CÓDIGO

ARTE—ARQUITECTURA—DISEÑO

00098

7 503020 382072

IBERMEX 05 - JULIO - 17

MAYO—JUNIO 2017

98

MX $65.00
USA $ 8.99
€ 9,90

EN ESTA EDICIÓN

Hito Steyerl: ¿Cómo matar a la gente?

— Columna

Dinámicas culturales en la era Trump p-32

— Entrevistas

Carlos Amorales p-74

Kader Attia p-82



Tramas del arte sonoro en México

Por Rossana Lara Velázquez

Aunque poco estudiadas, las prácticas artísticas sonoras tienen una larga tradición en México. En los últimos años, diversos artistas han buscado explorar este campo a través de la tecnología, los paisajes urbano, natural o arquitectónico, y la memoria o el archivo históricos. Su trabajo es un breve panorama de nuestro territorio construido a partir del sonido.



01

El sonido en las artes ha permitido *visibilizar* procesos que escapan a la observación, la estabilidad certera de los objetos y sus límites formales. La vibración, como recurso estético, contradice el estatus aparentemente autocontenido de los objetos y soportes típicos del arte contemporáneo —la escultura, la instalación o el dispositivo técnico— para retar el sentido y los formatos de registro convencionales de la visualidad: la fotografía, el video o el documento escrito. En México, el sonido es cada vez más explorado en proyectos artísticos como parte de una fascinación por la cultura mediática y los procesos tecnológicos que permiten traducir y poner en circulación flujos de información de un ámbito visual, táctil, bioquímico al cognitivo, cronológico o sociológico y al sonido. Aunque esos tránsitos de información y manifestación de procesos son enunciados desde una diversidad de estéticas, se pueden identificar líneas temáticas que, en mayor o menor grado, tienden a entrecruzarse: 1) el trabajo con el espacio acústico y el paisaje sonoro, 2) el impacto de la tecnología en procesos sociales y de comunicación, y 3) el estatus de archivo, monumento y memoria.

En *Pocket Soundscapes* (2014-16), Ana Paula Santana reactiva sitios abandonados y los hace resonar a partir de materiales encontrados en su interior: cúmulos de tierra, fierros y ladrillos son vestigios de una función social-arquitectónica interrumpida que permite plantear, más que una memoria sonora del lugar, un paisaje sonoro, una ficción a partir del instante. Así, se genera una tensión presente entre el espacio encontrado y el espacio inventado, entre hallar y cocrear el sonido en la escucha y captación de un entorno sonoro. El trabajo con la resonancia de espacios arquitectónicos es una constante en el arte sonoro que ha puesto en tensión el carácter aparentemente estático y transhistórico de las estructuras arquitectónicas y los monumentos, tomando la vibración como metáfora de la impermanencia, el no-estado y el flujo del tiempo sobre conceptos, objetos y usos. En ese mismo tenor se encuentran dos obras emplazadas en campanarios históricos de exconventos coloniales en el Centro Histórico de la Ciudad de México. Tania Candiani, en colaboración con Rogelio Sosa, reactivó el campanario de la iglesia de San Diego (Laboratorio Arte Alameda) a través de una estructura de altavoces en la torre, actualmente vacía. Si las tecnologías de reproducción sonora son símbolos de una modernidad que transformó radicalmente las prácticas urbana, religiosa y musical, *Campanario* (2012) es un llamado a la escucha de esas transformaciones. El repique de campanas que antiguamente sumergía la acción humana en un tiempo religioso es reemplazado por una obra para voces cuyo espectro de timbres varía en periodos de tiempo cronométricos: precisos, medibles, replicables. La complejidad de la composición crece y decrece cada día conforme a los ritmos y rituales que ahora impone la propia urbe, fundiéndose en su paisaje sonoro. Por su parte, *Línea de tiempo* (2015), de Lorena Mal, hizo sonar doce campanarios en una acción colectiva donde el tiempo religioso también fue sustraído de la sonoridad. Así, las campanas repicaban para indicar los eventos históricos que marcaron alguna vez su uso y, a través de una escala temporal estrictamente cronológica —no musical ni religiosa—, traducían su propia historia en sonido. La acción, a la que se convocó públicamente, implicaba escuchar un paisaje sonoro insólito de campanarios repicando juntos por primera vez. Su propuesta: repensar la historia de un lugar, y sus archivos, desde la «voz» de su propia arquitectura.

Aunque existen algunos ejemplos, como las piezas e intervenciones coordinadas por Fernando Vigueras, Rolando Hernández, Israel Martínez (*Schizofonia y otras dislocaciones*, 2014), Félix Blume (*Semáforos sonoros*, 2016), o Manfred Werder (*Performer series*, 2009-15), son escasos los proyectos de arte sonoro producidos en espacios públicos. Una excepción es la intervención audiovisual interactiva *Fronteras vulnerables* (2012) de Ruth Aguirre, realizada en la estación del Metro Juárez de la Ciudad de México en homenaje a la artista —entonces recién fallecida—. A través de un collage de obras de música electrónica y concreta, algunas de su autoría, la pieza sonorizaba zonas restringidas al paso de los usuarios mediante sensores con luces que se activaban cada vez que la gente atravesaba el área. Se trató de una intervención que, por medio de un ambiente sonoro inédito para el contexto, modificaba ciertos patrones de conducta establecidos. Un ejemplo que permite cuestionar cómo incide el sonido sobre nuestro comportamiento en el espacio urbano, qué patrones estimula, cuáles inhibe y qué efectos o alcances pueden tener los proyectos de intervención sonora sobre nuestras formas de socializar en la ciudad.

Como parte de su trabajo enfocado en la grabación de campo y la composición de paisaje sonoro, en *319 (Electromagnetic Field Recording)* (2016) Enrique Maraver se acerca a los sonidos de un paisaje construido a partir de la interacción entre acciones, personas y objetos. Es decir, formado por crujidos, chasquidos y explosiones electromagnéticas, transmitidos por un dispositivo de radio. De esta manera, la pieza toma distancia de las aproximaciones convencionales del paisajismo, asociadas a las ideas del músico y ambientalista Murray Schafer y orientadas por un enfoque representacional y descriptivo del sonido. En contraste, permite cuestionar el supuesto de que la esfera pública o el campo donde convergen escuchas, sonidos e identidades, se circunscribe a la dimensión tangible del espacio público.

Con el objetivo de contribuir a un cambio en la percepción social de la ciencia y la tecnología, algunos artistas han buscado integrar experiencias estéticas en el desarrollo de proyectos de investigación científica. *BioSoNot* (2013), de Gilberto Esparza, es un instrumento sonoro biotecnológico que surgió como resultado de una investigación transdisciplinaria en torno a la reutilización de aguas residuales para cosechar energía. Un oscilador, usado como base del instrumento, se activó a partir de una cierta cantidad de energía producida

—01
Ana Paula Santana, *Pocket Soundscapes* (2014-16).
© Nabil Quintero





por bacterias de aguas residuales. Como mecanismo, representa una salida poco convencional para la ciencia; como experimento, permite repensar las posibilidades de los desechos y los procesos industriales productivos. La instalación visual del complejo sistema de celdas microbianas que integra al *BioSoNot* en la obra *Plantas autofotosintéticas* (2007) del mismo artista, podría, sin embargo, prescindir del instrumento sonoro sin perder su eficacia conceptual y estética como un objeto logrado de la ciencia ficción. Así, sus implicaciones como pieza permiten interrogar cuáles pueden ser las aportaciones conceptuales del sonido como parte de proyectos artísticos centrados en procesos de transducción, y de qué manera profundiza la experiencia de este tipo de instalaciones.

Otro ejemplo: el proyecto *Especies sonoras* (2015) del colectivo Arte a 360 Grados, más que una pieza convencional de exhibición, se planteó como un proceso de aprendizaje colaborativo, realizado con niños nahuas del pueblo de Poltilo San Nicolás en San Pablo del Monte, Tlaxcala. El proceso contempló la siembra de nopales y hortalizas en un huerto comunal cuya actividad eléctrica fue traducida a sonido por medio de una serie de circuitos que funcionaban como biointerfases. La significación del huerto y de la cultura de la siembra, arraigada en los niños de la comunidad, adquirió una dimensión estética multimedial que, a partir de un performance participativo, convirtió las nopaleras y hortalizas en instrumentos biotecnológicos sonoros mientras el sonido era proyectado sobre los nopales con técnicas de videomapeo. *Especies sonoras* buscó replantear tanto el estatus de estas tecnologías con fines artísticos, como el formato de mini-lab, dentro de una realidad social que suele ignorarse en este tipo de proyectos. Además, otras discusiones se suman a la forma de incorporar el sonido y la escucha: ¿pueden las texturas electrónicas procesadas tender un puente significativo con los referentes sonoros locales de los niños, al tiempo que dialogan con su paisaje sonoro cotidiano?

En contraste, otros trabajos son críticos con respecto a las consecuencias psicosociales y fisiológicas de las tecnologías de comunicación. Es el caso de *Thermal* (2009) de Mario de Vega, un performance audiovisual que, gracias a un dispositivo especial, traduce la radiación electromagnética emitida por un horno de microondas en frecuencias audibles. Mientras el dispositivo altera la forma de distintos materiales conductivos expuestos a la radiación, en términos visuales las emisiones parecen concentrarse sólo en el objeto contenido al interior del microondas, lo que permitía al público estar «a salvo» de lo que está presenciando. Por su parte, las frecuencias acústicas fueron percibidas como la radiación misma. Y la cualidad física del sonido, a diferencia del elemento visual, facilitó la propagación de la radiación electromagnética, envolviendo al público en el mismo proceso de impacto e irritación molecular. El sonido, en ese contexto, es el medio que posibilita el acto intimidatorio; y su escucha, la evidencia de una radiación que trasciende las paredes del horno, ocupando el espacio del performance.

—02
Mario de Vega,
Thermal (2009).
Cortesía del artista

—03
Hugo Solís,
Metáforas para pianos muertos (2016).
Cortesía del artista

En las prácticas del arte sonoro, la aproximación de la escultura sonora a la memoria y al estatus de «monumento» de ciertas obras artísticas, a través de tecnologías digitales, también es una constante. En *Metáforas para pianos muertos*, Hugo Solís recupera dos pianos acústicos desechados para suspenderlos en el aire —de manera similar a la instalación *Two Suspended Grand Pianos* (1990) de Paul Panhuysen. La voz de los pianos «muertos» es revivida a partir de un conjunto de dispositivos mecánicos y electromagnéticos que se mueven como efecto de una traducción de los comportamientos de la audiencia, leídos y analizados en tiempo real a partir de sensores y programación. Además de actualizar la sonoridad de un instrumento en desuso, la pieza interviene una obra monumental para la historia de la música occidental: *El Clave bien temperado* de Bach. Como metáfora del cambio de estatus de monumento a proceso, *El Clave* se escucha gracias a un análisis automatizado de su espectro frecuencial, modulado a partir de los datos recogidos de la audiencia al momento. Uno de los efectos más interesantes de este proceso de traducción múltiple es la forma en que la noción convencional de ejecución y la separación entre audiencia-intérprete-instrumento-obra se rearticula radicalmente.

Una consecuencia similar se aprecia en la escultura *Un punto $Z \in X$ se dice que es un punto frontera de A si todo entorno V de z es tal que $V \cap A \neq \emptyset$ y $V \cap (X \setminus A) \neq \emptyset$* de Jaime Lobato, que consistió en la recomposición de la escultura sonora *Percusión monumental*, construida por los hermanos Baschet en los años sesenta y expuesta en el MUAC durante 2014. Su propagación sonora, activada por un percusionista, fue reespacializada por el artista a partir de una librería, desarrollada por él mismo, que permitía dividir en tiempo real el espectro sonoro en bandas de frecuencia. Así, la acústica de la escultura de los Baschet podía ser interpretada desde una lógica digital discreta. Las bandas de frecuencias divididas eran activadas a partir de movimientos gestuales de las manos, mapeados a un controlador Leap Motion, que sugerían la forma en que los Baschet pudieron haber modelado la escultura, al tiempo que se sobreponía otro proceso escultórico —espacial— sobre el instrumento original. Así, la escultura Baschet se proyectaba como partitura y obra, pero también como un monumento cuyas formas táctiles de producción sonora son releídos desde la realidad virtual. Más que un objeto, se trató de un mapa de relaciones contingentes entre instrumentos físicos y digitales, cuerpos, sensores, programación y espacio acústico.

Aunque este es un espectro apenas representativo, la tecnología en sus diferentes dimensiones ocupa un lugar preponderante en el uso del sonido en el arte en México. Un aspecto pendiente es la necesidad de considerar la escucha no sólo como un repositorio perceptual destinado a atestiguar la traducción intermedial que pasa por el sonido, sino como un nodo sustancial de la reflexión y aportación de las artes sonoras a los métodos, lugares y conceptos ya recorridos por el legado de las artes plásticas en los siglos XX y XXI.