

SÓNEC

ÉCFRISIS

# **((en))clave sonora**

VOL #2

*experiencias situadas*

Javiera Bagnara  
Sebastián Jatz  
Gerardo Marcoleta  
Valentina Montero  
Constanza Ipinza

ÉCFRASIS, ediciones  
Santiago, Chile  
info@ecfrasis.com / ecfrasis.com



EDITOR GENERAL

© Sebastián Valenzuela-Valdivia

CONCEPTO, COORDINACIÓN Y GESTIÓN PROYECTO

© Noelia Muñoz Galindo

© Miguel Hernández Aguirre

AUTORES

© Javiera Bagnara

© Sebastián Jatz

© Gerardo Marcoleta

© Valentina Montero

© Contanza Ipinza

IMÁGENES

© de sus autores

DISEÑO

© ÉCFRASIS, gráficas

Primera edición, 2022  
Santiago de Chile



Reconocimiento - No Comercial  
Compartir Igual  
(by-nc-sa)

# **((en))clave sonora**

*experiencias situadas*

Javiera Bagnara  
Sebastián Jatz  
Gerardo Marcoleta  
Valentina Montero  
Constanza Ipinza

# ÍNDICE



Presentación	00
Tejido sonoro: la exploración del grito feminista en el Chile actual Javiera Bagnara Letelier	09
Voces, visiones y un visitante Sebastián Jatz	21
Videojuegos, sonido y materialidad digital: Expansión de los espacios virtuales en pandemia Gerardo Marcoleta Sarmiento	31
Cuando el río suena... Arte sonoro, territorio y medio ambiente Valentina Montero	43
Expansión y constricción del espacio sonoro: De la revuelta chilena al confinamiento Constanza Ipinza Olatte	55
Biografías	66

# PRESENTACIÓN

**((en))clave sonora**, es el espacio editorial de la Sonoteca SÓNEC, el cual nace en 2018 ante la necesidad de plantear un lugar que contribuya a generar y activar nuevas discusiones en torno al sonido y los agentes que de una u otra manera lo convierten en arte. Desde una mirada crítica analiza las herramientas que lo transforman en un dispositivo de reflexión, canalizando experiencias significativas que nos hablan de lo político en el contexto que habitamos.

En este segundo volumen titulado “experiencias situadas”, se explora la capacidad que el entorno sonoro tiene para traducir la veracidad del medio, involucrándose en la identificación de conflictos, hechos históricos o situaciones de extensa anomalía sonora como hemos podido comprobar en la pandemia.

Recogiendo las diversas reflexiones que rodean a las preguntas; ¿De que nos habló y de que nos habla lo sonoro?, es posible descifrar fracturas, desapariciones y hallazgos en un escenario sorpresivo como fue la revuelta de octubre

de 2019 y la actual crisis sanitaria mundial del Covid-19.

El volumen #2 reúne por tanto ideas sobre la habitabilidad sonora de los espacios, la extensión de la digitalidad como un medio en pandemia, al tiempo que nos habla de la experiencia creativa en contextos de crisis, junto a la discusión sobre el conflicto del agua y la resonancia de las luchas feministas en el soporte de la acción colectiva.

Finalmente los trabajos agrupados bajo este marco presentan una muestra de percepción sonora especial, que camina entre el extrañamiento y la sorpresa que surgió del mapa de la revuelta, amplificada después con la nueva relación que tenemos con los espacios de habitabilidad producto de las cuarentenas y el confinamiento en pandemia. Estas circunstancias marcan la pista de una transformación de pensamiento que ha terminado desdibujando las formas de vivir y concebir nuestras realidades cotidianas.

1

# Tejido sonoro: la exploración del grito feminista en el Chile actual

Javiera Bagnara Letelier

En octubre del 2019, las y los estudiantes chilenos iniciaron una masiva manifestación por el alza de treinta pesos en el transporte público, que tuvo un rápido alcance en la sociedad. Como un efecto dominó, distintas ciudades del país apoyaron la causa que ya no tenía como foco el alza del pasaje, sino que impulsaba la consigna “no eran treinta pesos, eran treinta años”. Aquella frase fue difundida verbal y visualmente a lo largo de todo el territorio, haciendo referencia a las décadas que siguieron a la dictadura de Augusto Pinochet. Como contexto, es importante destacar que no existen consensos en la dimensión temporal sobre el periodo que conocemos como “postdictadura”, discusión que desde la Revuelta social provoca mayor incertidumbre.

Esta poca claridad nace del mismo momento de la “transición democrática”, término que hace referencia al pacto en el que para terminar con la dictadura, la clase política, el empresariado y los militares llegaron a acuerdos para entregar el poder a la Concertación de Partidos por la Democracia, dejando fuera a la sociedad civil en la toma de decisiones y omitiendo los horrores del pasado reciente a través de la impunidad y la pérdida de la memoria colectiva, generando una sensación de profundo descontento en la sociedad. Por otro lado, se

consolidó el sistema económico neoliberal que se había establecido desde la década del 80, en el cual el discurso de orden y progreso, propio de una sociedad de consumo, privilegió tan solo a unos pocos.

Los sectores más poderosos omitieron las demandas sociales y culturales intentando anular las acciones micropolíticas que demandaban un quiebre con la herencia de la dictadura, principalmente, por la contradicción que le generaban a la estructura patriarcal del sistema neoliberal. Sin embargo, desde el año 2017, los movimientos feministas consiguieron movilizar a un amplio porcentaje de la sociedad en el espacio público chileno, impulsando la reapropiación de éste como mecanismo de acción. Lo anterior, alcanzó su punto cúlmine en octubre del 2019. Según Lucero de Vivanco y María Teresa Johansson, editoras de la publicación *Instantáneas en la marcha. Repertorio cultural de las movilizaciones en Chile* (2021), las manifestaciones en la Revuelta social “emergían en el espacio público convertido en un campo de disputa por los derechos humanos y sociales”<sup>1</sup>.

El siguiente ensayo, toma como objeto de estudio la performance *Un violador en tu camino* (2019) del colectivo LASTESIS<sup>2</sup>, que nace en el contexto de Revuelta social mencionado anteriormente. Es importante destacar que, para efectos de este texto, se analiza dicha acción como un evento sonoro, que ha conseguido elevar de manera global los discursos de la crisis en Chile, resonando en otras realidades a partir del uso del grito como herramienta.

1. Lucero de Vivanco y María Teresa Johansson, ed., *Instantáneas en la marcha. Repertorio cultural de las movilizaciones en Chile* (Chile: Ediciones Universidad Alberto Hurtado, 2021), 11.

2. El Colectivo LASTESIS nace en Valparaíso, Chile. Es conformado por Daffne Valdés Vargas, Paula Cometa Stange, Lea Cáceres Díaz y Sibila Sotomayor Van Rysseghem.

La performance no es el móvil central del estudio, si no que opera como soporte de un grito colectivo y aguerrido, que como elemento movilizador, genera un fenómeno de resonancia en los activismos por los derechos de la mujer, ocupando un lugar central entre los muchos que han entonado las demandas feministas del último tiempo. Entendiendo que la acción sonora toma como punto de partida la voz y otros elementos del cuerpo para producir sonido, para efectos de la pieza tratada, se pueden desplegar cruces entre acción sonora y performance ya que ambos refieren a una condición efímera y desmaterializada en su producción. Diana Taylor, teórica estadounidense, en *El archivo y el repertorio. El cuerpo y la memoria cultural en las Américas* (2017), insinúa que los procesos de repertorio se extienden a la memoria corporal en “performances, gestos, oralidad, movimiento, danza, canto, y en suma, todos aquellos actos pensados generalmente como un saber efímero y no reproducible”<sup>3</sup>.

A través del análisis de *Un violador en tu camino* proponemos que el eco del grito invita a pensar en la existencia de un vínculo entre la dimensión sonora y *sorora*<sup>4</sup> de los cuerpos que postulan un mensaje feminista desde dos ejes: el primero, como un acto de desobediencia; y el segundo, la exploración del grito como un gesto contrahegemónico que se sustenta en la creación de un himno aguerrido.

3. Diana Taylor, *El archivo y el repertorio. La memoria cultural performática en las Américas* (Chile: Ediciones Universidad Alberto Hurtado, 2017), 56.

4. Concepto que hace referencia a la solidaridad entre mujeres en el contexto de violencia patriarcal, que impulsa la red de resistencia frente a la discriminación sexual y de género.

### “Patriarcado y Capital es una alianza criminal”<sup>5</sup>

Recientemente Nancy Mansilla Alvarado, artista e investigadora de arte, publicó un texto sobre el colectivo LASTESIS titulado “Lo colectivo como lanza” dentro de la publicación *Mujeres en las artes visuales en Chile 2010-2020*<sup>6</sup>. La agencia que tiene este espacio editorial sitúa al colectivo dentro de una escena renovadora del arte feminista en la última década, destacando los procesos metodológicos que las creadoras llevan a cabo en el desarrollo de sus encuentros: performances, laboratorios, entre otros. La palabra “arte” que a veces carece de sentido, acá parece ser limitante desde la formación de sus integrantes y las acciones transdisciplinarias que llevan a cabo, estableciendo cruces entre las corrientes de pensamiento filosófico feminista con estrategias sonoras y visuales de manera provocativa. En ese sentido, “LASTESIS son un colectivo artístico interdisciplinario que desde el 2018 integra operaciones de la historia, el diseño gráfico, las artes escénicas, el diseño textil, la literatura y las ciencias sociales con el objetivo de difundir, a través del arte y la acción directa, las teorías feministas y transfeministas desde una perspectiva interseccional”<sup>7</sup>.

Las distintas acciones que han realizado en los últimos años son operaciones visuales, sonoras y teóricas que activan el espacio público, siendo éste una zona histórica de disputa de mujeres y disidencias. De igual forma, incorporan situaciones de emergencia educativa “para conformar un emergente cuerpo performativo que sin duda lidera esta nueva ola de *discursos de la crisis*”<sup>8</sup>, inspirados en la literatura de Rita Segato, Judith

5. LASTESIS colectivo. *Quemar el miedo. Un manifiesto* (Chile: Editorial Planeta, 2021), 35.

6. Publicación editorial del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio impulsada por Varinia Brodsky Zimmermann como coeditora junto con Mariairis Flores Leiva, cuya fecha de lanzamiento fue en septiembre de 2021.

7. Nancy Mansilla Alvarado, “Lo colectivo como lanza”, en *Mujeres en las Artes Visuales en Chile 2010-2020*, eds., Varinia Brodsky Zimmermann y Mariairis Flores Leiva (Chile: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, 2021), 258

8. Mansilla, “Lo colectivo como lanza”, 258.



Butler, Paul B. Preciado (entre muchxs otrxs), desde una propuesta situada y descolonial que se interpone a la lógica de reproducción de discursos, encabezando la resonancia de los mismos.

En noviembre del año 2019, en plena Revuelta social, *Un violador en tu camino* aparece como un evento sonoro en Valparaíso, siendo movilizado por sus mismas autoras hacia Santiago. Con un foco de denuncia puesto en las violaciones de personas civiles perpetradas por funcionarios de las policías nacionales –cuyo antecedente hace referencia a la violencia y mecanismos de tortura ejercidos por las fuerzas armadas y las policías en dictadura militar–, esta acción fue interpretada en los Tribunales de Justicia y en el Ministerio de la Mujer y Equidad de Género. En este último lugar, con el objetivo de exigir la renuncia de la ministra de ese entonces, quien hizo caso omiso a los crímenes de Estado ocurridos sistemáticamente bajo su mandato. También, el colectivo realizó una convocatoria que congregó a más de 10.000 mujeres en el Estadio Nacional, en Santiago.

Tomando como punto de partida la teoría de la antropóloga feminista Rita Segato, desarrollaron un canto aguerrido que irrumpió en la sociedad, transformándose en un dispositivo que se establece a través del sonido y que toma la performance como soporte, con el propósito de representar a las mujeres aún en la actualidad. La teórica Cynthia Francica expone que “a través de la puesta en cuerpo de la liberación de la culpa que a menudo cargan, injustamente, las mujeres sobrevivientes de violencia sexual (“y la culpa no era mía, ni dónde estaba ni cómo vestía”) y de su reasignación al perpetrador (“el violador eres tú”), LASTESIS habilitan la performatividad encarnada de la denuncia. La canción

incluye un extracto del Himno de Carabineros de Chile, institución a cuyo lema (“un amigo en tu camino”) alude también desde el título<sup>9</sup>. El uso de este lema se activa como un gesto irónico, dando un giro contrahegemónico al crear un himno –o “contrahimno”– que se enfrenta directamente al aparato estatal. La frontalidad con que opera el colectivo junto a las miles de mujeres adherentes a la performance, quienes amplificaron el sonido de estos cantos, desarticuló la estrategia que utilizaron algunas performance en la dictadura militar, donde se utilizaban operaciones cosméticas y de camuflaje como mecanismos estéticos de resistencia frente a la violencia patriarcal, particularmente en los ecosistemas del arte.

### ¡Sin pelos en la lengua!<sup>10</sup>: el grito

La Real Academia Española establece cuatro acepciones para la definición del concepto “grito”. Éstas hacen referencia al alzamiento de la voz y a la manifestación de un sentimiento colectivo. Llama la atención que la cuarta acepción sea: “chirrido de los hielos de los mares glaciales al ir a quebrarse por estar sometidos a presiones”<sup>11</sup>. Siendo una definición muy básica, es interesante como aparece una relación entre voz, presión y colectivo. Dentro del marco conceptual con el que se analiza *Un violador en tu camino* se afirma que el grito es un elemento del ruido.

El filósofo chileno Sergio Rojas, plantea que el opuesto al ruido es el silencio y lo define como “un concepto, propuesto para pensar la materialidad no procesada del sonido, el coeficiente de resistencia a la articulación significativa del sonido”<sup>12</sup> e insiste en que el

9. Cynthia Francica, “Somos un cuerpo: performances feministas en el estallido social”, en *Instantáneas en la marcha. Repertorio cultural de las movilizaciones en Chile*, eds., Lucero de Vivanco y María Teresa Johansson (Chile: Ediciones Universidad Alberto Hurtado, 2021), 189.

10. Dicho coloquial chileno que se refiere a la transparencia en la oratoria. Usualmente se aplica en personas que no censuran los mensajes que quieren ser transmitidos. Desde la construcción patriarcal de mundo, se ha aplicado más en mujeres que en hombres, dada la molestia que causa que una mujer diga las cosas claras sin ser desmedida.

11. Visto en: <https://dle.rae.es/grito>

ruido se incorpora en la “estética del malestar” a través de la sensación que produce en el oído desde la subjetividad de la experiencia de mundo. En este sentido, el ruido no es un malestar en sí mismo, si no que la tolerancia mayor o menor de las personas es lo que determina este problema, y tiene como característica principal el ser aleatorio y contingente. El ruido altera la consciencia y tiene como uno de sus elementos, el grito.

El colectivo LASTESIS, utilizó el grito como ejercicio performático, colectivo y organizado, desenmascarando las consignas heteronormadas y socialmente aceptadas en el contexto local, fundamentadas en un sistema que ha ejercido formas de violencia reproducida y justificada como parte de la conducta masculina. Esta normalización tiene su origen en la institucionalidad, transportando la discusión hacia el aparato estatal como proveedor directa e indirectamente de las lógicas verticales de comportamiento cotidiano. Según comenta Nancy Mansilla, esta pieza ha sido reinterpretada en más de cincuenta países amplificando “los llamados feministas a liberar toda culpa, alejándonos de la figura arquetípica de la víctima para gritar basta”<sup>13</sup>. A su vez, esta acción genera redes y tejidos que han trascendido la cartografía local y ampliado las fronteras de subversión.

La performance creada por LASTESIS, tiene un alcance masivo a través del contrahimno, posibilitando una zona de análisis en base al grito en las acciones corporales. Esto es relevante en cuanto generalmente, el conocimiento de la performance está determinado por la presencia de lo físico y lo visual en un mundo

12. Sergio Rojas, “El ruido de lo in-mundo”, en *[Pensar el / trabajar con /] sonido en espacios intermedios*. (Chile: Ediciones Departamento de Artes Visuales de la Universidad de Chile), 15.

13. Mansilla, “Lo colectivo como lanza”, 258.

que se relaciona desde los sentidos del tacto y la vista. Existen ciertos signos y gestualidades en la acción que nos indican que, para efectos de esta pieza, la corporalidad queda sujeta al grito, el cual opera como expresión del ruido. Natalia Bieletto Bueno, teórica e investigadora sobre prácticas de escucha, historiza sobre la relevancia de lo sonoro en las manifestaciones sociales en la revuelta social chilena, indicando la importancia de repensar el paisaje sonoro en los procesos de transformación política y social, proponiendo una “comprensión de las músicas, los sonidos y la escucha como acciones políticas en sí mismas, no como elementos accesorios a ellas”<sup>14</sup>.

El grito como pulsión vital, es una estrategia de desobediencia y no una acción reparadora. La cartografía de los cuerpos femeninos recorre la historia del silencio forzado que encuentra en la pieza del colectivo LASTESIS una doble arma: primero, pone en evidencia; y segundo, se despliega con un acto de liberación. Armar espacios de colectividad de mujeres y disidencias se interpreta como una amenaza de largo alcance debido a su alta resonancia. El grito de un himno aguerrido puede ser interpretado como la apropiación de un espacio quitado por el patriarcado, el cual nos permite situar las acciones sonoras feministas del continente latinoamericano como una agencia de ruido activada políticamente, al tomar una postura declaratoria de manifiestos.

## Conclusiones

Este texto esboza una lectura sobre el grito como elemento de la performance *Un violador en tu camino* del colectivo LASTESIS. Esta acción marcó un quiebre en las prácticas heteropatriarcales del silenciamiento, que debe ser vinculada

14. Natalia Bieletto-Bueno, “Sonido, vocalidad y el espacio de audibilidad pública. El caso de la performance «Un violador en tu camino» por LASTESIS en el Estadio Nacional de Chile”, *Boletín Música* 54 (julio – diciembre 2020), 4.

de manera constelar con otras acciones performáticas que desde sus elementos sonoros impactan en el espacio público incorporando nuevas formas de habitarlo. Tal es el ejercicio que propone Cynthia Francica, por ejemplo, al sugerir que la performance de LASTESIS, junto con la performer Cheril Linett y Rocío Hormazábal, se pueden agrupar para reflexionar sobre cómo estos cuerpos vibrantes operan en sus zonas de disputas frente a causas vinculantes. Esto lleva necesariamente a explorar nuevas estéticas colectivas.

Para cerrar proponemos abrir la discusión en ¿Por qué gritar? ¿Quiénes lo hacen y cómo? Luego de los eventos sonoros mencionados en el texto, la performance fue y sigue siendo replicada en distintos países del mundo por lo que el contrahimno *Un violador en tu camino* aún hace eco en contextos distintos entre sí.

Historizar sobre el presente siempre es un desafío, especialmente cuando se trata de eventos tan recientes en los que sus repercusiones aún no permiten afirmar un resultado y creemos que tampoco es necesario definir un patrón en común a cada acción y evento sonoro, dado que el motor que activa a cada grupo o colectivo a interpretar dicho grito puede tener variaciones coyunturales. El grito como elemento del ruido, alude a un tipo de comunicación que reemplaza el habla cuando la escucha de ésta falla. Dicha estrategia es un instinto primitivo de la humanidad que puede ser identificado como un llamado de auxilio frente a la violencia u otro estado de ánimo. La performance *Un violador en tu camino* busca incomodar la condición patriarcal del sistema en su repercusión global.



LASTESIS. *Un violador en tu camino* (2019)  
Intervención en el espacio público, Valparaíso  
Fotografía: Camila R. Hidalgo





LASTESIS. *Un violador en tu camino* (2019)  
Intervención en el espacio público Valparaíso  
Fotografía: Camila R. Hidalgo

2



# Voces, visiones y un visitante

Sebastián Jatz

*A continuación, se describe la trayectoria fragmentaria de la creación de un disco a lo largo de dos años cruzados por un estallido social y una pandemia global. A veces la música es solo un conjunto de sonidos evanescentes y no hace falta nada más, mientras otras veces proporcionamos signos adicionales para que los sonidos contengan todo aquello que es en sí inaudible. El resultado de este recorrido fue el disco "Sobre el silencio del cielo" de Armando Saragoni y Sebastián Jatz, el que fue presentado entre el 10 y 14 de enero en el teatro del Centro Cultural de España en Santiago, Chile.*

**Ex nihilo nihil fit**<sup>1</sup>. Tantos encuentros a nuestras espaldas, tantos destellos mientras dormimos. Quisiéramos ver y saber, pero no solo se aparta una cara oculta, además debemos reconsiderar y reinterpretar, una y otra vez, aquello que hasta hace poco creíamos conocido y cierto. No basta amplificar nuestros aparatos sensibles y nuestro entendimiento si no volvemos de tanto en tanto al ciclo de la incertidumbre.

1. Locución latina atribuida a Parménides de Elea (h. 540 a.C. - id., h. 470 a.C.) traducida como "Nada surge de la nada".

**Entre el deseo y el miedo: curiosidad por la oscuridad.** En Florencia, en 1476, casi al

cumplir los veinticuatro años de edad, Leonardo da Vinci fue acusado de acostarse con un aprendiz de herrero local de solo diecisiete años, lo que podría haberle costado la vida, razón por la cual huyó y desapareció por dos años. Durante este período incierto escribió una de las pocas entradas de carácter personal en sus más de siete mil páginas de cuadernos de notas. En ella relata: “Después de caminar un trecho entre rocas lúgubres, llegué a la boca de una gran caverna, frente a la cual me detuve un momento, asombrado. Inclinéme hacia adelante y atrás, intenté ver si podía descubrir algo dentro, pero la oscuridad interior no lo permitía. De repente, surgieron en mí dos emociones contrarias, el miedo y el deseo: el miedo de la amenazante cueva oscura y el deseo de ver si había dentro algo maravilloso.”<sup>2</sup>

**Revoluciones por minuto y régimen de giro.** Al concebir un disco, los sonidos son sonidos y el silencio es silencio. Al comenzar a grabarlo, los sonidos ya no son lo mismo y el silencio no es tal. Al finalizar y lanzar el disco, los sonidos vuelven a ser sonidos y el silencio, silencio.

**Una invitación caída del cielo.** A fines de agosto de 2018, fui convocado por el Centro Cultural de España a formar parte del programa Quyllur (“estrella” en Quechua), en colaboración con ESO (European Southern Observatory), un observatorio astronómico ubicado en La Silla, el lugar con las noches más oscuras de toda la tierra, construido en la frontera entre la regiones de Atacama y Coquimbo. Las condiciones eran ideales: diez días en un observatorio internacional desarrollando el proyecto que quisiera, con todos los gastos cubiertos, más honorarios y un presupuesto para una exhibición dos años después. El rechazo no solo era inconcebible si no

2. Leonardo Da Vinci, Códice Arundel 263, Folio 155, British Library. Traducción del autor. Ver en <https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts/ILLUMIN.ASP?Size=mid&IllID=58047>

absurdo. Después de la artista Cecilia Vicuña y el artista Enrique Ramírez vendría mi turno al año siguiente.

**El bucle del tiempo.** La trayectoria descrita por los estoicos: el mundo crece y crece hasta reventar y arder en llamas, y desde las cenizas y ascuas repetimos los mismos esfuerzos, hasta reencontrarnos con el fuego.

**De tal palo, tal astilla.** O de tanta luma, tal estallido. O tanto va el canto al frente que al final termina por romperlo. La tarde del 18 de octubre de 2019 iba a realizar la quinta versión de Las Metamórficas<sup>3</sup>, una serie de tres conciertos anuales en el zócalo del Museo de Arte Contemporáneo (MAC, Universidad de Chile), una sala con diez segundos de reverberación. Cada concierto presentaba una música distinta a la anterior y desconocida por el público. Esa tarde, tres bateristas improvisarían simultáneamente, desatando cacofonías y luces discontinuas, metafóricamente haciendo arder Troya. Tres horas antes del concierto ordenaron evacuar el edificio. Se había detonado la explosión popular y la presión de la onda expansiva nos había atravesado.

**La danza macabra.** Los días que siguieron al estallido fueron un despliegue de estamentos contrarios: potenciados e impotentes testigos intempestivos, encerrados y volcados a la calle, celebrando y padeciendo el fin de esta era, ciegos y cegados, enmascarados y con el rostro en alto, todos enroscados en una coreografía extraña pero reconocible. Un mes después, y de mala gana por tener que alejarme, subía a un avión rumbo a La Silla.

3. Ver en [https://arsomnis.com/es/las\\_metamorficas](https://arsomnis.com/es/las_metamorficas)

**Extramuros de la ciudadela.** El territorio marciano más allá del complejo astronómico contiene dos secretos incrustados en sus piedras: la resonancia y el dibujo. Las piedras campana son rocas litofónicas con un alto contenido de hierro que al ser golpeadas suenan como metal. Desperdigadas por la superficie, de múltiples tamaños y tonos, me tomó menos de una hora reunir las piedras necesarias para interpretar El derecho de vivir en paz de Víctor Jara. Más allá, hacia la quebrada de Pedernales, hay más de quinientos bloques de granito y andesita cubiertos con grabados rupestres atribuidos a la cultura El Molle. Las reiteradas incisiones en la roca retratan figuras biomórficas y geometrías abstractas que hablan directamente al caminante de hoy y al de 1.600 años atrás. Por doquier, una y otra vez, personas y camélidos, recuerdos de la Yakana, la constelación oscura del mundo andino, el espacio vacío que perfila un camélido que deambula por el río de la Vía Láctea, bajando a la tierra a beber el agua del mar.

**Como Céfiro llevando a Psique a la cueva de Eros.** Caminando un par de horas hacia el sur por la vértebra de la montaña, a más de 2.400 metros de altura, no se oye más que tu propia respiración y tus pasos. Enormes cumbres y valles sin el más mínimo rastro de vida animal. Mientras avanzaba, me detuvo un rumor discordante: el alboroto de decenas de personas agitando una enorme bandera. Paralicé mi respiración, aguzando los sentidos en dirección a la loma de la cual debía despuntar una multitud. En cambio, vi hierbas flotando en el aire y antes de entender, una ráfaga de viento como un bloque denso de materia sólida me atravesó como un relámpago, continuando su camino en la dirección opuesta, sumiéndome otra vez en el silencio de mi respiración. Sentí, por primera vez y de cuerpo entero, la forma fugaz de lo invisible.

**Magia, religión y ciencia.** La capacidad de producir tonos musicales no está vinculada a los aspectos prácticos de la vida, lo que la vuelve un misterio de nuestras aspiraciones humanas. Los animistas ven espíritus en todo, y reconocen a la música como una vía que nos permite dialogar con animales y plantas, con piedras, fuerzas y espíritus. No es comunicación como la que practicamos entre humanos, si no una compenetración enigmática con el universo, un sentido potenciando a otro, como si entrásemos en la completa oscuridad de una cueva para explorarla con los oídos, adivinando formas a partir de la resonancia de nuestra voz.

**El séptimo sello.** No podemos contemplar el absoluto. Solo vemos silencio y escuchamos tinieblas. Cuando el Cordero abrió el séptimo sello, hubo silencio en el cielo durante una media hora. No se movió nada. No pasó nada. De la presencia nebulosa de Dios simplemente brotó silencio.

**Las muertes parciales que llamamos cambio.** Regresaría a los cielos del norte casi tres meses después con el

4. Colectivo artístico formado en noviembre de 2019 por Fernanda Fábrega, Bernardita Pérez, Andrés Gaete y Sebastián Jatz para realizar un trabajo de investigación sobre casos de muerte vinculados al estallido social del 18 de octubre de 2019. Ver: <https://arsomnis.com/es/chusca>

5. Composición que presentaba un listado en voz alta de las personas fallecidas desde el 18 de octubre de 2019 en relación a las movilizaciones sociales en todo el país. La pieza buscaba responder tres preguntas claves sobre dichas muertes: quién, cómo y cuándo. La lectura era intercalada por tres crescendi sucesivos de platillos, mientras un bombo golpeaba de manera continua con ritmo de kultrún. Ver: <https://arsomnis.com/es/chusca>

colectivo *Chusca*<sup>4</sup>, intentando comprender al reiterar desde el rito las muertes del estallido social que seguían en aumento. Llegamos hasta Monturaqui, el mayor cráter de impacto en Chile, perdido a 3.000 metros de altura al sur del Salar de Atacama. Realizamos *Personas que encontraron la muerte aunque sabemos que son más*<sup>5</sup> y durante la noche, sobre el silencio del cielo, vimos algo incomprensible: una caravana cósmica de decenas de luces dibujando un arco matemático en la bóveda oscura. Desconectados de la civilización, fuimos a

dormir creyendo haber sido testigos de un fenómeno galáctico sobrenatural. Al día siguiente, bajando a la ciudad, la señal telefónica nos reveló que se trataba de *Starlink*, la constelación de satélites de Musk que pretende conectar todo el orbe a la red. No había sido un avistamiento de vida extraterrestre, sino algo quizás aún más revolucionario.

**Marcas invisibles en la historia.** Pienso en los instrumentos prehistóricos hechos con materias naturales que regresaron a la tierra, que se volvieron más simples y estables, desapareciendo sin huella, erosionados, oxidados, convertidos en sustrato.

**Aislamiento forzado.** Al regresar a Santiago, al poco andar cayó la pandemia, anulando todo lo que estaba en marcha. Por meses no elevaría la mirada al cielo, hasta contemplar a fin de año los dos minutos en que la luna ocultó el sol entre las nubes y la lluvia del sur. Tardaría un año en regresar al norte, esta vez donde Armando Saragoni en el Valle del Elqui, quien lleva años observando las estrellas desde su hogar. Mientras él recibía visitantes y les explicaba el firmamento, yo elegía entre su discoteca las músicas ideales para la situación: aquellas que conectaban directamente con el dócil sobrecogimiento que suscita en el espíritu el cielo nocturno. En el camino de regreso a Santiago, la máquina del tiempo que es la ventana del bus, me reveló que debía volver donde Armando y grabar un disco con él. Un disco sobre el silencio del cielo, una música para elevar la mirada.

**El parpadeo de las luces a lo lejos.** Al volver en invierno, durante una ventana pandémica, grabamos horas de sonidos cíclicos, inciertos y monótonos, resonantes y

luminosos, tronadores, acuosos, procesados y estáticos, maquinales y orgánicos. Aprendí a preparar pan de masa madre observando microorganismos inflándose como nebulosas interestelares. Así, procedo ahora a cocinar estos sonidos, cultivándolos más allá del miedo y el deseo, oyendo atentamente el susurro del mundo natural que dice, sencillamente:



Sebastián Jatz en el observatorio astronómico La Silla (2018)





Afiche de la serie de conciertos *Las Metamórficas* (2018)  
En colaboración con Anilla Mac en el Museo de Arte Contemporáneo  
de Parque Forestal en Santiago, Chile





Petroglifos en las cercanías del observatorio La Silla (2018)



Alrededores del observatorio La Silla (2018)

3

# **Videojuegos, sonido y materialidad digital: Expansión de los espacios virtuales en pandemia**

**Gerardo Marcoleta Sarmiento**

## **Introducción**

Actualmente el individuo tiene la capacidad de involucrarse directamente con la obra en diversos niveles mediante la interacción digital, lo que permite la generación de elementos y experiencias que el artista no necesariamente puede controlar. El concepto de una experiencia lineal queda subyugada a una instancia donde la incertidumbre y la libertad de acción del espectador se convierten en componentes fundamentales para su desarrollo, siendo los procesos no lineales e interactivos ejes para la construcción de estas experiencias digitales. De igual manera, la relación existente con los espacios virtuales en el presente contexto pandémico, propone nuevas formas de trabajar con la materialidad, convirtiéndose ésta en una “materialidad digital” y que comprende la totalidad de las prácticas artísticas basadas en la tecnología digital. En este sentido, el actual modelo tecnológico permite que los artistas y sus obras se articulen en un contexto material único derivado de las características del mundo digitalizado. De esta forma, el control que ejerce el

artista sobre su obra digital estará determinada por las cualidades y limitaciones del material digital que tiene a disposición. Variables relacionadas al uso de *softwares* y *hardwares* específicos, como la utilización de plataformas y espacios virtuales determinarán como se expone, circula y es recepcionada la obra por el espectador.

Del mismo modo, el artista sonoro u otro agente creador que utiliza el sonido como medio de expresión, se ve obligado a adaptar sus procesos creativos a esta nueva materialidad digital y a las limitantes que éstas generan, como también a los cambios producidos por la pandemia en la conductas de consumo digitalizado y en las estructuras de interacción social. En este sentido, es preciso preguntar ¿Como la materialidad digital puede ser abordada desde el arte a partir del sonido? ¿De qué forma construimos, habitamos y organizamos espacios digitales post-pandémicos destinados a la creación de obras y acciones desde lo sonoro?, y ¿De qué manera influyen estos nuevos espacios virtuales y el Covid-19 en la relación obra-espectador? Aquí es donde el videojuego entre otras experiencias virtuales interactivas cobran importancia y se presentan como una posible solución a estas problemáticas, funcionando como medio de expresión artística ad-hoc a las demandas tecnológicas de los sistemas informáticos-digitales en la actualidad, permitiéndonos producir, controlar y articular material digital para la generación de obras de arte sonoro u otra disciplina artística, como también construir y habitar espacios virtuales para la realización de conciertos, performances, instalaciones sonoras, exposiciones, entre otras manifestaciones vinculadas al sonido como medio.

## Pandemia y videojuegos

La adaptación de las sociedades contemporáneas al uso de espacios virtuales y al mundo de la materialidad digital, es un proceso que se ha visto acelerado por los efectos de la crisis pandémica, lo cual obliga a los individuos a habitar los espacios virtuales dentro de su tiempo cotidiano por diversas circunstancias (trabajo, relaciones interpersonales, actividades de entretenimiento, etc), lo cual ha transformado diversas conductas de consumo e interacción debido al excesivo uso de dispositivos digitales. En este sentido, los videojuegos se convierten en plataformas ideales para habitar el mundo digital y generar interacciones humanas en línea, permitiéndonos visualizar la íntima relación entre las tecnologías interactivas y los procesos culturales de las sociedades contemporáneas urbanizadas.

Desde el punto de vista de la creación artística, los videojuegos se convierten en una atractiva y accesible opción para el desarrollo de diversas manifestaciones que hacen uso de las cualidades interactivas, no-lineales, lúdicas y comunicacionales de este medio. Un ejemplo sobre las aplicaciones posibles de los videojuegos como herramienta de expresión artística durante el periodo de pandemia, es el de la artista Channe Choi y su proyecto *Pandemic*<sup>1</sup>.

Chanee Choi<sup>2</sup>, es una artista interactiva multidisciplinaria originaria de Corea del Sur y actualmente radicada en la ciudad de Seattle, Washington, donde es candidata a Ph. D. (ABD) en Arte y Medios experimentales en DXARTS en la Universidad de Washington. Su obra se enfoca en el desarrollo de experiencias inmersivas de tipo corporal

1. PANDEMIC, DXARTS, University of Washington. UW NEWS, 2020 <https://dxarts.washington.edu/research/creative-work/pandemic> (Consultado el 05 de agosto 2021).

2. Chanhee Choi, DXARTS, University of Washington. (2021). <https://Dxarts.Washington.Edu>. <https://dxarts.washington.edu/people/chanhee-choi> (Consultado el 05 de agosto 2021).

y virtual, que exploran los efectos de la inmigración en cuestiones de identidad y los procesos sinestésicos del espacio corpóreo-cognitivo. Choi ha desarrollado, con la colaboración de la artista de origen chino Wey Yang<sup>3</sup> –encargada del diseño sonoro–, *Pandemic*, un videojuego clasificado por la artista como una pieza de art game, donde personificamos y controlamos a un virus de covid-19, con el cual nos desplazamos a través de un entorno virtual que comprende siete niveles ambientados en una realidad abstracta. Cada escenario tiene una estética distinta y locaciones diferentes, incrementándose la violencia de las escenas cada vez que avanzamos en el juego. Esta violencia que es el eje central de la narrativa de *Pandemic*, guarda relación con los recientes incidentes de discriminación, xenofobia y racismo dirigidos especialmente a ciudadanos de origen asiático durante la pandemia en 2020: “A medida que avanzaba esta pandemia parece que solo estamos viendo un universo paralelo surrealista, por eso decidí hacer un videojuego”<sup>4</sup>.

Desde el punto de vista de los aspectos sonoros de *Pandemic*, Yan Wang crea una paleta de sonido extraída de videos de insultos subido a Internet, entrevistas con víctimas de ataques racistas relacionados a la pandemia, videos de menciones al “virus chino” recopilados en *TikTok* entre otras aplicaciones de video en vivo. Desde esta materialidad digital, Wang construye un diseño sonoro que permite reforzar la interpretación de contenidos implícitos en la diégesis, relacionados a los concepto de violencia racial o al miedo experimentado por personas de origen asiático, y además complementar los contenidos ya comunicados por otros elementos (gráficos, iluminación,

3. *Ibid.*

4. Kigomi Taguchi, “Video: Art game looks at the pandemic through an artists eye”, UW NEWS, 2020 <https://www.washington.edu/news/2020/09/24/video-art-game-looks-at-the-pandemic-through-an-artists-eye/> (Consultado el 23 de julio de 2021).



gestualidad de los personajes, escenarios, color y tiempo de movimiento de los personajes, entre otros).

### Arte sonoro y videojuegos

Por su parte, el arte sonoro no escapa a los cambios generados por las medidas sanitarias, manifestándose en las limitantes de desplazamiento y de reunión que han afectado las actividades de los espacios físicos en los cuales las obras circulan normalmente. En este sentido, artistas sonoros y mediales han recurrido a la tecnología de los videojuegos para adoptarlos en sus procedimientos de creación, generando obras de arte a partir de estas plataformas.

5. Koma on Steam. . Steam, <https://store.steampowered.com/app/1469800/Koma/>, (Consultado el 15 de julio de 2021).

6. Official site 404.zero., <http://www.404zero.com/>, (Consultado el 15 de julio de 2021).

7. La práctica de la codificación en vivo –live coding- nace de la negación de la idea de programación como actividad preparatoria, como ‘anticipación de presencia’: contrarresta la comprensión del lenguaje informático como un medio para construir una interfaz, y en cambio toma la reescritura del lenguaje como su propio medio de interacción. Dean, Roger T. y Alex McLean, eds. *The Oxford Handbook of Algorithmic Music* (Oxford University Press, 2018), 57. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780190226992.001.0001>.

8. TouchDesigner es un entorno de programación visual destinado a la creación de aplicaciones multimedia. Existen muchas herramientas para lo que hoy llamamos “Codificación creativa”. La idea principal es que la programación debe ser accesible para artistas y diseñadores también sin una educación formal en programación. TouchDesigner. Derivate. <https://derivative.ca/feature/application-building> (Consultado el 10 de julio de 2021).

Una propuesta de este tipo es el proyecto *KOMA*<sup>5</sup>, desarrollado por la compañía *Bergamot Digital* y por *404.zero*<sup>6</sup>, proyecto de arte inmersivo integrado por la artista de medios Kristina Karpysheva y la diseñadora audiovisual Sasha Letsius. Los dos artistas de origen ruso desarrollan una línea de trabajo dedicada al arte generativo y a la producción de herramientas de innovación audiovisual, buscando ampliar las posibilidades sinérgicas de las imágenes y el sonido, aplicando en sus proyectos técnicas de *live-coding*<sup>7</sup>, música modular, imágenes generativas y el desarrollo de herramientas de *TouchDesigner*<sup>8</sup>.

En relación al videojuego, *KOMA* se define como un juego art-game en el cual nos desplazamos en un espacio tridimensional creado a partir de imágenes de lugares escaneados en la vida real mediante la tecnología *TouchDesigner*, combinado

con efectos de luz y sonido, los cuales se transforman continuamente (al igual que los escenarios) mediante renderizado 3D en tiempo real para generar un espacio inmersivo no lineal. *KOMA* plantea una experiencia accesible a cualquier usuario no importando edad o un nivel de jugador avanzado, invitándolo a desplazarse libremente durante 30 minutos donde el paisaje sonoro está compuesto por sesiones de experimentación sonora en vivo de *404.zero*. En este sentido, la finalidad de *KOMA* no es plantear una experiencia con objetivos específicos, de carácter teleológico como sucede en la mayoría de los videojuegos, sino más bien, generar un estado de inmersión a partir de un *gameplay*<sup>9</sup> basado en la experiencia visual y auditiva que percibe el usuario en el entorno 3D.

### **Videojuegos y espacio virtual en pandemia**

Por otra parte, la realización de eventos presenciales masivos de música igualmente se ha visto afectado a las medidas de restricción sanitaria, lo que ha generado que este tipo de manifestaciones migren a diversos espacios virtuales, siendo las plataformas de videojuegos en línea una solución a las barreras de interacción social producto de la pandemia.

Jean Michell Jarré haciendo uso de las tecnologías basadas en videojuegos *on-line* y realidad virtual, realizó en plena pandemia el año 2020, un concierto para la celebración de año nuevo en el espacio digital *Virtual Notre-Dame* de París, una recreación a partir de un entorno 3D de la Catedral de Notre-Dame. El concierto *Welcome To The Other Side*<sup>10</sup>, congregó a alrededor de 30.000 persona en

9. El término en inglés *gameplay* designa las características de un videojuego que son la trama y la forma en que se juega, a diferencia de los efectos visuales y de sonido. GAMEPLAY, Definition of GAMEPLAY by Oxford Dictionary on Lexico.com also meaning of GAMEPLAY. Lexico Dictionaries, English. <https://www.lexico.com/definition/gameplay>. (Consultado el 25 de julio de 2021).

10. Official home of Jean-Michel Jarre, <https://jeanmicheljarre.com/> (Consultado el 20 de agosto de 2021).



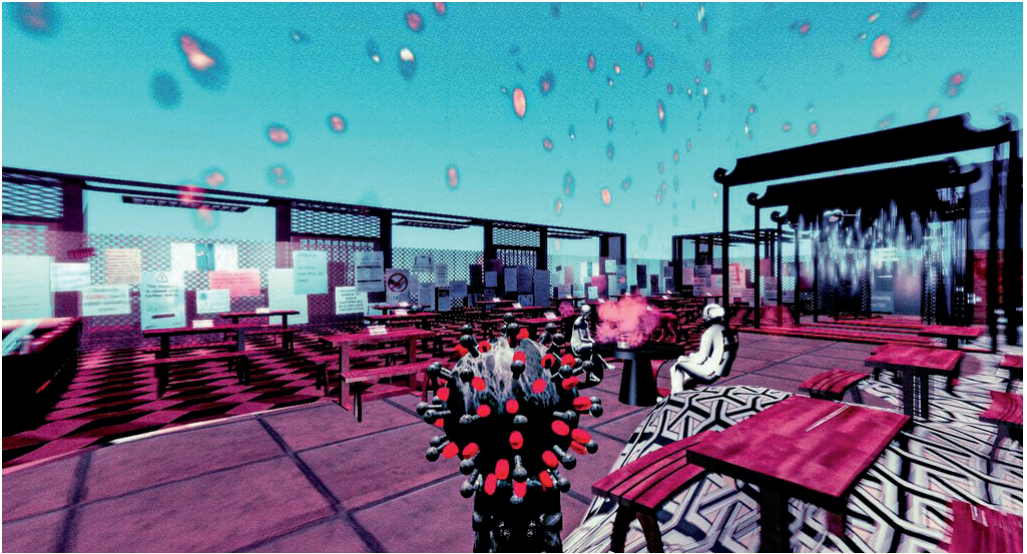
línea y hasta el momento ha sido visto por 75 millones de personas. Su implementación se realizó con la actuación de Jarre en vivo desde Studio Gabriel, un espacio cercano a la catedral de París, mientras que su avatar jugaba y realizaba el concierto dentro de la *Virtual Notre-Dame*.

El proyecto, producido mediante la asociatividad con la compañía de plataformas de realidad virtual *VRrOOM*, la ciudad de París y el patrocinio de la UNESCO, fue creado, diseñado y producido durante 3 meses, generando un proyecto de medios mixtos a partir del trabajo de un equipo de cien técnicos y artistas multidisciplinarios enfocados en recrear la catedral de Notre-Dame en un entorno 3D interactivo y pensado para responder a los requerimientos específicos que necesitaba la realización de conciertos virtuales en realidad virtual.

Por otra parte, el popular juego *Fornite* se convirtió en una plataforma para la realización de una serie de conciertos llamado *Astronomical*, a cargo del rapero Travi Scott. Una de las diferencias existente entre el concierto virtual de Jarre y Scott, es que en el primer caso, el personaje virtual era una representación controlada por Jarre, como sucede cuando controlamos un avatar en un videojuego. En el segundo caso, el personaje de Travi Scott que aparece dentro de *Fornite* es una animación no controlada y reproducida dentro del motor de juego, de esta forma los únicos elementos “en vivo” serían los usuarios de *Fornite* conectados dentro de la plataforma.

## Conclusiones


En relación a la pregunta de cómo construimos, habitamos y organizamos espacios digitales destinados a la creación de obras y acciones desde lo sonoro, podríamos responder que los videojuegos nos entregan diversas herramientas y medios para vincularnos con el espacio digital desde el arte en todas sus expresiones. Ejemplos como *Pandemic*, donde vemos a una Chaneé Choi que utiliza un videojuego para expiar de algún modo los eventos de violencia racial, viviendo a través de una experiencia conceptual e interactiva, la vialidad del cruce entre videojuegos y arte. Del mismo modo, *Fornite* y *Minecraft* se presenta como una plataforma ideal para la implementación de instalaciones sonoras, performance, happening u otra manifestación artística que tenga como eje central el sonido, ofreciendo a los artistas sonoros un espacio único de creación gracias a las características del *software-hardware* que nos permiten controlar y generar una relación directa con la materialidad digital. Además, los conciertos en realidad virtual de Jean-Michel Jarre, ponen en evidencia la latente vigencia de estas actividades como formas de reunión e interacción social a través de la música y el sonido que se harán cotidianas en un futuro cercano, que nos invitan a adaptarnos y habitar estos nuevos espacios basado en la materialidad digital, siendo necesario replantear nuestro procesos creativos, pero sin perder de vista los canales de comunicación propios del arte relacionados a la subjetividad, lo sensible, lo metafórico, al discurso poético y a la experimentación propia de la actividad artística.



Captura de escenario en *Pandemic* (2020)  
Channe Choi y Wey Yang, Universidad de Washington  
Fuente: <https://dxarts.washington.edu/research/creative-work/pandemic>





Captura de escenario en *Koma* (2020)  
Kristina Karpysteva y Sasha Letsius en Bergamont Digital; Proyecto 404.Zero's  
Fuente: <https://store.steampowered.com/app/1469800/Koma/>



**NOTRE-DAME**  
VIRTUAL CONCERT  
**JEAN MICHEL JARRE**

**WELCOME TO THE OTHER SIDE**  
**DECEMBER 31<sup>ST</sup> 2020, 23:25 CET**

RADIO / TV BROADCAST ON  
**FRANCE INTER**  
**BFM PARIS**

LIVE STREAM AVAILABLE ON  
  / **JEANMICHELJARRE**  
**PARIS.FR**

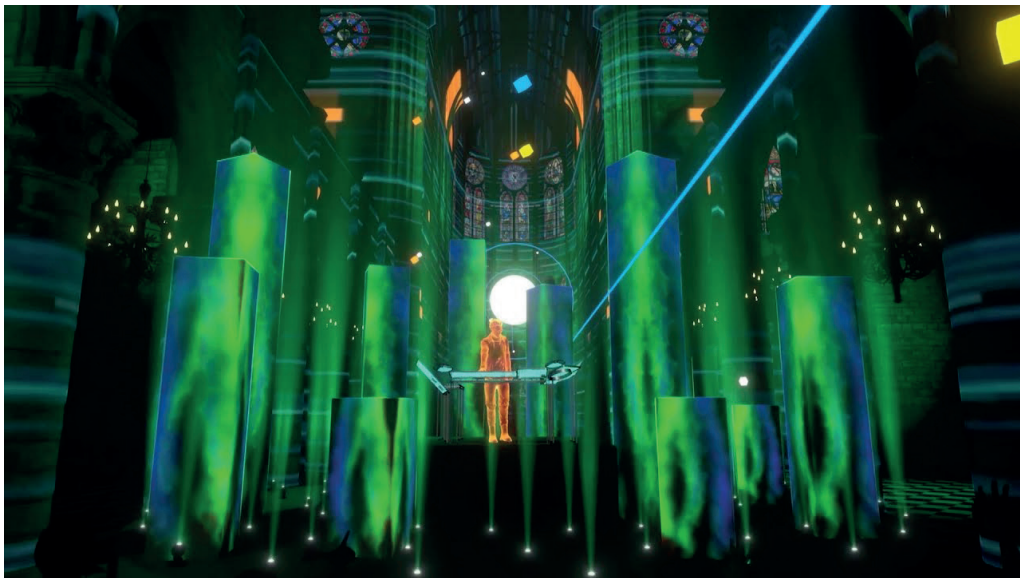
VR IMMERSION  
AVAILABLE ON  
**VRCHAT**

Afiche concierto *Welcome the other side* de Jean Michell Jarre (2020)

En asociación con VrOOm, patrocinado por Unesco, París

Fuente: <https://jeanmicheljarre.com/wttos>





Captura de escenario en VR del concierto *Welcome the other side*, 2020  
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=wDU4OYU7nPk>



Captura del concierto *Astronomical* de Travis Scott, dentro del juego *Fortnite* (2020)  
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=wYeFAIVC8qU>

4

# Quando el río suena...

## Arte sonoro, territorio y medio ambiente

Valentina Montero

Tradicionalmente la representación del territorio ha sido elocuentemente visual. Si bien, el concepto de paisaje ha ido cambiando notoriamente<sup>1</sup>, el protagonismo de las artes gráficas, pictóricas y fotográficas han abarcado el globo incluso a nivel satelital. Aún cuando la música clásica ha intentado también acercarse a los sonidos de la naturaleza o evocar atmósferas y fenómenos climáticos<sup>2</sup>, no será hasta el siglo XX, gracias al desarrollo de dispositivos tecnológicos para la grabación y reproducción de sonidos, que empieza a surgir un especial interés por capturar o traducir la dimensión acústica del entorno como una forma de expresión poética y también conceptual que hoy se hace sensible también a los problemas medioambientales.

1. Véase Javier Maderuelo, *El paisaje. Génesis de un concepto*. Madrid: Abada, 2006; Joan Nogué [Ed.], *El paisaje en la cultura contemporánea*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2008.

2. Recordemos el cuarto movimiento de la *Sinfonía N°6* de Beethoven conocida como *Pastoral* en la que el músico intenta describir cómo unos campesinos corren a protegerse de una tormenta eléctrica; *Las Cuatro Estaciones* de Vivaldi; las nubes de Brahms, las tormentas representadas en los últimos compases de la *Sinfonía Fantástica* de Berlioz, la nevazón del ítem final de los doce estudios trascendentales de Liszt; el paisaje marino de *Las Oceanides* de Sibelius... y la lista es más larga.

El interés por este giro perceptivo y representativo viene desde inicios del siglo XX desde distintas disciplinas. Al año de que Luigi Russolo escribiera el *Arte de los Ruidos* (1913) declarando la necesidad de atender a los sonidos de la ciudad, el arqueólogo y etnógrafo canadiense Harlan I. Smith proponía que los museos incluyeran en sus

colecciones no sólo objetos o imágenes, sino también a los sonidos como registro documental. Para I. Smith, el mundo sónico, tanto las voces humanas (cantos, conversaciones, rezos) o los cantos de los pájaros podrían entregarnos una comprensión mucho más rica sobre la vida: “El ganado que muge, la sonaja de la serpiente de cascabel, el aullido del coyote, los cantos de los pájaros, raros o no, el zumbido de un enjambre de abejas, el rugido de las olas, el tintineo de cadenas de un vagón de mercancías, y el crujido de carretas de bueyes; los cantos de los pájaros son probablemente de tanto interés para los visitantes del museo como el plumaje de las aves” escribía Smith.<sup>3</sup>

Los conceptos “paisaje sonoro” (soundscape) y “ecología acústica” acuñados en los años setenta por el músico, pedagogo y ambientalista canadiense Murray Schafer, invitaban a prestar atención al entorno sónico como fuente de información de un lugar y sobre todo, a reflexionar sobre los drásticos cambios que la sociedad moderna ha impuesto. De esta conciencia sobre la relación entre sujeto y entorno se deriva lo que se conoce hoy en día como “ecología del paisaje sonoro”, sub-disciplina de la ecología que busca comprender la interacción de humanos y naturaleza en distintas escalas temporales y espaciales. Estos estudios distinguen tres conceptos acuñados por Bernie Krause<sup>4</sup> que nos ayudan a sistematizar el conocimiento audible del mundo: la biofonía (sonidos de organismos no humanos), geofonía (sonidos por procesos geofísicos: viento, mar) y antropofonía (realizados por humanos y sus construcciones). Estos acercamientos perceptuales han ido cobrando una creciente popularidad tanto en el ámbito científico como artístico. Desde ya varias

3. Citado en Craig Eley, “Making Them Talk: Animals, Sound and Museums” en *Antennae*, vol. 27, pp. 6-18, Winter 2013.

4. Para una introducción ver: [https://www.ted.com/talks/bernie\\_krause\\_the\\_voice\\_of\\_the\\_natural\\_world/transcript?language=es](https://www.ted.com/talks/bernie_krause_the_voice_of_the_natural_world/transcript?language=es).



décadas, músicos electro-acústicos y artistas sonoros han abordado el sonido del medio ambiente –desde la captura y manipulación de muestras (samples)– no sólo dando cuenta de que existe una rica veta de musicalidad escondida dentro de sonidos aparentemente mundanos: ritmos complejos, características tímbricas únicas, peculiaridades tonales, texturas extrañas e inquietantes, sino también como una manera de contribuir a lo que Michel Serres proponía como un “nuevo contrato”<sup>5</sup> en la relación humano-naturaleza pavimentando así una epistemología.

En los últimos años, y en el contexto de la crisis ecosistémica provocada por el antropoceno, las prácticas sonoras no sólo intentan describir un paisaje, sino también posibilitar un monitoreo medioambiental. Desde esta perspectiva, las prácticas artísticas, en particular, se han enfocado hacia distintos objetivos. Por un lado, constituir acervos electrónicos o digitales que conserven la memoria auditiva de una localidad; generar experiencias estético-afectivas que recuperen la identidad sonora de una comunidad, el despliegue de herramientas que denuncian la presencia industrial y/o sobrepoblación humana que ha ocasionado la creciente pérdida de biodiversidad del planeta en su aspecto material, visual y también acústico.

Ejemplos de bancos sonoros los tenemos con proyectos como *Audiomapa*<sup>6</sup>, plataforma colaborativa en línea, liderado por Fernando Godoy e iniciado en 2012, que abarca el paisaje sonoro de manera amplia, con especial atención a los sonidos de la biofonía en América Latina. Desde Concepción Valentina Villarroel Ambiado y Camila Cijka (Arzola) crean *Aoir Laboratorio Sonoro*<sup>7</sup>,

5. Michel Serres, *El contrato natural*. Valencia: Pre-textos, 2004.

6. [http://www.audiomapa.org/natural\\_world/transcript?language=es](http://www.audiomapa.org/natural_world/transcript?language=es).

plataforma colaborativa que reúne y preserva sonidos, en particular provenientes de los humedales amenazados por la instalación de industrias y urbanización de la zona. Con todo este material las artistas generan una cartografía sonora en línea, discos compilatorios, conciertos audiovisuales y difunden su metodología a través de talleres que potencian la escucha atenta y la sensibilización con la naturaleza desde una perspectiva activista y creativa.

A nivel ecosistémico, las fuentes hídricas probablemente sean las más afectadas por la presencia humana. La importancia de los ríos no sólo descansa en sus propiedades como proveedor de agua, generador de vida y canal de transporte, también han acompañado el imaginario simbólico de las comunidades. Hoy, y sobre todo en América Latina donde las políticas neoliberales han hecho del agua un recurso privado, los ríos son asediados por la contaminación, extractivismo y consecuente sequía. Desde el arte sonoro esta problemática ha sido atendida mediante distintas estrategias.

En 2011 el LAS, Laboratorio de Arte Sonoro<sup>8</sup>, conformado por Graciela Muñoz, Cristián López y Sebastián Tapia visitan la región de Aysén para investigar y grabar el sonido del río Baker, uno de los afluentes más caudalosos de Chile que cuenta con más de 175 km de longitud albergando una rica diversidad biológica, antropológica y sonora<sup>9</sup>. Luego, en 2013 realizan la acción *Sonido Recobrado – Río Petorca* que consistió en el desplazamiento de 28 pequeños altavoces que contenían los sonidos del Río Baker, esta vez dispuestos en el cauce seco del río Petorca, una de las cuencas hidrográficas

7. <http://www.aoir.cl>

8. <https://labsonoro.cl/blog/portfolio/esr/>

9. <http://labsonoro.cl/blog/portfolio/riobaker/>

más afectadas de la región central del país. A través de este paisaje sonoro fantasmal, los artistas buscaban “superponer temporal y espacialmente dos instancias a favor de generar una transfiguración de lo aparente; una suerte de transparencia que subvierte y potencializa el sedimento afectivo clausurado allí por la imagen de ‘lo real’”<sup>10</sup>.

Con un ánimo similar, la artista Ana María Estrada realizaba en la localidad de Santa Cruz la intervención sonora titulada *Origami Sustentable* (2012)<sup>11</sup> que consistía en recrear el sonido del agua que debido a la instalación de la central hidroeléctrica Tinguiririca ha ido desapareciendo velozmente del pueblo. Para ello, la artista llenó la pileta de una plaza, que desde hace años se encuentra seca, con barquitos de papel. En uno de los costados de los barquitos escribió “el agua es para todos” y en el otro, el artículo de la ley que permitía que el pueblo entablara acciones judiciales contra la central para exigir la restitución de sus fuentes fluviales. Según cuenta la artista:

“La reacción de la gente fue increíble. Mucha gente hizo barcos conmigo, señores que podrían ser mis abuelos. Y por algunos momentos la gente pensó que había vuelto el agua. O sea, ¡por primera vez el sonido le ganó a la imagen!”<sup>12</sup>.

10. <http://labsonoro.cl/blog/portfolio/esr/>

11. Registro de la acción: <https://vimeo.com/65461461>

12. Valentina Montero Peña, “Arte de los medios y transformaciones sociales durante la transición en Chile 1990-2014”. Barcelona: Universidad de Barcelona, 2015. p. 487.

Junto a estas acciones que intentan rescatar la memoria sonora de los lugares, la representación del territorio también ha incorporado la “sonificación de datos”, práctica multidisciplinar que consiste en transformar la información en sonido. En esta línea y desde 1997 el artista uruguayo

Brian Mackern se ha dedicado a construir lo que el llama “cartografías afectivas” que consisten en la interpretación del territorio desde medios y metodologías no usuales. Así es como entre 2002 y 2015 desarrolla el proyecto *Temporal* de Santa Rosa que consistía en el registro de las interferencias electromagnéticas que el fenómeno climático dejaba a su paso junto a los aspectos cotidianos y poéticos que rodean a este evento meteorológico. Desde 2014 emprende el proyecto *Sonificaciones de ciudades-puerto* para el cual crea un sistema de equivalencias entre parámetros específicos (de temperatura, velocidad de los vientos, lluvia, mareas, etc.) y sonidos (timbres y frecuencias) el cual ha ido perfeccionando en las distintas ciudades que ha investigado (Liverpool, 2014-15, Bahía de Todos Los Santos (2016), Estrecho de Magallanes (2017-2018), Bahía de Montevideo (2018/19), Lisboa (2018), Valparaíso (2019/2020) y que ha presentado en el formato de instalaciones y performances audiovisuales. Utilizando ese mismo sistema, en 2019 abordó la sonificación de la cuenca del Río Santa Lucía<sup>13</sup> –principal fuente de agua potable de Uruguay–, centrándose específicamente en los datos de contaminación de la zona. El proyecto surgió gracias a la amistad que mantiene con algunos activistas medio ambientales integrantes de la *Asamblea del Agua* que defiende los recursos hídricos de la localidad. Desde inicios de los 2000 la industria agropecuaria se intensificó y mutó hacia el monocultivo (particularmente de soja transgénica), generando una serie de desequilibrios en la cuenca y sus alrededores, que van desde la contaminación por agro tóxicos, aguas residuales urbanas, hasta desbalances severos producidos por los fertilizantes artificiales que generan la eutrofización<sup>14</sup> de las aguas. Mackern toma los datos de estos factores provistos por distintas estaciones de

13. <http://34s56w.org/santalucia/>

14. La eutrofización se define como el enriquecimiento excesivo en nutrientes de un ecosistema acuático.

monitoreo a lo largo del río entre los años 2012 a 2018. Para la sonificación propiamente tal, el artista tomó los valores de las características geográficas de la cuenca (longitud, profundidad media, superficie, caudal, etc. ikj) empleando un algoritmo base, y sobre eso diseñó una paleta de texturas sonoras que le permitiera representar a nivel poético las otras variables (tipos de contaminantes, índice de clorofila, nitrógeno, fósforo, niveles de eutrofización, etc.). Estas alturas varían de acuerdo a los valores de los indicadores, de tal manera que “al escuchar las variaciones de sonido, uno pueda detectar a nivel audible los niveles de peligrosidad de los distintos puntos del río”<sup>15</sup>.

En Chile, concebido como un proyecto de largo aliento, la artista Claudia González Godoy ha orientado sus últimos trabajos a la investigación sobre los ríos<sup>16</sup> conjugando varias de las estrategias mencionadas anteriormente. Bajo el título *Hidroscopia* (cuyo apellido va cambiando de acuerdo con el afluente que investiga) su proyecto ha consistido en una conjunción de prácticas que van desde el análisis biológico de las aguas; la etnografía, la investigación histórica, acompañado de ejercicios como el bordado, la instalación, y el registro sonoro y su manipulación siendo utilizados en videos, instalaciones y talleres. El concepto de hidroscopia refiere a un antiguo método de conocimiento hoy marginado de las ciencias, similar a la radiestesia y la rabiomancia los cuales servían para buscar, mediante varillas o un péndulo, fuentes de agua, minerales u objetos metálicos. Junto al dominio de la técnica, era fundamental poseer facultades de adivinación e intuición y el reconocimiento afectivo del entorno. A partir de este enfoque hidroscópico y ecofeminista, Claudia González indaga sobre

15. Brian Mackern en entrevista personal con Valentina Montero – 10 de septiembre de 2021

16. <https://www.claudiagonzalez.cl/proyectos/>

las relaciones entre el campo macro y microscópico de los ríos, haciendo audible los distintos agentes humanos y no humanos, orgánicos e inorgánicos de los cauces. Su primer proyecto consistió en un estudio del río Mapocho, seguido por el río Loa y, actualmente, se encuentra finalizando la investigación sobre el Maule. Su trabajo ha consistido en registrar con esta metodología heterodoxa e interdisciplinar las transformaciones que la sobrepoblación, industrialización, minería y agroindustria han provocado en estas fuentes. Su trabajo no sólo ausculta mediante dispositivos tecnológicos (hidrófonos y sensores) la sonoridad de los afluentes, sino que además, le ha interesado extraer la sonoridad que se desprende del encuentro entre materialidades – agua, minerales, circuitos de cobre–, y a la vez, indagar en la dimensión cultural y simbólica que ha sido afectada por la sequía y contaminación de los ríos. Para ello se ha interesado en la voz de las personas que han habitado sus alrededores y subsistido gracias a ellos, cuyas vidas han sido veloz y brutalmente afectadas por las políticas extractivistas.

Estos enfoques artísticos nos permiten dimensionar las posibilidades que presenta el sonido y la escucha como prácticas disruptivas o, al menos, cuestionadoras al control y dominio humano sobre el entorno. A juicio del artista sonoro, investigador y docente José Manuel Berenguer (2005), la dimensión sonora otorga una posibilidad de desafiar las relaciones de posesión que la representación visual ha impuesto. Según señala: “La aparente predilección de los mecanismos de control por lo visual no es un accidente: una elevación suficiente de la vista no sólo privilegia al observador situándolo fuera de lo que ven los demás, sino que, además, activa uno de

los principios elementales de control y dominación constantes en toda la zoología, a saber, la más alta posición del dominante. Por el contrario, el sonido, como rodea y penetra tanto al que lo genera como al que escucha, se adapta mucho menos a las actividades de dominación directa”<sup>17</sup>.



Registro de la acción *Origami Sustentable* (2012) de Ana María Estrada.  
Fotografía: Carlos Guzmán

17. José Manuel Berenguer, “Ruidos y sonidos. Mundos y gentes” en *Espacios sonoros. Tecnopolítica y vida cotidiana*. Barcelona: Orquesta del caos, 2005. pp. 8-11.





Registro de la exposición *Hidroscopia Loa* (2018) de Claudia González  
Realizada en el Museo de la Solidaridad Salvador Allende  
Fotografía: Lorna Remmele





Acción *Sonido Recobrado* – Río Petorca (2013) Laboratorio Sonoro.  
Fuente: [www.labsonoro.cl](http://www.labsonoro.cl)



Diagrama de la sonificación de datos de la cuenca del río Santa Lucía (2019) realizada por Brian Mackern

5

# Expansión y constricción del espacio sonoro: de la revuelta chilena al confinamiento

Constanza Ipinza Olatte

Como es bien sabido, a partir de octubre de 2019 en Chile se detonó una revuelta popular masiva ante la desigualdad, la injusticia y el alto costo de la vida provocado por el modelo neoliberal implantado en nuestra sociedad. De un día para otro, un estallido de malestar ciudadano, transformó los modos de habitar las calles y el territorio, emergiendo un nuevo escenario de disputa que se expandía sonoramente y que reforzó una identidad colectiva hasta entonces silenciada. Al cabo de algunos meses, en marzo de 2020, inesperadamente el fenómeno mundial de la pandemia por covid-19 confrontó aquel escenario nacional de forma abrupta, al silenciar la esfera sonante de la protesta en las calles y replegar a la población en un confinamiento inaudito hacia el espacio privado.

La primera aproximación a este ensayo, tenía el interés de construir un relato, y quizás algunas reflexiones, sobre la transición entre ambos sucesos mencionados desde la experiencia sonora y las prácticas artísticas. La motivación, estaba vinculada a comprender ese lugar intermedio entre la acción de habitar una sonoridad territorialmente colectiva y una íntimamente aislada, explicando, si es que las palabras alcanzan, el intersticio de aquellos dos momentos opuestos y muy cercanos en el tiempo.

Para alcanzar algunas respuestas, surge la invitación a doce pensadores y artistas chilenos que trabajan con la dimensión del sonido en diversos formatos de las artes e investigación, como la instalación, la performance, el concierto y la radio, para recoger qué entienden por espacio sonoro y cómo estos dos acontecimientos de la revuelta y el confinamiento, álgidos y diametralmente opuestos, confrontaron –o no– sus formas de habitar aquel espacio en relación con las experiencias individuales y las prácticas artísticas.

En base a lo anterior y con el objetivo de desarrollar reflexiones conjuntas, se desarrollaron las siguientes preguntas a cada artista y/o colectivo: “para ti, ¿qué es y cómo se manifiesta el espacio sonoro en tu trabajo con sonido?; ¿cambió tu forma de habitar la sonoridad desde la revuelta popular al confinamiento? y si fue así, ¿de qué manera y cómo se refleja en tu experiencia y/o práctica sonora?”

### **Hacia una comprensión colectiva del espacio sonoro**

Alcanzar una definición colectiva del espacio sonoro no es fácil, y probablemente tampoco sea única. No obstante, para dilucidar algunas suposiciones, primero se debería reconocer que la escucha podría ser considerada un aparato sensible para comprender el mundo. Frente a la primera pregunta realizada, aunque los resultados arrojaron tantas perspectivas como respuestas, la mayoría definió el espacio sonoro como un lugar atravesado por el cuerpo y de múltiples relaciones.

El espacio es todo aquello que contiene al acontecimiento, “no hay sonido sin espacio y no hay espacio sin sonido”, afirma el compositor que trabaja

con intervenciones sonoras, Sebastián Jatz, anunciando que en esta idea de espacio se constituye una función principal para preguntarse qué otros elementos, además de los sonidos, están en juego para compartir su experiencia de mundo y resonar con otras personas. Este testimonio, dialoga con la observación de Mónica Salinero, investigadora interdisciplinaria y directora del proyecto “estudio arte sonoro”, quien manifiesta que “el sonido es una expresión de la relación de nosotros con algo” y como expresión material, siempre mostrará un modo de habitar y de ser en relación con otras y otros.

Así también, para la colectiva tecnofeminista y de arte sonoro *22 bits*, el espacio sonoro es un lugar de relaciones donde colectivamente se tocan y comparten sus experiencias. El sentido del sonido en el espacio y la aproximación a su práctica artística, es considerado como un lugar de subversión y de exploración de las relaciones jerárquicas comúnmente establecidas por el *statu quo*.

Por otra parte, Mathias Klenner y Sofía Balbontín, ambos arquitectos/as y artistas sonoros, definen el espacio sonoro como un concepto en constante transformación. Por ejemplo, en su trabajo *Espacios Resonantes*<sup>1</sup>, exploran y activan acústicamente espacios ruinas de gran volumen para crear nuevas narrativas utilizando el cuerpo y la voz.

1. Para los artistas, a partir del cruce entre sonido y espacio surge una relación dialéctica codependiente, puesto que el espacio crea sonido al mismo tiempo que el sonido crea espacio. <https://espaciosresonantes.com/about/> (consultado el 14 de octubre de 2021).

2. Jean-Luc Nancy, *A La Escucha*. (Madrid: Amorrortu, 2007).

Acudiendo a las consideraciones de Jean-Luc Nancy<sup>2</sup>, podríamos decir que los espacios acústicos explorados por los artistas, en cuanto a sonido y sentido – sentido desde la escucha y sonido desde la activación del cuerpo–, comparten el

espacio de una remisión en el espaciamiento y en la resonancia del sonido que se amplifica, propaga y vuelve al sí mismo. Para el artista sonoro y medial, Esteban Agosín, esta remisión podría entregar coordenadas de ubicación –en lo profundo que eso puede significar– e información antropológica, ecológica y sociológica, mientras el fenómeno nace, ocurre y desaparece.

Blesser y Salter<sup>3</sup>, en su perspectiva interdisciplinar para comprender lo que ellos llaman arquitectura aural, identifican dos tipos de espacios sonoros: *la arena experiencial*, asociada a la intimidad de quien escucha, y *la arena acústica*, entendida como una región donde las personas comparten un evento sonoro.

Para ilustrar esa diferencia, Ana María Estrada, investigadora y artista sonora, identifica la existencia de un espacio interior y otro exterior, los cuales se habitan desde distintos lugares y códigos. En resonancia con su trabajo enfocado en la voz, la escucha y el cuerpo, el espacio sonoro se manifiesta como un territorio, no sólo geográfico, sino también simbólico, desde el cuál encontramos afinidades con las aproximaciones de la colectiva feminista y ambulante *Sonoras*, para quienes “el espacio sonoro siempre está unido al cuerpo, al movimiento y a la convivencia e interacción (...) es el transitar de una pulsión, de un deseo que nace desde las entrañas y entra en relación con el entorno”. Así también, su *corpus* de acción colectiva es definido por ellas como un espacio sonoro que dialoga hacia afuera y adentro.

Basándonos en estas breves reflexiones, podríamos decir que la idea de espacio sonoro es multi-escalar y aparece según el

3. Blesser Barry y Linda-Ruth Salter, *Spaces Speak, Are You Listening?: Experiencing Aural Architecture*. (Cambridge: The MIT Press, 2009).

lugar (simbólico) donde cobra sentido, requiriendo para acontecer de un cuerpo (sintiente), de un medio (físico) y de una emisión (sonora). Jean-Luc Nancy, también, lo explica desde el lugar de la presencia:

“El presente sonoro tiene que ver desde el inicio con un espacio tiempo: se difunde en el espacio o, mejor, abre un espacio que es el suyo, el espaciamento mismo de su resonancia, su dilatación y su reverberación. Ese espacio es, en sí mismo, omnidimensional y transversal a todos los espacios desde el principio: siempre se ha señalado la expansión del sonido a través de los obstáculos, su propiedad de penetración y ubicuidad.”<sup>4</sup>

### **Habitares sonoros desde la revuelta popular al confinamiento**

Para el geógrafo David Harvey, la protesta puede provocar profundos impactos al modificar las concepciones de espacio y tiempo en la fractura de su uso hegemónico. A partir de ello, podríamos asegurar que la protesta, durante la revuelta popular se cargó de significado a través de los cuerpos que atravesaron y trascendieron el territorio re-produciendo nuevos espacios.

4. Jean-Luc Nancy, *A La Escucha*. (Madrid: Amorrortu, 2007, p.32).

5. David Harvey, “La construcción social del espacio y del tiempo: una teoría relacional”, (conferencia presentada en el Simposio de Geografía Socioeconómica, Asociación de Geógrafos Japoneses, Nagoya, Japón, 15 de octubre, 1994), [traducción de Perla Zusman], consultado el 13 de octubre de 2021, en <https://n9.cl/mrg6q>

La mayoría de los artistas que participaron en esta invitación, coincide que una parte significativa de la revuelta está en su sonoridad, direccionando o acentuando políticamente sus trabajos. Algunas de aquellas acciones y registros se han logrado aunar en la exhibición del Museo Sonoro de la Revuelta (2021)<sup>6</sup>, organizado por *Tsunami Arte Sonoro*, la cual convocó a más de 30



artistas, activistas y archiveros, cuyas exposiciones responden en diversas claves artísticas (performance, instalación, poesía y registro) a esta nueva memoria auditiva que se instaló en nuestra historia.

Retomando la idea de la voz y el cuerpo acontecido en el espacio, y al considerar el cuerpo como un arma política donde la voz manifiesta su presencia, las interioridades individuales y colectivizadas durante el fenómeno del estallido chileno, conformaron –como diría el artista sonoro Nicolás Kisic– espacios de fricción, acción y experimentación en un momento de bastante densidad de información. La voz significada y sumada a otras capas sonoras conformaron paisajes extendidos y fluctuantes, cuyos límites hasta el día de hoy no podemos dimensionar debido a la magnitud vivida.

Según Mónica Salinero, la posibilidad de apropiación y transformación del sonido de la explotación hacia un futuro en construcción durante la revuelta, permitió tomarse el espacio para proyectar y ampliar la escucha de las voces que estaban ahí a partir de una historia y un sentido poderoso. Así también, para Sofía Balbontín emergió un fenómeno de sonorización y de fuerza colectiva, cuyas relaciones previas y jerárquicas, ampliaron los límites del espacio sonoro conformando una nueva condición de masa.

“La primera fase de la revuelta, con los cacerolazos masivos, el repique de postes y estructuras, las vociferaciones, los gritos, las marchas, los enfrentamientos y ese ruido bendito y caótico que lo inundaba todo, me hicieron sentir que el espacio sonoro, entendido desde la praxis artística,

6. Muestra virtual del museo sonoro de la revuelta organizado por Tsonami Arte Sonoro, <http://museosonorodelarevuelta.cl> (consultado el 12 de octubre de 2021)



era sobrepasado y redefinido por el contexto y la magnitud de lo colectivo.”<sup>7</sup>

Por otra parte, cuando se aborda la reflexión sobre el impacto del confinamiento en los habitares sonoros, las palabras más repetidas en las respuestas fueron silencio y control. Silencio inaudito en relación con el fragor sonoro vivido previamente, y control de los cuerpos recogidos hacia el espacio íntimo por las medidas sanitarias.

Mientras Sebastián Jatz mira estos dos momentos *antipodales* con nostalgia por su sonoridad, para *Sonoras* durante la pandemia se respiró contradicción, implosión, miedo y desconfianza, donde lo vivido estuvo “muy marcado visualmente por las mascarillas como la representación de un bozal con que nos quieren silenciar, acallar, mantener sumis@s y sin identidad”.

Una observación interesante de ambos acontecimientos y desde la práctica artística, es la de los artistas sonoros Nicolás Kisic y Michel Poblete. Mientras para Michel, la transición fue un parpadeo violento desde lo colectivo hacia la soledad y profundidad de las emociones, para Nicolás, se vivió una contradicción etimológica, donde la palabra pandemia –llena de caos en su significado– fue vivida en sus inicios con gran soledad y silencio. Debido a ese aislamiento, en ambos aparece la tecnología y la red como un espacio sonoro facilitado para desarrollar sus trabajos desde el aislamiento. Por ejemplo, la obra “Suspendido” (Poblete), propone una invitación colectiva para desarrollar una serie de experimentaciones electroacústicas con otros cuatro integrantes durante la cuarentena<sup>8</sup>. En cambio, en la radio online “Radioinsurgencia” (Kisic),

7. (Boris Tcherkenko, artista medial).

emerge un puente que salva las distancias geográficas del artista que se encontraba en Alemania además de archivar y amplificar la memoria sonora del proto-golpe del Perú durante el año 2020<sup>9</sup>.

Así también, quisiera mencionar el proyecto “Para poder cruzar el angosto portal del aquí y el ahora”, del Colectivo de arte sonoro *Las Electros*, cuyo título es muy sugerente en términos de umbralidad y cruce temporal entre ambos momentos. A partir del material registrado durante las protestas, el Colectivo recorrió las calles vacías de la ciudad durante el confinamiento, para llevar los sonidos de la revuelta con un altavoz en sus espaldas:

“La acción significó para nosotres no detener la marcha, no silenciar las voces, no reprimir los cuerpos. Fue esta serie de iniciativas que nos permitieron participar de nuestra contingencia sociopolítica local a través de un sentir sonoro/corporal.”

Para finalizar y en un intento por compartir reflexiones colectivas, sonoras y situadas en dos momentos que bien sabemos quedarán en nuestra historia, me atrevería a decir que no existe transición de habitares entre los dos espacios temporales que se han mencionado. Nuestra sociedad chilena se vio envuelta en dos estallidos inauditos, uno de estruendo expandido y otro de estrechamiento y mutismo. Hoy, bajo un futuro incierto, aún estamos asimilando lo acontecido, con los oídos y el sentido abierto.

8. <http://www.michelpobletemontoya.cl/suspendido/> (consultado el 13 de octubre de 2021).

9. <https://insurgencia.radio/articulos/esto-recien-empieza/> (consultado el 13 de octubre de 2021).

### **Agradecimientos**

Este ensayo no habría sido posible sin la colaboración de todos y todas las personas que fueron mencionadas en el texto, a quienes les agradezco su entusiasmo y generosidad en compartir sus reflexiones y llevarme hacia otros lugares que en un principio desconocía.



Sonoras 8M, *Acción 8M* (2021) Santiago  
Fotografía: Sonoras



Colectivo Las Electros, Performance *Para poder cruzar el angosto portal del aquí y el ahora*,  
Acción sonora, Valparaíso (2021)  
Fotografía: Pablo Saavedra





Museo Sonoro de la Revuelta, Parque Cultural de Valparaíso, Valparaíso (2021)  
Fotografía: Tsonami Arte Sonoro

# BIOGRAFÍAS

**Sebastián Jatz.** Compositor, traductor y campanero. En 2008 funda *arsomnis* ([www.arsomnis.com](http://www.arsomnis.com)) con la cual ha realizado proyectos de gran escala, además de numerosas intervenciones sonoras, individuales y colectivas, en espacios públicos e institucionales en Chile y el extranjero. La simultaneidad, una noción expandida de la música, lo colectivo y lo metafórico, son ejes constantes en su propuesta. Ha traducido numerosos libros y es miembro fundador de los *Campaneros* de Santiago.

**Gerardo Marcoleta.** Músico e investigador dedicado al estudio del sonido en medios interactivos informáticos, analizando como las nuevas tecnologías replantean los métodos tradicionales de creación a partir de las características de la materialidad digital. Por otra parte, es coordinador del Centro de Investigación Musical Autónomo CIMA y organizador del Forum Internacional Música, Ciencias y Nuevas Tecnologías, Valparaíso-

Chile, instancia organizada por CIMA en conjunto con la Facultad de Ingeniería de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.

**Javiera Bagnara Letelier.** Investigadora de arte contemporáneo, docente y curadora independiente. Licenciada en Historia (PUCV) y Magíster en Artes (PUC). Investiga las relaciones entre arte y política desde la postdictadura chilena con miras a la escena actual, específicamente en estudios de género, cuerpo y feminismos. Se desempeña como profesora en la Universidad Alberto Hurtado y como investigadora bibliográfica en Fondecyt sobre el Festival Franco Chileno de Videoarte a cargo de Sebastián Vidal. Actualmente colabora en el área de artes visuales del MINCAP.

**Constanza Ipinza Olatte.** Arquitecta Usach, máster en Ingeniería Acústica en la Edificación y el Medio Ambiente UPM y diplomada en Arte Sonoro UChile. Su trabajo se ha centrado en la exploración de las relaciones entre espacio, materialidad y sonido, el cual ha sido publicado y expuesto en revistas, medios digitales, museos y festivales. Actualmente

se desempeña como académica de la Escuela de Arquitectura Usach y es candidata a doctora en Arquitectura y Urbanismo UBB.

**Valentina Montero.** Trabaja como curadora y académica especializada en los cruces entre arte, ciencia y tecnología. Ha trabajado en España, Brasil, Ecuador, Uruguay y para Node Center for Curatorial Studies (con sede en Berlín). Actualmente es profesora en el Magíster de Artes Mediales de la Universidad de Chile, directora del Magíster en Investigación-Creación de la Imagen en la Universidad Finis Terrae, directora de PAM / Plataforma Arte y Medios e investigadora Anid / Fondecyt.



EDICIÓN:

**ÉCFRASIS, ediciones**

[info@ecfrasis.com](mailto:info@ecfrasis.com)

<http://ecfrasis.com>

Santiago, Chile

CO-EDICIÓN:



Sonoteca de Música Experimental  
y Arte Sonoro

<http://proyectosonec.org>

**COLABORA:**

Revista on-line de música y arte sonoro / III época / issn: 1697-6886

**SULPONTICELLO**

**FINANCIA:**



Proyecto financiado  
por fondart regional,  
convocatoria 2021.

ÉCFRASIS

SÓNEC

EC