

El proceso creativo en la obra para electroacústica y video "A siete kilómetros de acá"

• Presentación

En la República Argentina, a setecientos kilómetros al sur de la ciudad de Buenos Aires se encuentra Bahía Blanca. Con poco más de 300.000 habitantes, tiene un puerto de aguas profundas y un importante polo petroquímico.

La localidad portuaria de Bahía Blanca se llama Ingeniero White. En este lugar en el verano de 2007, comenzamos un proyecto de obra junto al realizador de video Nicolás Testoni, y al poeta Marcelo Díaz.

Es un obra mixta, que relaciona viejas películas domésticas de la década del setenta, filmadas en Ingeniero White y en soporte 8mm, con sonidos capturados en el mismo lugar pero treinta años después. A esta relación entre imagen y sonido, se le suman algunos poemas fugaces para ser leídos al comienzo de la obra, y que además aparecen como texto en el video.

El título "**A siete kilómetros de acá,**" alude a la distancia existente entre el centro de la ciudad de Bahía Blanca y su puerto, pero también a una distancia temporal entre las imágenes del pasado con los sonidos del presente. En estos treinta años el lugar cambió mucho por los graves problemas ambientales. Los desechos industriales del polo petroquímico, contaminaron las aguas y el aire. Los habitantes de Ingeniero White, desean y se esfuerzan para que este lugar vuelva a ser habitable.

El proceso creativo de esta obra está dividido en cuatro etapas.

• Primera etapa

Tuvo como objetivo la creación de un archivo sonoro de Ingeniero White. A tal fin salíamos todas las mañanas a realizar grabaciones por la zona. El material capturado forma parte del universo sonoro del lugar. Se hicieron tomas en la playa de trenes, el puente "La Niña", el puerto y los talleres, el tren cerealero, trabajadores barriendo el cereal desparramado en el piso, limpiando vidrios, cocinando, voces de los vecinos y hasta un viejo estibador Don Pedro Marto, cantando el tango "Duelo Criollo"

Los sonidos grabados fueron editados y catalogados para formar parte del archivo de Ferrowhite (un museo temático sobre la historia del pueblo, el ferrocarril y el puerto)

• Segunda etapa

La meta fue componer una obra electroacústica, con todo el material obtenido en las grabaciones. Estos sonidos capturados tienen una cualidad fuertemente descriptiva, a la manera de un soundscape o sea el entorno sonoro concreto de un lugar real.

Todos los sonidos utilizados en esta obra tienen el mismo origen. Son producto de las grabaciones realizadas; incluso los abstractos que resultan del procesamiento de los concretos.

En la obra hay una constante alternancia entre sonidos concretos y abstractos.

Esta continua mutación del nivel de significación funciona como un principio estructural, determina la narrativa general de la obra y genera un nuevo espacio de convivencia. En este ámbito, la referencialidad y la abstracción mantienen una relación dialéctica. Es decir, un entorno de argumentación lógica donde se enfrentan conceptos y se logra una síntesis.

Todo el material sonoro fue analizado y transformado mediante el software "Direct Sms" Este programa, se basa en la técnica de síntesis por modelado espectral del sonido del español Xavier Serra, y fue desarrollado por el argentino Luís Rojas. El es compositor e investigador en informática musical.

Sabemos que los sonidos, sobre todos los producidos por instrumentos musicales están compuestos por un conjunto de sinusoides (parciales) y un elemento residual (ruido)

Ejemplo: En un violín, la componente sinusoidal, tónica o determinística, es el resultado de la vibración de las cuerdas. La parte residual, ruidosa o estocástica, es generada por el modo operativo. En este caso la acción de frotar el arco contra la cuerda.

¿Cómo funciona el software?

Este programa nos permite proponer un sonido (que nosotros podríamos haber grabado) y lo analiza mediante el siguiente método: Detecta las sinusoides, investiga las características espectrales, y separa las componentes determinística y estocástica. Luego, desde una interfase gráfica podemos aplicar procesos a nuestro sonido ya analizado.

- **Tercera etapa**

Involucró directamente al realizador de video Nicolás Testoni, quien previamente a la elección de las imágenes a utilizar, escuchó varias veces el diseño sonoro.

Algunos vecinos donaron gentilmente para el proyecto, viejas películas domésticas de la década del setenta, filmadas en el lugar y en soporte 8mm.

Estas cintas no fueron digitalizadas de manera convencional, mediante una interfase de conversión analógico – digital, sino que se re-filmaron mientras se reproducían. Este procedimiento ayudó a recrear la estética LOW FI (de baja definición) que tienen las imágenes de nuestra obra. Utilizando software específico, Testoni separó fotograma por fotograma y realizó un proceso de **intervención** sobre los mismos. A tal fin, utilizó filtros que simulan la acción de lápices de colores, crayones, químicos o ácido. Con el material ya intervenido, los fotogramas fueron unidos nuevamente. Uno de los aportes fundamentales de Testoni en este trabajo mixto, fue el de propiciar una escucha plena. Permitir que la percepción del receptor elabore lo que el diseño sonoro de por sí sugiere. Colabora con este propósito al menos de dos maneras. En primer lugar, ausentándose parcialmente de la obra. La pantalla se transforma en negro, en aquellas partes en que la música se vuelve claramente referencial. No necesitamos añadir nada más a las palabras del estibador Pedro Marto, ni a su interpretación del tango “Duelo Criollo”. Tampoco a esos vehículos, esos vecinos conversando, y a ese perro que cruza el puente La Niña.

Nada que hacer con estos sonidos; excepto llamar “las imágenes a silencio”. Buena parte de la obra, transcurre por este motivo en una casi completa oscuridad. Entre tanto las imágenes aparecen, en aquellos pasajes donde los registros originales concretos, fueron convertidos en sonidos abstractos. Testoni estableció una serie de correspondencia entre el material visual y sonoro, a partir de procedimientos como la mimesis, oposición, aumentación o disminución. Estos procesos están relacionados con la **percepción gestáltica** (la herramienta que utiliza nuestro cerebro, para ordenar la información que recibe a través de la percepción o del pensamiento) Por eso en esta obra la correlación es más perceptible a través de lo gestual, que propiamente temática (aunque de manera velada hay un lazo referencial)

- **Cuarta etapa**

El poeta Marcelo Díaz, escribió cuatro poemas con aire de haiku, para ser leídos al comienzo de la obra y que además aparecen como texto en el video. El haiku consiste en un poema breve, y es una forma tradicional de poesía japonesa.

**Corta bidones de lavandina a la mitad
mil macetas.**

**Lluvia sobre el puente
un Citroen amarillo pasa.**

**Pausa de mediodía
deja la pala y toma
una cerveza al sol.**

Un rincón de Galván

Pedro Caballero tiene cinco años siempre.

Acerca del texto para la obra, Marcelo Díaz escribió lo siguiente:

"Dudé mucho al momento de escribir uno o algunos textos para leer en vivo cuando se presenta "A 7 kilómetros de acá". Me preguntaba si era necesaria la palabra, qué podía aportar que ya no estuviera en el sonido y en la imagen. Analicé varios caminos posibles: un texto extenso que fuera una enumeración de elementos de la vida en Ingeniero White; un texto que repitiera un solo elemento, variándolo; tomar fragmentos de entrevistas a vecinos del lugar e intervenirlas; etc. Esto último me hizo pensar en que precisamente tanto la música como el video, parten de registros concretos para después operar sobre ellos una suerte de deconstrucción, lo que genera uno de los aspectos más interesantes a mi juicio de la obra, que es la tensión entre elementos referenciales, y elementos que desde la referencia fugan a la abstracción. Me preguntaba si valía la pena anticipar en la palabra esa operación. Me respondí que no. La palabra debía ir en otra dirección; en principio en una dirección no narrativa. Eso eliminaba todo texto que pudiera sugerir un relato (con el riesgo de sentar bases de interpretación hacia la obra, y de ese modo restringir su polivalencia), y me acercaba a imágenes fugaces. Esas imágenes fugaces, a diferencia del juego de **deconstrucción**, desmontaje, corrosión, que se operaba sobre materiales sonoros y visuales, debían ser nítidas. Tenía entonces dos elementos: nitidez y fugacidad. Debían ser textos, entonces, que desaparecieran no bien plantearan la imagen, y eso me llevó al haiku. No tanto al haiku como estructura formal, sino al haiku como instantánea visual, resuelta mediante la **elisión** y el montaje de las imágenes. De modo que mi elección derivó en cuatro poemas breves con aire de haiku e imágenes del puerto, que con cierta levedad preceden a la obra. Imágenes nítidas, fugaces, fragmentarias, que no hacen pesar la voz y que creo son como pequeñas chispas del desarrollo posterior de la obra"

- **Otras consideraciones**

La división en etapas del proceso creativo de esta obra no fue decidido "a priori"

La idea inicial fue la creación del archivo sonoro para el Museo Ferrowhite. Con este material grabado y editado, sentí la necesidad de componer una obra electroacústica utilizando estos sonidos. Al terminar la composición, pensé que si bien se sostenía como obra electroacústica pura, transformarla en mixta incorporándole video y texto, la enriquecería y elevaría a otro nivel de significación estética.

- **Conclusión**

Viejas películas en 8mm, sonidos abstractos, atemporalidad, poemas fugaces, música concreta, imágenes intervenidas, haiku. Todos estos elementos interaccionan y generan un espacio de existencia polisemántico, donde la síntesis (la obra misma) se posiciona entre dos polos supuestamente antitéticos: la libertad y el rigor.

- **Distinciones**

La obra obtuvo algunas distinciones.

En 2008 ganó la mención de honor, a la mejor obra electroacústica con tratamiento digital de video, en el Concurso Internacional Premio Leonor Hirsch.

En 2009, obtuvo una selección honorífica en la categoría música electroacústica (trabajo para multimedia y video) en el concurso Internacional de Bourges.

Este mismo año fue seleccionada para representar al Festival de Videoarte de Atenas, por varias ciudades de Europa.

En 2010, la obra ganó la mención de honor en el concurso internacional Ton Bruynel (Holanda)

- **Referencias:**

El sonido. Paidós comunicación.

Michel Chion

Estrategias auditivas, perceptuales y analíticas en la música electroacústica

Rodrigo F. Cádiz

Síntesis por modelado espectral mediante el software "Direct Sms"

Ricardo de Armas

- **Glosario:**

Percepción gestáltica: Las leyes de la percepción fueron enunciadas por los psicólogos de la gestalt (Wertheimer, Köhler y Koffka); quienes en un laboratorio de psicología experimental observaron que el cerebro humano organiza las percepciones como totalidades (Gestalts) de acuerdo con ciertas leyes a las que denominaron "leyes de la percepción". Estas leyes enuncian principios generales, presentes en cada acto perceptivo demostrando que el cerebro hace la mejor organización posible de los elementos que percibe, y asimismo explican cómo se configura esa "mejor organización posible" a través de varios principios.

Deconstrucción: Muestra los numerosos estratos semánticos que operan en el lenguaje (Un mismo texto puede tener muchas interpretaciones legítimas) Derrida cuestiona la persistencia del logocentrismo en la filosofía occidental y el énfasis puesto sobre el significado en oposición al significante. Recurriendo al psicoanálisis y la lingüística, Derrida cuestiona este enfoque.

Elisión: la supresión de algún elemento del discurso sin contradecir las reglas gramaticales.

Sonido concreto: Es el que expone directamente o al menos no esconde la fuente sonora que lo origina. Es semántico, o sea que conduce a un cierto nivel de significación, referencialidad, sentido o interpretación.

Sonido abstracto: Es el que enfatiza sus valores intrínsecos o constitutivos; la cualidad factual del material, la estructura y su evolución en el tiempo. Carece de referencialidad manifiesta.

Intervención: Es la acción que opera modificando una o más propiedades del objeto o espacio, en el que se desarrolla una obra.