólo sonido del contexto urbano o las que se producen en una mesa de trabajo a la que se le dan diversos usos.

En una primera fase, estas diferentes acciones generadas por sus diversas posibilidades de uso podrían configurar algo así como una paleta de frecuencias sonoras que, al ser registradas mediante microfónica de contacto sobre el propio objeto o elemento arquitectónico, capturan al mismo tiempo las frecuencias de resonancia del mismo. No se pretende realizar acciones puntuales y pautadas sobre estos elementos, más bien se trataría de situarlos en uno u otro lugar y registrar los fenómenos acústicos de ese entorno específico. Por ejemplo, grabar una superficie de madera cerca de una vía de tren cuando éste pasa o bien registrar el tránsito de los visitantes a una exposición resonando en las paredes de la misma sala donde, a posteriori, se construirá una instalación para presentar este proyecto. Para esta fase del proyecto se cuenta con el asesoramiento de Martí Ruiz, investigador de la UB especialista en escultura sonora y acústica, y Mikel R. Nieto, artista sonoro especializado en diversas técnicas de fonografía.

En una segunda fase, se articularán los materiales y los objetos en una serie de instalaciones de carácter mínimo. Aunque estos elementos todavía no están definidos, se pretende crear espacios asépticos, cotidianos o que apenas den sensación de estar intervenidos. Sin embargo, considero como posibilidad el hecho de que los altavoces de contacto, los amplificadores y el resto de dispositivos queden visibles al público. Otro elemento fundamental para la creación de las distintas instalaciones, conclusiones o formalizaciones (en el más amplio sentido del término) es el factor espacial. Considero fundamental que no solo sean los objetos los que entren en resonancia sino que también haya partes del propio espacio expositivo

que se integren en esta dinámica. Algunos ejemplos podrían ser una pared del espacio, una ventana, una puerta, una columna... La idea es que parte del lugar donde se presente este proyecto participe del planteamiento del mismo. Una vez ubicados los elementos y asignadas las distintas paletas de frecuencias a cada uno de ellos, se configurará un sistema de programación que vaya disparando los diferentes sonidos de cada grupo a través de su objeto/material/elemento arquitectónico en base a unos algoritmos aleatorios. Estas formulas irán haciendo sonar uno u otro elemento pero además generaran silencios y modificarán patrones como el pitch o la ganancia de cada uno de los audios que configuren la paleta de resonancias de cada objeto. Para esta fase del proyecto se cuenta con el asesoramiento de Gabriel Lora investigador de la UNAM y especialista en arte generativo y programación.

Para poder llevar a cabo esta investigación y sus producciones concluyentes sera necesario poder trabajar con microfónica de contacto de alta calidad y con altavoces de contacto específicos para cada tipo de material o superficie.

El objetivo principal de esta investigación es tratar de encontrar una serie de recursos que permitan relacionar espacio, objetos, sonidos y memoria. Buscar la modificación de los espacios no en función de una intervención donde prime el impacto visual sino mediante la articulación de una serie de sonidos sutiles que alteran y transforman completamente el espacio y sus elementos. Además se pretende cohesionar el continente (los objetos y materiales) con el contenido (el espacio expositivo) mediante estos mismos recursos. La idea raíz es invertir el rol habitual en el que tendemos a proyectar vivencias sobre el objeto para que esta vez sean los objetos y los espacios los que proyecten su memoria sobre nosotros mediante unos sutiles murmullos y unos suaves movimientos generados por la resonancia sonora.

ABSTRACT

“Events. El sonido Matérico” es un proyecto de experimentación/investigación artística que propone investigar las posibilidades de los materiales, objetos y elementos arquitectónicos como recipientes de memoria sonora. El interés específico por desarrollar esta línea de trabajo viene dado por mi inquietud vinculada a la descontextualización del objeto bien por una privación de su funcionalidad original o, como en este caso, por un intento de humanización de los elementos inertes y aparentemente vacíos.

En esencia se trata de experimentar con una serie de materiales, objetos y espacios con la intención de estudiar las posibilidades acústicas que ofrecen. El objetivo es profundizar en los fenómenos acústicos derivados de su contexto espacial, en el caso de los componentes arquitectónicos, o de su uso cotidiano, en el caso de los objetos. Esta profundización en el hecho acústico se estudiará y analizará a partir de grabaciones realizadas mediante micrófonos de contacto de alta calidad. Dichos micrófonos se caracterizan por registrar las vibraciones producidas a través de la materia y por ello la resonancia propia del objeto registrado. Tras esta fase, se realizará una selección de los eventos sonoros derivados de cada uno de los objetos y materiales de estudio para configurar lo que podemos definir como una paleta de eventos acústicos para cada uno de los elementos tratados.

Una vez superada esta fase de investigación, estos objetos de estudio se pondrán en relación constituyendo una o varias instalaciones y las paletas sonoras se reproducirán a través de altavoces de contacto haciendo que, además de que los elementos generen sonido, entren en resonancia produciendo una leve oscilación en la materia. Dichos sonidos serán ejecutados mediante programación para que las composiciones se generen aleatoriamente en base a unos algoritmos. Estas transformaciones aunque sutiles, generarán una percepción del espacio bien distinta a la habitual.



