



#265

«¿Qué ficciones podemos diseñar a través de *estar a la escucha?*»

Auralidad del mapa, ficción de territorio.

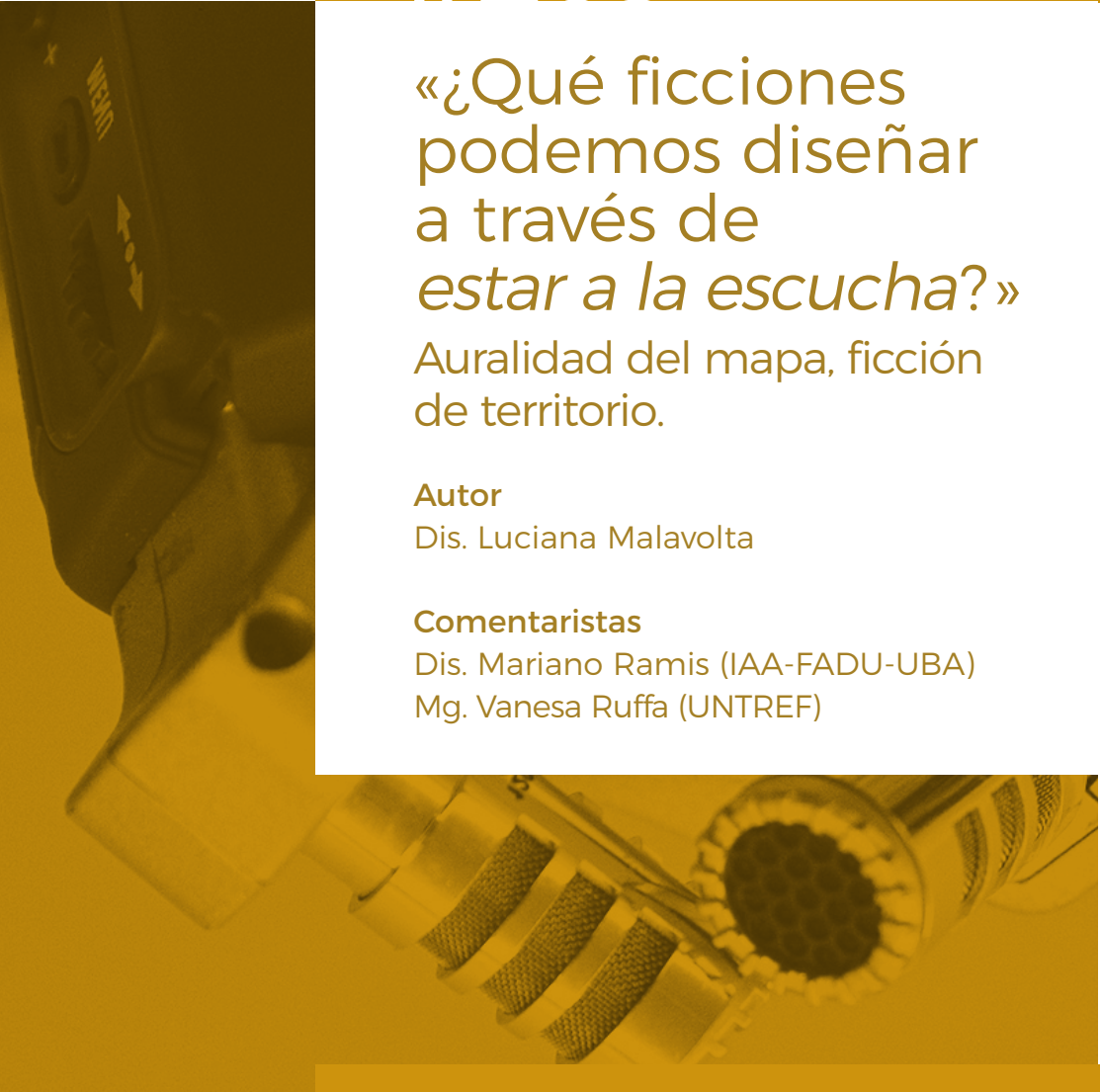
Autor

Dis. Luciana Malavolta

Comentaristas

Dis. Mariano Ramis (IAA-FADU-UBA)

Mg. Vanesa Ruffa (UNTREF)



Viernes 29 de noviembre de 2024
12:30 hs. Sala de Reuniones
“Horacio Pando” (IAA-FADU-UBA)

¿Qué ficciones podemos diseñar a través de *estar a la escucha*?

Auralidad del mapa, ficción de territorio

Dis. Luciana Malavolta.

malavoltaluciana@gmail.com

Universidad de Buenos Aires. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo.
Instituto de Arte Americano e Investigaciones Estéticas "Mario J. Buschiazzo".

Resumen

La inquietud o motivación que conduce mi investigación es la importancia de *la escucha desde una mirada contemporánea*. ¿Qué es estar a la escucha? ¿Cómo está atravesado por lo contemporáneo? ¿Cuántos planos espaciales y temporales aparecen en la escucha? ¿Qué aprendimos a escuchar? ¿Cómo podemos diseñar ficciones a través de la escucha? Frente a las siguientes preguntas, mi investigación se focaliza en la escucha de un lugar en un mapa: una locación que ocupa un tiempo y espacio determinados y que está atravesada por distintas épocas históricas y acontecimientos socioculturales. Aparecen varios conceptos a desarrollar: mapa, paisaje sonoro, auralidad y ficción.

Entonces, a partir de estos conceptos, propongo un pequeño espacio para preguntarnos sobre nuestra posibilidad como diseñadores de imagen y sonido de participar en la orquesta del mundo generando espacios ficcionales habitables, partiendo de la escucha atenta y activa de lo que nos rodea. Somos parte de la construcción de la auralidad contemporánea, aquí invito a preguntar: ¿Cómo?

Palabras clave: paisaje sonoro, auralidad, ficción, mapa, territorio

¿Qué ficciones podemos diseñar a través de estar a la escucha? Auralidad del mapa, ficción de territorio.

Dis. Luciana Malavolta

Estar a la escucha contemporánea

¿Qué es escuchar?

Si buscamos la definición de *escuchar* en la RAE (Real Academia Española), encontraremos que consiste en prestar atención a lo que se oye. Si buscamos que significa *oír*, hará referencia a aquello que se percibe con el oído. Y en cuanto a percibir, se presenta como el conocimiento de algo a través de los sentidos (en este caso la audición). Remito a la RAE ya que, para el idioma español, es la institución que articula un lenguaje común que permite comunicarnos (oral y escrito), y que por lo tanto tomamos como referencia. En resumen, para partir de la base que conocemos.

En este escrito trabajaré la escucha como una acción compleja, que implica no sólo la percepción de una vibración a través de un órgano sensible (oído), si no también prestar atención y estar ante la presencia de un posible *dar sentido* a esa propagación de ondas mecánicas. Jean Luc Nancy, filósofo francés, enuncia en su texto "A la escucha":

Escuchar es tender la oreja -expresión que evoca una movilidad singular entre los aparatos sensoriales, aquella del pabellón del oído. Escuchar es una intensificación y una alerta, una curiosidad o una inquietud.

Cada orden sensorial comporta así su naturaleza simple y su estado tenso, atento o ansioso: ver y mirar, sentir y oler u olfatear, gustar y degustar, tocar y tantear o palpar, entender y escuchar. (Nancy, 2002)

Nancy se refiere a la escucha desde un oído filosófico, una práctica filosófica de la escucha. Hará referencia al espacio que comparten sentido y sonido a través de la remisión del uno al otro. Estar a la escucha implica ingresar a la tensión de esa relación, es decir a la resonancia (a la repercusión) de una remisión (remitir uno al otro).

Estar a la escucha es entrar entonces en tensión y en acechanza de una relación consigo mismo; es preciso subrayar que no es una relación con-migo, a "mí" (sujeto

supuestamente dado) ni tampoco con el “sí-mismo” del otro (el hablante, el músico, supuestamente dado con su subjetividad), sino que es la relación en sí, si se puede decir, tal como forma un “sí-mismo” o un “consigo” en general, si es que algo así llega alguna vez al término de su formación. Por consiguiente, es franquear el registro de la presencia vuelta sobre sí, entendiendo que el “sí-mismo” no es precisamente nada disponible (nada sustancial y subsistente) en lo que se pueda estar “presente”, sino justamente la resonancia de un reenvío. (Nancy, 2002)

Me interesa tomar la reflexión de Nancy para entender o proponer la escucha como la predisposición hacia un sentido posible a partir de la percepción sensorial del sonido. Ese acceso al *sí-mismo* de la remisión entre sonido y sentido implica habitar un presente viviente de lo audible donde coexisten la impresión del momento en que estoy escuchando algo, lo que retengo y la impresión de su devenir. Es estar presente en esa modulación en el tiempo, donde escucha y acontecimiento sonoro ocurren en simultáneo, a diferencia de lo visual, donde la pieza ya está puesta antes que la veamos.

Toda la presencia sonora está así hecha de un complejo de remisiones cuya nube es la resonancia o la “sonancia” del sonido, expresión que debe ser entendida -entender y escuchar- tanto de lado del sonido mismo o de su emisión, como de lado de su recepción o de su escucha: precisamente “suena” de un lado a otro. Allí donde la presencia visible o táctil se mantiene en un “al mismo tiempo” inmóvil, la presencia sonora es un “al mismo tiempo” esencialmente móvil, vibrando en un ir-y-venir entre la fuente y el oído, a través del espacio abierto; presencia de presencia antes que pura presencia. Se podría proponer: hay lo simultáneo de lo visible y lo contemporáneo de lo audible. (Nancy, 2002)

Podemos pensar *un ser que está a la escucha* como alguien habitando un presente sonoro desde ese estar a la vez fuera y dentro, recibiendo y emitiendo el campo sonoro que está escuchando/habitando. Estar en lo contemporáneo del acto de escuchar, evocando un presente viviente de lo que percibimos a través del sentido de la audición. Estar a la escucha, tomando a Jean Luc Nancy, como ingreso a la resonancia del espacio de remisión que comparten el sentido y el sonido.

Paisaje sonoro y escucha

La orquesta mundial está tocando permanentemente. La oímos de adentro y de afuera; de cerca y de lejos. (Schafer, 2009)

Para continuar este recorrido, tomaré los conceptos en torno a la escucha y paisaje sonoro articulados por Murray Schafer. Schafer fue un compositor, escritor, educador, pedagogo musical y ambientalista canadiense, que trabajó en un enfoque renovador para la educación musical en los años 60. Sus investigaciones lo llevaron a su proyecto más importante durante los años 70, el "Proyecto de Paisaje Sonoro Mundial", un estudio basado en la vinculación del ser humano con su entorno acústico. Este proyecto buscaba explorar nuevas formas de diseñar los entornos acústicos sociales, entendiendo la incidencia de la contaminación acústica (cuando no podemos distinguir los sonidos que escuchamos) y la afectación que esta genera en los seres vivos.

Para trabajar en el diseño acústico de nuestro entorno y mejorar la orquestación del mundo que habitamos, es necesario estudiar la ecología acústica, entendiendo la misma como el estudio de los sonidos en relación con la vida y la sociedad. Schafer enuncia que la mejor forma de entender su abordaje sobre el diseño acústico es considerando el paisaje sonoro mundial que suena a nuestro alrededor, y del cual somos tanto público como compositores.

¿Qué sonidos queremos preservar, fomentar, multiplicar? Cuando sepamos esto, los sonidos aburridos o destructivos nos llamarán la atención y sabremos por qué debemos eliminarlos. Sólo una apreciación total del entorno acústico puede darnos los recursos para mejorar la orquestación del paisaje sonoro. (Schafer, 1977)

Entonces, ¿qué es un paisaje sonoro? Comprendiendo la predominancia de la cultura visual en la cultura occidental, Schafer hace foco en desarrollar la conciencia aural, una conciencia donde el sujeto se encuentra en el centro de la posibilidad perceptiva que brindan los oídos. Schafer define el paisaje sonoro como una colección de sonidos, acontecimientos escuchados, un campo de estudio acústico.

Mediante el término paisaje sonoro nos referimos a cualquier campo de estudio acústico. Un paisaje sonoro puede ser, ya una composición musical, ya un programa de radio, ya entorno acústico. De la misma manera que podemos estudiar las características de un determinado paisaje, podemos aislar un entorno acústico como un

campo de estudio Sin embargo, resulta menos fácil formular una impresión exacta de un paisaje sonoro que de un paisaje visual. (Schafer, 1977)

Para el estudio y la comprensión de un ambiente sonoro, Schafer nombra cuáles son los rasgos característicos que componen los paisajes sonoros. Para analizar estas cualidades, el autor se sirve de la relación figura-fondo que podemos observar en la composición de un paisaje visual. La *figura* es aquello que se observa, que toma protagonismo en la escena; mientras que el *fondo* es el entorno que acompaña la figura. Ambos se necesitan recíprocamente para componer una imagen. A partir de estos conceptos Schafer enuncia que los paisajes sonoros están compuestos por: 1. los *sonidos tónicos (fondo)*, haciendo alusión al sistema tonal musical donde la tónica define el tono de la pieza (función de reposo) alrededor del cual se diseña la composición. Los sonidos tónicos no siempre son escuchados conscientemente, pero están ahí a modo de sostén, influyendo en nuestro comportamiento y estado anímico. Son aquellos sonidos creados por la geografía y el clima del paisaje. 2. las *señales sonoras (figura)*, sonidos que suenan en primer plano, llaman la atención y se escuchan conscientemente. Por ejemplo, en una ciudad, podrían ser las bocinas de los autos o la sirena de una ambulancia. 3. las *marcas sonoras*, sonidos con cualidades únicas que definen a una comunidad. Esa particularidad que las define invita a protegerlas una vez que son detectadas. Estos tres parámetros nos sirven para analizar y componer paisajes sonoros a partir de la escucha atenta de un entorno delimitado.

En su libro, "El paisaje sonoro y la afinación del mundo", Schafer analiza estos elementos constituyentes de los paisajes sonoros desde la antigüedad hasta la modernidad. Comienza por los sonidos propios de la naturaleza, para luego referirse a aquellos generados a partir del accionar humano, donde aparece una sonoridad más industrial y por ende más ruidosa. Esta transición de la predominancia de sonidos naturales (sin el enmascaramiento de los sonidos industriales) hacia una sonoridad más urbana e industrial presenta los cambios históricos y sociales que fue atravesando la humanidad, y cómo las sociedades se fueron adaptando a los ruidos que producen y escuchan. Estas variaciones de lo que podemos entender como paisajes *hi-fi* (alta fidelidad donde hay falta de enmascaramiento entre ruido y otros sonidos) a paisajes *low-fi* (ruido, sonido molesto con poca información) nos permite analizar nuestro hoy

acústico, y quizá (si es posible) pensar nuevas formas de rediseñarlo para mejorar cómo habitarlo.

La terminología de Schafer ayuda a expresar la idea de que el sonido de una localidad particular (sus tónicas, señales sonoras y marcas sonoras) -al igual que la arquitectura local, sus costumbres y vestimenta- puede expresar la identidad de una comunidad, al punto de que los pueblos pueden reconocerse y distinguirse por sus paisajes sonoros. Lamentablemente, desde la revolución industrial, hay una cantidad cada vez mayor de paisajes sonoros únicos que o bien han desaparecido completamente o se han sumergido dentro de una nube de ruido homogéneo y anónimo que constituye el paisaje sonoro de las ciudades contemporáneas, con su omnipresente tónica: el tráfico. (Wrightson, 2000)

Me interesa generar un espacio de pensamiento alrededor de la construcción de ficciones, trabajando principalmente la escucha como una acción creadora de nuevos paisajes sonoros. Me pregunto si esa escucha puede partir de una apreciación rizomática del entorno acústico, donde diversos factores atraviesan ese espacio-tiempo de manera simultánea, articulando conectores de pensamiento que contemplan la historia, costumbres y sucesos que atraviesan el territorio delimitado. Estar a la escucha del espacio que elegimos recorrer, habitar, estudiar, y, a partir del cual, diseñar para ficcionalizar.

Auralidad

En el ámbito de los estudios sonoros, a principios del siglo XXI, surge el concepto de auralidad, término que refiere a la escucha sin agotarse en el fenómeno acústico, sino que también incorporando al sujeto psicológico y social que escucha. Tomo la definición de auralidad de Mene Savasta, artista sonora, música, docente, investigadora en el campo del arte sonoro e historiadora del arte argentina.

(...) el conjunto de valores, conceptos y caminos del sentido que se performativizan en la escucha y, a la vez, determinan los modos en que la dimensión sonora, en cada momento y lugar, se vuelve significativa para un sujeto o tejido intersubjetivo. (Savasta, 2018)

La auralidad contempla todas las dimensiones sonoras a partir de las cuales entramos en contacto con un espacio. La escucha está mediada por los valores sociales y culturales, entendiendo que la construcción de sentido entre lo que suena y lo que

escuchamos está atravesada por los rasgos característicos de nuestra contemporaneidad.

La escucha se vuelve tan creadora como la generación de sonidos, ya que la asociación entre sentido y sonido está ligada a la fenomenología aural de los espacios contemporáneos que habitamos y transitamos. Los sonidos funcionan como indicios que nos permiten develar espacios habitables, la escucha es una acción activa que habilita el diseño y la construcción de esas posibilidades espaciales; y, a mi entender, de nuevas ficciones.

En este sentido, me gustaría nombrar "Camet Norte" (2009), la obra de Elsa Justel, videoartista y compositora argentina. Justel vive en Mar del Plata, y es partir de fotografías de la zona de Camet Norte que reconstruye y diseña una pieza monocal que reconstruye ese territorio creando un nuevo espacio. Ficcionaliza a partir de la modulación de ciertos parámetros tanto de lo visual como lo sonoro que le permiten diseñar a partir de la espacialidad de un lugar.



Figura 1: *Camet Norte*, Elsa Justel, 2009.

Los sonidos me hablan de espacios, sean grandes o pequeños, estrechos o amplios, interiores o exteriores. Los ecos y la reverberación me brindan información acerca de superficies y obstáculos. (Schafer, 1977)

El nombre de la pieza de Justel es el nombre del lugar que se toma como referencia para que aparezca otra cosa, la escucha del territorio como disparador creativo. La sonoridad de la pieza combina grabaciones de campo y sonoridades que van construyendo la espacialidad del paisaje sonoro que propone. El sonido del agua, de las puertas, pero también de otros elementos menos identificables que componen ese nuevo mundo sonoro.

Schafer nos desliza una invitación a formar parte de la composición del paisaje sonoro del mundo como arquitectos del sonido. En este sentido, podemos tomar la forma en que Pablo Sztulwark define a los arquitectos en su libro "Ficciones de lo habitar", como trabajadores de las ficciones cuya responsabilidad específica es el habitar humano. En las investigaciones de Schafer aparece la preocupación de trabajar el diseño acústico de los entornos que habitamos para disminuir o regular su polución sonora, en pos de mejorar nuestra calidad de vida y nuestra relación con nuestro ambiente sonoro.

Crear mundo a través de la escucha de un espacio determinado

Hacia una posible definición de ficción

Ficcionalizar a partir del territorio. Podemos partir de una posible definición de *ficción* como la posibilidad de construir mundo a través de la creación de una estructura inventada con una lógica interna en un espacio-tiempo determinado que, mientras habitamos ese mundo ficcional, suspende aquello que vivimos como realidad y como verdadero. Ficcionalizar en respuesta a esa *realidad verdadera*. Entender el mundo ficcional, siguiendo la propuesta que hace Jean Marie en su libro *¿Por qué la ficción?*, como un fingimiento lúdico donde hay un pacto de credibilidad, una aceptación de ciertas normas y condiciones que responden a esa construcción inventada (verosímil).

Lo que sucede en el plano ficcional tiene una consecuencia metafórica, un desplazamiento simbólico (puedo matar ficcionalmente sin que ello implique

efectivamente matar a alguien); de allí la necesidad de la metáfora y de los universos ficcionales para habitar y preguntar nuestras realidades *verdaderas*. Pablo Sztulwark afirma en su libro *Ficciones de lo habitar*: "(...)la existencia simbólica está hecha de relatos (políticos, sociales, culturales, artísticos, etc) que hospedan vida y producen mundos." (Sztulwark, 2009)

¿Qué decisiones o qué *movimientos* serán disparadores capaces de producir mundos?
¿Cómo nos posicionamos en la composición del mundo que habitamos? ¿Cómo se vuelve nuestro propio cuerpo una herramienta creadora? ¿Qué posibilidades de acción presenta el cuerpo del diseñador? ¿Cuántas posibilidades hay de pensar un cuerpo o el cuerpo, sus prótesis, sus extensiones, sus funciones o disfunciones? Cuerpo que ocupa una escena, tomando la noción de escena propuesta por Antonin Artaud como "*un lugar físico y concreto que exige ser ocupado, y que se le permita hablar su propio lenguaje concreto.*" (Artaud, 1938) Considero importante trabajar a partir del propio cuerpo como diseñadores y diseñadoras, como practicantes sensibles que utilizan sus cuerpos como herramientas de trabajo para el proyecto que lleven a cabo (cuerpo generador).

Hacer el mapa: Ocupar escena y construir territorio

Para hablar de mapeo, quisiera poder acercarme a alguna definición de territorio como espacio que no implica sólo una localización geográfica o porción de superficie terrestre; si no a un espacio-tiempo atravesado por diversos factores socioculturales y múltiples construcciones de sentido que se habilitan en su delimitación. Para profundizar, tomaré la noción de territorio que presenta Mariela Yeregui:

En el terreno de la contemporaneidad son varias las experiencias que lanzan un signo de interrogación sobre nociones de territorio. Me interesan, particularmente, aquellas en las que el territorio surge como fruto de un mapeo dinámico, comprometiendo experiencias donde diversos agentes confluyen dialógicamente. Me refiero a aquellos agenciamientos que permiten el surgimiento de superficies que ponen en juego ejes de espacio/tiempo para la construcción territorial. Se trata, entonces, de proyectos que articulan procesos vivenciales. (Yeregui, 2005)

Yeregui utiliza la palabra agenciamiento en términos deleuzianos, que podríamos definirlo o entenderlo como la unión o relación de piezas heterogéneas en una misma estructura. Una vinculación entre elementos que funcionan compartiendo un mismo territorio. En este sentido, me pregunto si agenciar las distintas variables que aparecen a la hora escuchar -con todo lo que ello implica- una locación determinada nos habilita la construcción de nuevos mundos ficcionales, donde las piezas que constituyen nuestra realidades históricas nos permiten diseñar otras. Mariela Yeregui enuncia el territorio como un disparador creativo, sobre todo haciendo referencia al campo del arte. Para complejizar su pensamiento, cita a Guattari y Rolnik:

La noción de territorio aquí es entendida en sentido muy amplio, que traspasa el uso que hacen de él la etología y la etnología. Los seres existentes se organizan según territorios que ellos delimitan y articulan con otros existentes y con flujos cósmicos. El territorio puede ser relativo tanto a un espacio vivido como a un sistema percibido dentro del cual un sujeto se siente 'una cosa'. El territorio es sinónimo de apropiación, de subjetivación cerrada sobre sí misma. El es un conjunto de representaciones las cuales van a desembocar, pragmáticamente, en una serie de comportamientos, inversiones, en tiempos y espacios sociales, culturales, estéticos, cognitivos. (GUATTARI, E y ROLNIK, 1996)

Para expandir lo expuesto hasta aquí quisiera exponer el proyecto audiovisual *Y porâ* (2021) de Julia Rosetti, artista de medios múltiples, Licenciada en Artes, Diseñadora gráfica y Especialista en arte sonoro proveniente de la provincia de Corrientes. Este proyecto fue realizado para ser expuesto en el Museo Casa de Ricardo Rojas, en el marco del programa *Voces de la casa* y la Beca Activar Patrimonio, con el acompañamiento del Centro de Arte Sonoro (CASo). Se trata de una intervención sonora y audiovisual que dialoga con los personajes (dos sirenas) representados en el frontispicio del museo.



Figura 2: Museo Casa Ricardo Rojas

Antes de analizar en profundidad la obra de Rosetti, me gustaría detenerme en el Museo. Ricardo Rojas fue un escritor argentino, autor de la primer obra que remite a "Historia de la Literatura Argentina" y creador de la cátedra de Literatura Argentina en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires. Una de sus principales teorías desarrolladas tiene que ver con su obra "Eurindia" (1924), cuyo objetivo fue articular la construcción de una primera identidad cultural argentina que trata de conciliar el pasado nativo del territorio, la influencia europea (sobre todo española) y las distintas corrientes inmigratorias. Su interés radica en desarrollar una identidad cultural nacional alejada de los enfoques eurocentristas que predominaban en su época.

Rojas encargó el diseño de su casa a su amigo el arquitecto y urbanista Ángel Guido. Siguiendo su teoría "euríndica", propuesta estética de la obra propone una fusión entre los valores culturales hispanos con los de los indígenas americanos prehispánicos, frisos decorados con figuras de la mitología incaica y referencias arquitectónicas de la cultura europea. La obra de Julia Rosetti entra en diálogo con las figuras y ornamentos del Museo, atravesados por las *ideas euríndicas* de Rojas.

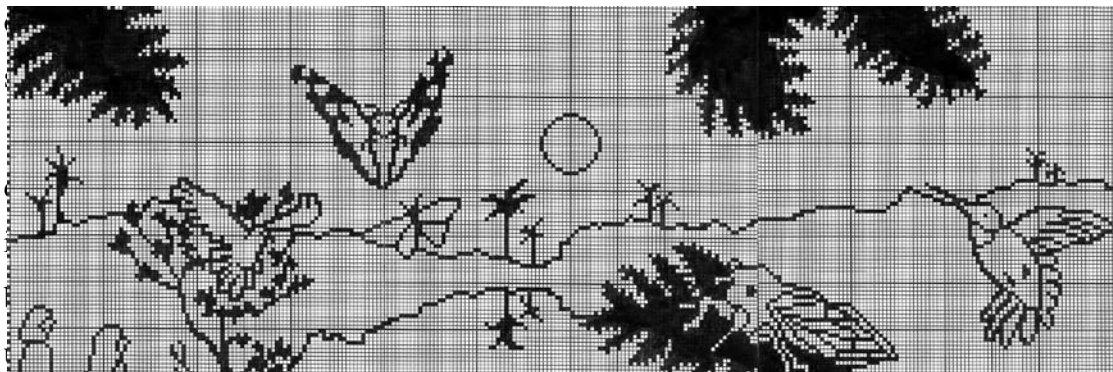
Y porâ está integrado por un conjunto de piezas de distintos formatos: un cortometraje midi, un fanzine, un manifiesto y un álbum sonoro. Rosetti genera un sistema gráfico, sonoro y simbólico articulando la obra intelectual de Ricardo Rojas y otros autores de la época, el lenguaje arquitectónico del Museo Rojas y los *Cuadernos Viracocha*, herramienta didáctica diseñada como material para la enseñanza de dibujo en escuelas primarias. Con la intención de generar un vocabulario decorativo americano, los

Cuadernos Viracocha, realizados de manera colectiva por el escultor Gonzalo Leguizamón Pondal y el arquitecto Alberto Gelly Cantilo, eran manuales de dibujo que recuperaban motivos de diferentes culturas prehispánicas de todo el continente (desde Tucumán y Catamarca hasta Costa Rica y México) enmarcados en una cuadrícula.

Figura 3: *Y porâ*, Julia Rosetti, 2021

Rosetti toma como referencia visual los motivos de los cuadernos *Viracocha* para diseñar una gran *viñeta sonora* compuesta con ilustraciones de su autoría. Esas ilustraciones son traducidas al protocolo MIDI (Musical Instrument Digital Interface) a través de un software de sonido, y, a medida que la pieza comienza a reproducirse,

l



j

os activan *loops* de sonidos pertenecientes a grabaciones de campo tomadas en la provincia de Corrientes (de donde proviene originariamente la artista) y gestos musicales relacionados con los timbres del folclore de esa región. La artista, expresa sobre su propia obra:

(...)la originalidad y pertinencia de este proyecto radica en el aporte de un imaginario que no encuentra del todo su representación dentro del acervo patrimonial: me refiero a la cosmogonía guaraní, que resulta troncal para la comprensión de la sincrética identidad de las provincias del nordeste argentino, de donde provengo. (Rosetti, 2021)

Me interesa tomar esta pieza por la forma de poner en diálogo distintos vectores que atraviesan la historia y la construcción identitaria de un territorio (Argentina, y en este caso, el nordeste de nuestro país): las ideas de Rojas y otros pensadores coetáneos, los sonidos de grabaciones de campo de un lugar determinado, los gestos musicales del folclore de una región, la cultura incaica, los Cuadernos Viracocha, la cosmogonía

guaraní y la contemporaneidad de la artista. Rosetti trabaja una locación específica y su ornamentación (el Museo), entendiendo que *estar a la escucha* de ese espacio excede los fenómenos acústicos que efectivamente suenan allí, para contemplar todas las líneas que componen la auralidad del lugar. Genera un sistema (un *mapa*, me atrevo a decir) para crear un nuevo imaginario visual y sonoro.

¿Se puede incitar la activación de la escucha creadora a partir de transitar un mapa?

Como práctica creativa, el mapeo precipita sus efectos más productivos a través de un descubrimiento que es también una fundación; su agencia no subyace ni en la reproducción ni en la imposición sino más bien en descubrir realidades previamente invisibles o inimaginables, inclusive sobre campos aparentemente agotados. Por ende el mapeo despliega potencial; re-crea territorio una y otra vez, siempre con nuevas y diversas consecuencias. Sin embargo, no todos los mapas logran esto; algunos simplemente reproducen lo que ya se sabe. Estos son más bien “calcos” de mapas, delineando patrones sin revelar nada nuevo. Los filósofos Giles Deleuze y Félix Guattari, describiendo y adjudicando formas de creatividad más abiertas declaran: “¡Haz un mapa no un calco!” (Corner, 1999)

Hice un *mapa* de Parque Chacabuco. Salí a escuchar/caminar siguiendo mi propio mapeo del parque con un grabador Zoom H4N y los auriculares puestos. Mientras hacía registro de campo, pensaba en el zoom que llevaba en las manos, y cómo el grabador (receptor) de alguna manera se convertía en una prótesis o extensión de mi cuerpo, una amplificación de capacidades sensibles. Mi escucha se vió afectada por ese presente particular, ese momento híbrido entre cuerpo-auriculares-grabador para percibir el espacio sonoro: lo que me pasa por al lado, lo que está adelante y atrás, lo que está cerca del zoom, los sonidos que hacen mis manos para manipular el dispositivo y mis propios movimientos para caminar siguiendo mi mapa creado.

Cuando escuché lo que grabé, pude detectar distintos tipos de señales y marcas sonoras que constituían la construcción de su paisaje sonoro. Parque Chacabuco es un espacio que presenta distintos tipos de locaciones englobadas en un mismo lugar: parque, pista de atletismo, autopista, centro cultural, cancha de fútbol, los negocios

que lo rodean, y una fuente gigante que a veces está apagada. Ese contraste de espacios hace que se vuelva un ecosistema complejo de escuchar, se compone de varias capas sonoras y cada espacio tiene una reverberación distinta. Al ser un parque atravesado por la autopista, los sonidos urbanos (autos, camiones, motos) atraviesan aquellos más ligados a los propios de un parque (pájaros, fuente, perros, niños). Las voces de quiénes conversan, corren, entrenan, caminan por el parque también generan una especie de coro que va y viene. Aparecen algunas palabras y otras quedan perdidas en murmullos o anuladas por alguna bocina.

En otras palabras, la agencia que se despliega del mapeo logra su máxima efectividad cuando su capacidad para la descripción también presenta las condiciones para que nuevos mundos eidéticos y físicos emerjan. A diferencia del calco, el cual propaga redundancias, el mapeo descubre nuevos mundos dentro de los trazados del contexto viviente. (CORNER, J, 1999)

Para profundizar sobre la auralidad del parque, no sólo me interesa contemplar lo que fui escuchando en mi caminata sonora, si no también la historia de ese territorio. El nombre del parque le da nombre al barrio, originado alrededor de la Fábrica Nacional de Pólvora (o "polvorín de Flores"), que se encontraba ubicado en la parte sur del actual parque. En 1898 hubo una explosión que destruyó la fábrica casi en su totalidad. En 1902, desde la Municipalidad se gestionó ante el gobierno nacional la transferencia de esos terrenos, dando origen al actual Parque Chacabuco. Pero además, podemos continuar explorando todas las aristas que atraviesan este territorio, y entender de dónde proviene su nombre. *Chacabuco* hace referencia a la batalla de Chacabuco, batalla clave de la liberación de Chile como parte de las campañas del Ejército de los Andes de San Martín. Es importante tener en cuenta que el Ejército de los Andes fue un ejército cuasi extraoficial que armó y condujo San Martín fuera del control de Buenos Aires, que le demandaba que se involucrara en los crecientes conflictos internos argentinos. La liberación de Chile fue un paso necesario para la toma del Virreinato del Perú. La batalla tuvo lugar el 12 de febrero de 1817, en la hacienda de Chacabuco, al norte de la Región Metropolitana de Santiago, Chile.

Compuse *un posible paisaje sonoro* de Parque Chacabuco. En la mezcla utilicé todas las grabaciones de campo obtenidas allí, y recursos de edición sonora que modifican distintos parámetros de las cualidades de esos sonidos. Se escuchan voces, pasos,

bicicletas, perros, un saxofón, una clase de gimnasia, un nene pidiendo algo, mis pasos y un partido de fútbol. El partido sucedía en un espacio techado debajo de la autopista, los arcos improvisados estaban puestos en los extremos contra la pared. La reverberación del lugar amplificaba el sonido de la pelota rebotando en las paredes cada vez que sonaba un gol. En la edición de la pieza final, hay un momento donde *un pelotazo* suena muy fuerte y con cierto eco (además utilicé un efecto remarcando su *delay*). Un pelotazo que suena como una explosión, una explosión que puede remitir a la ocurrida en 1898 en el polvorín de Flores, o quizá en 1817, en la batalla entre las fuerzas patriotas del Ejército de los Andes y los realistas españoles. Un *estar a la escucha* que contempla distintos procesos culturales e históricos que se pueden trabajar en el fenómeno acústico particular de un territorio, a través de la conciencia aural.

Entonces ¿Se puede incitar la activación de la escucha creadora a partir de transitar un mapa? Mapear, en este caso y siguiendo las palabras de James Corner (quien a su vez toma a Deleuze y Guattari), como un proceso rizomático, un sistema abierto que no cristaliza la realidad en una propuesta ya determinada, sino que la abre a múltiples posibilidades. De esta forma, podemos entender el mapeo como una actividad creativa en los procesos de diseño, un proyecto en formación:

¿Si los mapas son esencialmente construcciones subjetivas, interpretativas y ficticias de hechos, constructos que influyen decisiones, por lo general acciones y valores culturales, porque no aprovechar la profunda eficiencia del mapeo en explorar y formar nuevas realidades? (Corner, 1999)

Mapear para construir y escuchar nuevas ficciones. Aquí también me pregunto cuántas formas de mapear existen, y cuál es el mínimo indispensable de un territorio para armar su mapa: ¿es una habitación, una casa, un edificio, una cuadra, una manzana, un parque, una ciudad, una capital, una provincia, un estado, un continente, un recorrido? ¿Cuál es la auralidad del mapa que diseñamos?

No solo está la construcción del mapa si no también el recorrido de quien navega ese territorio. La inquietud de tomar el territorio como eje en esta investigación tiene que ver con la necesidad de repensarlo como campo de acción, como espacio donde confluyen diversas aristas culturales y socioeconómicas que nos constituyen como

sociedad. En un contexto donde el termómetro político está marcado por la interacción en X (Twitter), la militancia por Instagram, los sesgos de los sistemas de recomendación y la información por Tik Tok, me parece pertinente revalorizar los territorios que nos constituyen como ciudadanos pertenecientes a un Estado Nación (sin demonizar la aparición de nuevas tecnologías). Aquí dejo un poco abierto el hilo de la investigación, me interesaría seguir trabajando en este sentido en relación al concepto de *Tecnofeudalismo* planteado por Yanis Varoufakis, como nuevo paradigma socioeconómico. El Tecnofeudalismo funciona como una analogía con el sistema feudal pero en un mundo digital y globalizado. ¿Qué lugar ocupamos en estas nuevas estructuras socioeconómicas?

Podemos partir de la toma de conciencia del propio cuerpo como generador de acciones que crean mundo, y también como espectador y usuario de ficciones, la inmersión ficcional. Propongo como método de acción *estar a la escucha* de nuestra contemporaneidad haciendo mapas, grabando sonidos, explorando si hay documentación que nombra los espacios que recorreremos, estudiando los sucesos históricos que atraviesan los territorios, registrando las distintas voces que los cuentan (tanto en su oralidad como en su escritura), generando imágenes y mediciones de todo tipo, estar atentos a lo que nos rodea y a partir de allí, proyectar universos ficcionales para pensarnos colectivamente.

Para concluir, propongo preguntar de qué formas accedemos a lo que refiere Drew Daniel en su texto "*Todo sonido es queer*" como *el sonido del mundo*. Cómo somos parte. De qué forma entregarnos a las fuerzas vibracionales del mundo, que exceden la identidad normativa de los sonidos que conocemos (atravesados por las maneras en qué aprendimos a escuchar y reconocer esos sonidos). Mediante qué fusiones o vínculos con otros humanos, nuestro entorno y los dispositivos que nos rodean, podemos generar nuevas formas o expresiones artísticas para ampliar la escucha. Desde la conceptualización articulada por Marta Zátanyi, definiré el arte como una barrera ontológica que sirve como respuesta a las preguntas fundamentales de la existencia humana. Pienso en la manifestación artística y el diseño ficcional como generadores de mundo que nos contienen para no precipitar en la nada: "El universo es vuestra orquesta. Que sea nada menos el territorio de vuestros nuevos estudios." (Schafer, 1969)

BIBLIOGRAFÍA

- Nancy, J. L.: Colección Nómadas A l'écoute, Jean-Luc Nancy © Éditions Galilée, París, 2002 Traducción: Horacio Pons
- Schafer, R. M.: The New Soundscape : A Handbook for the Modern Music Teacher, BMI, Canadá 1969.
- Schafer, R. M.: El sonido del mundo y su entonación, INTERMEDIO, España, 2013
- Schafer, R. M.: Nunca vi un sonido, Voices of Tyranny, Temples of Silence, 2009
- Wrightson, K.: Una introducción a la Ecología Acustica. Traducción: Diana Maggiolo
La presente traducción se realizó a partir del texto publicado en Soundscape: The Journal of Acoustic Ecology, volume 1, número 1, primavera del 2000,pp-10 13. ISSN 1607-3304. 2000
- Savasta, M.: ¿Cómo se escucha el arte? Arte sonoro y auralidad contemporánea. (2018) Publicado en el cuaderno del Simposio Internacional Mundos Sonoros (Untref) y replicado en la revista SulPonticello. 2018
- Sztulwark, P.: Ficciones de IO habitar, Editorial Nobuko, 2009
- Yeregui, M.: Derivas y paisajes. En los confines del territorio. Mobile 2.0. México DF: CONACULTA. 2013. p. 33 - 60
- Corner, J.: "The Agency of Mapping: Speculation, Critique and Invention." In Mappings, edited by Denis Cosgrove. 213-52. London: Reaktion, 1999.
- Zatoryi, M.: Arte y creación: Los caminos de la estética, editorial Capital Intelectual, 2008.

Acerca de la autora

Universidad de Buenos Aires. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Instituto de Arte Americano e Investigaciones Estéticas "Mario J. Buschiazzo".

Diseñadora de Imagen y Sonido. Trabaja en producción y gestión cultural en la Secretaría de Cultura de la Nación, docente en FADU – UBA y UNSAM, y coordinadora del Proyecto de investigación IDIS (<https://proyectoidis.org/>). También es integrante del colectivo de artistas Club de Lectura. En este momento se encuentra cursando la Especialización en Arte Sonoro en la Universidad Nacional Tres de febrero (UNTREF).

Acerca de los comentaristas

Mg. Mariano Ramis

Magister en Diseño Interactivo y Diseñador de Imagen y Sonido (FADU, UBA). Docente en las carreras de Diseño Gráfico, Diseño de Imagen y Sonido en FADU, UBA. Director de proyectoidis.org Investigador Instituto del IAA. Invitado como investigador, orador y becario por instituciones en Argentina, Alemania, Canadá, Chequia, Chile, Colombia y Uruguay. Como realizador audiovisual ha exhibido en galerías y salas en América y Europa.

Mg. Vanesa Ruffa

Compositora, clarinetista, investigadora y docente. Es Mtra. Nacional de Música (Esc. Nacional de Música Juan Pedro Esnaola), Lic. En Música Contemporánea (CEAMC), Lic. En Ciencias de la Educación (USAL) y Mg. en Creación Musical, Nuevas Tecnologías y Artes Tradicionales (UNTREF). Es Coordinadora académica y docente en la "Especialización en Arte Sonoro" y la "Maestría en Arte y Estudios Sonoros" en la UNTREF.