

## Rutas y relatos sonoros. Una experiencia transdisciplinar entre el paisaje sonoro y la deriva

### Stories and sound routes. A transdisciplinary experience between soundscape and *dérive*

Marta Carrasco Bonet<sup>1</sup> y Sergi Selvas Gardeñas<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitat Politècnica de Catalunya / Mixité Estudi Creatiu

<sup>2</sup> Universitat de Barcelona / Mixité Estudi Creatiu

marta@mixite.es, sergi@mixite.es

**Resumen.** A partir de la exposición de dos proyectos desarrollados durante los dos últimos años desde la formación del colectivo-estudio Mixité, como son *"Bideak, rutas y relatos sonoros"* (Enkarterri, 2012) y *"A.Fluent, reconstruyendo los caminos del agua"* (Avinyó, 2013), así como los objetivos que los impulsan, explicamos su contextualización y su conceptualización alrededor del paisaje entendido como un espacio construido desde la percepción y los conocimientos individuales y colectivos compartidos por los agentes de la comunidad que lo habitan, aquellos que lo visitan y la comunidad científica que lo usa como objeto de investigación y reflexión; y la deriva, como método de aproximación, escucha y reconocimiento de este paisaje para entender su transformación y trasladar su tránsito a medios sonoros e interactivos a partir de cartografías artísticas realizadas para la visualización y la reflexión del espectador-usuario-participante; cartografías que narran la historia del espacio social desde sus habitantes y su ambiente sonoro (*soundscape*).

**Abstract.** From the descriptions of two projects, *"Bideak, Stories and Sound Routes"* (Enkarterri, 2012) and *"A.Fluent, Reconstructing the Paths of Water"* (Avinyó, 2013), developed in the last two years by the Mixité group-studio, as well as the goals that motivated them, we explain their contextualization and conceptualization around landscape, conceived as a space built on the individual and collective perception and knowledge of the community, as well as of visitors and the scientific community, which uses it as a subject for research and reflection; and the *dérive*, as a method of approximation, listening to and exploring this landscape to understand its transformation and transfer its traffic to sound and interactive media using artistic cartographies made for the visualization and reflection of the spectator-user-participant; cartographies that narrate the story of the social space from its inhabitants and its sound atmosphere or *soundscape*.

**Palabras clave.** Paisaje sonoro; deriva; arte; cartografía sonora.

**Keywords.** Soundscape; *dérive*; art; sound cartography.

### Concebir el paisaje a través de la deriva

Nuestra experiencia compartida en los últimos dos años alrededor del arte sonoro, el urbanismo, el paisaje y la cartografía (sonora), se ha formalizado principalmente en dos proyectos donde hemos puesto en práctica una serie de ideas, conceptos y reflexiones sobre el espacio y el territorio que ocupamos como seres sociales que somos desde una lectura cruzada arte-arquitectura, aunque los procesos a menudo recurren a la antropología o a la sociología –con los retos y consecuencias que ello supone–. Así, despojándonos de nuestra propia condición de arquitecto o artista, pero sin olvidar nuestras herramientas e instrumentos que, en realidad, son los que nos permiten operar, nos proponemos experimentar esta lectura desde una concepción propia del concepto. A continuación presentamos el proceso de desarrollo de dos proyectos recientes en los que hemos trabajado tanto el concepto de paisaje como el de deriva desde el punto de vista relacional. Así, con *"Bideak, rutas y relatos sonoros"*, realizado en Enkarterri (Euskadi), en el marco de la convocatoria *"Intervenciones y Estancias en el Medio Rural. Enkarterri Ikas-Art 2012"*, y con *"A.Fluent, reconstruyendo los caminos del agua"*, desarrollado en Avinyó (Cataluña)

durante una residencia para artistas en Cal Gras, tomamos el paisaje cultural<sup>1</sup> como telón de fondo y el caminar como método para construir estas dos propuestas que pretenden incidir en el propio contexto cultural del lugar y su colectividad.

La idea de paisaje a menudo se asemeja al concepto de territorio, aunque no debemos confundir los términos. Esto sucede porque tanto intelectual como emocionalmente, mezclamos lo que experimentamos y lo que vemos, lo que observamos y lo que sentimos; lo que es signifiante y lo que es significado. Pero el territorio sólo adquiere la condición de paisaje cuando intervienen la percepción y los conocimientos tanto individuales como colectivos que comparten los agentes de la comunidad que lo habitan, quienes lo visitan, pero también la comunidad científica que lo utiliza como campo de investigación y reflexión. *“Este conocimiento, más allá de la simple acumulación de experiencia cotidiana, de la inercia de la tradición y de la parcialidad de las visiones fragmentarias individuales, se convierte en un multiconocimiento, articulado y estructurado que sienta las bases de una cosmogonía compartida para explicar con voz coral la realidad y la representación de un territorio”* (Carles Llop, 2009, p .93).

Introducimos así el paisaje, como bambalina de nuestra propuesta escénica, y la deriva, como medio de conocimiento que interpela con el territorio, comprendido como un ecosistema de sustantivación de lo que fue, lo que se interpreta que es y lo que se proyecta que será como paisaje. Un ecosistema de informaciones que catalizan en una descripción plural de situaciones, relaciones, acontecimientos e imaginarios que son expresión del país sobre el que se representará el teatro de la vida.

Paseamos por una ruta, catarsis del almacén del territorio como paisaje, donde los espacios se definen por la construcción de su estructura, la conformación geológica, la erosión por los efectos del agua y el viento, la vegetación que los distingue, todas ellas cualidades conferidas por la climatología y las diferentes escalas temporales, sean geológicas, ecológicas, humanas o de información; pero también por los significados atribuidos a la arquitectura del hombre. Características a partir de las que se define una multiplicidad de paisajes, unos más ruidosos, más visibles, ostentosos o evidentes; y otros, de señal más débil, ocultos e invisibles, o que permanecen en estado latente, que no resaltan. Son éstos últimos los que a menudo se perciben desde la indiferencia, los que escogemos como objeto de investigación. Sea quizás por empatía, curiosidad o cotilleo, que nos proponemos interferir sobre estos paisajes para reconocer la propia identidad que confieren al territorio. Así, con el proyecto *“Bideak, rutas y relatos sonoros”* nos introducimos como primera experiencia práctica sobre esta cuestión, proponiendo una aproximación al territorio de Enkarterri desde las trazas del mismo, formalizadas como caminos que existen a razón y en consecuencia de las relaciones que sus habitantes establecen entre ellos y con el espacio que habitan. Preguntándonos cómo podemos reconocer este territorio, nos proponemos

---

<sup>1</sup> Aun con la tautología del término, en nuestros proyectos nos referimos al *paisaje cultural* como el pentagrama y a la vez instrumento de nuestra deriva sonora. Trabajamos el paisaje cultural entendido como el resultado de un conjunto de hábitos o modos de vida de las personas que interaccionan con los procesos naturales del medio. Así el paisaje se dibuja en cada momento histórico por los movimientos culturales inherentes en la forma de vivir de cada época, por la estructura espacio-temporal que le es propia y por la riqueza biológica del territorio, con la mutabilidad como su cualidad más esencial.

andar, recorrer y aliarnos a las tensiones y campos de fuerza que generan las relaciones estructurantes del mismo. En este caso, partimos de la investigación, el estudio, la proposición y la acción hacia lo que transforma la interacción entre las personas en lo que llamamos espacio social, hacia la transformación de un paisaje que a su vez, invisible, conforma su propia identidad.

En este sentido, la deriva es para nosotros una manera de aproximarnos de forma directa, honesta y desenfadada al territorio en el que se nos ha invitado. Como si peláramos una cebolla, caminamos levantando capa a capa las binzas superficiales de las primeras impresiones, hasta descubrir aquellos elementos básicos de las estructuras relacionales profundas. Caminamos y hablamos entre nosotros, con el entorno y sus habitantes, sobre lo que nos impresiona, nos informa, nos sugiere y nos propone lo que vemos, sentimos y percibimos. A partir de ello configuramos un *pantone* cartográfico, construyendo la aprehensión e interpretación fenomenológica del lugar. En este sentido, es condición *sine qua non* enfrentarnos a esta intensidad significativa reduciendo a la mínima expresión todo aquel bagaje de conocimiento previo que se activa como mecanismo de interpretación y que puede hacer disonantes las conclusiones de la armonía autóctona real del espacio observado. La narración musicada como resultado de la deriva debe responder con el mismo rigor con el que la realidad se muestra delante de nosotros. En *Bideak*, esta deriva se realiza tanto en el espacio físico, recorriendo improvisadamente algunas de las trazas-caminos de los diferentes pueblos (Güeñes, Sodupe, Zalla y Balmaseda), como en el espacio social, dejándonos llevar por el azar, curioseando junto con los caminantes y vecinos que se cruzaban en nuestro camino.

## Rutas y relatos sonoros

En nuestro trabajo entendemos un *lugar* como aquel espacio que en el proceso de activación/actualización, se debe a una rememoración continua del pasado, convirtiéndolo en algo vivido, no representado. Sujeto al concepto de lugar, definimos la idea de temporalidad: los lugares son acciones, sucesos, y el tiempo es su atributo. De este modo, la identidad del lugar se construye a partir de la superposición de capas en un proceso de acumulación según las relaciones que determinan un compromiso y definen este lugar, y como hemos dicho, nuestra tarea es retirar estas capas una a una, a través de la exploración *in situ* de historias contenidas e inscritas en un lugar físico, geográfico, con la idea de recomponer y editar las narraciones de este paisaje oculto o muchas veces olvidado. ¿Pero cómo se definen los límites y las fronteras de este paisaje?, ¿comienza con los montes que definen el telón de fondo visual?, ¿hasta dónde llegan los relatos y cuentos de sus habitantes? El campo visual, así como las narraciones, trazan fronteras, líneas en el territorio entre el aquí y el allí, entre lo próximo y lo lejano, entre lo propio y lo ajeno, como lo hace el sonido, el olfato o las texturas que percibimos. En este sentido, la difusa frontera como límite de un lugar no es donde termina algo, sino a partir de la que algo tiene lugar y comienza a existir.



Trabajo de campo en Güeñes, Enkarterri, durante la residencia artística para el proyecto “*Bideak, rutas y relatos sonoros*”. Enkarterri, 2012.

“Una de las entradas del vocablo Paisaje en el Diccionario del Uso del Español de María Moliner reza así: extensión de campo que se ve desde un sitio [...] se entiende habitualmente por paisaje la panorámica que nuestros ojos perciben desde una distancia media [...] el otro

extremo de la balanza es la escala de la inmediatez, la más cercana a nuestros ojos, la que se nos aparece en primer plano al caminar por la ciudad o el campo.” (Joan Nogué, 2009, p. 197)

Así, para entender el paisaje y su funcionamiento debemos poner en práctica las ideas de ruta y relato. La ruta como itinerario, de recorrido, descubierta; el relato como disposición narrativa a explicar desde la riqueza y diversidad de descripciones e interpretaciones. El paisaje como vector resultante de la trayectoria perceptiva-intepretativa-descriptiva (Carles Llop, 2009). Con la observación directa y la reposada digestión de las impresiones y reflexiones, componemos un relato a partir del desarrollo metodológico de los paisajes vividos en relación a los paisajes interpretados, a partir de las aportaciones que se hacen desde las ciencias histórico-geográficas ambientales y también, sociales. Este sistema nos permite elaborar representaciones que nos permiten ser críticos y al mismo tiempo, utilizar (o facilitar a otros) herramientas para el desarrollo y el equilibrio del uso y el abuso de nuestro patrimonio.



Trabajo de campo en Avinyó, Catalunya, durante la residencia artística para el proyecto “A. Fluent, reconstruyendo los caminos del agua”, Avinyó, 2013.

Esta metodología basada en la deriva nos posibilita descubrir narraciones y relatos que configuran una visión, una imagen mental de un constructo simbólico, un paisaje. Es como un mapa portador de variables significados que diseñamos a partir de rutas improvisadas que nos entregan a situaciones emotivas de *déjà vu*, de semejanzas o de novedades, donde

la toponimia se convierte en un *bypass* de consenso sociocultural con el *nombre* como la representación más holística de una compleja realidad paisajística. El nombre adquiere su pleno sentido cuando al oírlo simultáneamente imaginamos, en una plena asociación entre realidad y representación, el paisaje descrito.

“[...] venía por aquí, por Godeo, pasaba por el castañoal que tenía Pilar, y pasaba también por el árbol que tenía el padre de Mañes.” (José Luís Puente, caminante de Zalla, “*Bideak. Rutas y Relatos Sonoros*”, 2012)

## Cartografías del espacio como narraciones del tiempo

La deriva nos plantea una regresión en movimiento de nuestro cuerpo respecto al entorno natural, cuando éste todavía no es paisaje. En este juego, podríamos decir, cartográfico, la reinención de nuestras percepciones ante un territorio fundamenta la idea de los situacionistas, entendiendo la deriva como el reconocimiento de los efectos de naturaleza psicogeográfica y la afirmación de un comportamiento lúdico-constructivo que la opone, en todos los aspectos, a las nociones clásicas de viaje y de paseo (Guy Debord, [1958] 1997). A pesar del archiconocido inicio histórico de la *dérive*, nosotros tomamos su conceptualización, formalización y metodología desde la *Internacional Situacionista* (1957-1972): una secuencia narrativa en la lectura de la ciudad como texto, sin menospreciar el interés claro, por dadaístas y surrealistas con la realidad cotidiana como material de sus creaciones. Entendemos por tanto la deriva como una forma de experimentar la ciudad, el territorio y el paisaje, una manera de mantener despierto un instinto de orientación y supervivencia abandonado al desarrollo del sujeto en la ciudad y por lo tanto, a una transformación cultural activa del medio urbano. Como los situacionistas, la deriva nos sirve como forma de tráfico sumado a un posicionamiento crítico que nos permite gestionar unos procedimientos para ensayar y trabajar con el entorno urbano –o rural, en los dos casos que presentamos– desde nuevas dinámicas de expresión activa. Por este motivo hacemos referencia a lo lúdico en relación a la IS, es decir, a la idea de una actitud participativa hacia el entorno y a partir del qué hablar en términos también plásticos, señalando sus posibilidades como material estimulante y creativo (Luis Navarro, 1999) para todo tipo de representaciones cartográficas que explicamos más adelante, y de la que participa la idea de negación del modelo de planificación urbana con la que Gilles Ivain firma el texto seminal “*Formulario para un nuevo urbanismo*”, escrito en 1953 (antes de la fundación de la IS), donde reclama la atención sobre las necesidades de trabajar en la reestructuración sensible y afectiva de la ciudad.

“La arquitectura es el medio más simple de articular el tiempo y el espacio, de modular la realidad, de engendrar sueños. No se trata solamente de la articulación y la modulación plásticas, expresión de una belleza pasajera, sino de una modulación influyente que se inscribe en la curva eterna de los deseos humanos y del progreso en su realización.” (Gilles Ivain, [1953] 1999).

En este contexto, y en relación a los proyectos que presentamos, concebimos el paisaje y la ciudad como un ente vivo, emotivo, afectivo y dinámico. Por ello afirmamos que el urbanismo que opera desde una desconexión con las actividades culturales, sociales

(cotidianas), necesita dar paso a una organización territorial que parta de la interdisciplinariedad, posibilitando que las interferencias entre las diversas actividades se integren en un nuevo concepto de territorio, ciudad y paisaje. Esta realidad de lo cotidiano, lo extraordinario, trivial, común, es lo que nos interesa para descubrir ese momento efímero que se escapa de los grandes eventos y portadas de los periódicos, pero que es lo esencial, lo que realmente nos pasa, lo que realmente vivimos, por tanto, es lo que para este otro urbanismo (y para nosotros) es significativo. Debemos entender que el paisaje que trabajamos es, por tanto, fugaz y cambiante, como la percepción que no puede sintetizarse en una única mirada.

Así, es necesario prestar especial atención a los efectos de la alineación de la vida cotidiana, como hicieron los situacionistas en consonancia con las ideas del sociólogo francés Henri Lefebvre recogidas en el texto de la *"Crítica de la vida cotidiana"* (2002). La teoría del filósofo se desarrollaba primordialmente sobre la fragmentación del espacio urbano que había surgido como consecuencia de la autonomía de la arquitectura y el urbanismo como disciplinas que se encargaban del aspecto visible y ordenado de la ciudad. Por tanto, se tenía –y se tiene– que entender que la ciudad no está completa hasta que no se consideran todas las acciones vinculadas al tiempo y el espacio. En el mismo sentido, Lefebvre consideró la producción de espacio a partir de la morfología social de éste en relación al contexto urbano donde *"es la experiencia vivida lo que lo forma en sí mismo, es un organismo vivo, e íntimamente ligado con la función y la estructura"* (Henri Lefebvre, [1974] 1991, p. 94).

Con esta idea opera una de las primeras intervenciones del grupo de la IS que nos gusta recordar, como objeto de admiración e inspiración para nuestros proyectos, donde en una de sus primeras derivas realizadas por el grupo en la ciudad de Ámsterdam, usaron *walkie-talkies* para comunicarse y para unir localizaciones distantes de la ciudad mediante la transmisión oral de la percepción del lugar. Así, además de dibujar otro mapa de relaciones, se hicieron manifiestas las múltiples temporalidades de sus habitantes y espacios, entendiendo como objetivo específico el de trazar un camino para la aparición de la primera instalación sonora en el espacio público de la ciudad. Un hecho que nos ayuda a pensar cómo el *momento* conlleva un tiempo y un espacio determinados, pero que a la vez, el *momento* crea este tiempo y este espacio de la misma manera como lo haría una obra de arte inmersa en un contexto específico (María Andueza, 2012). Así, retomando este referente, tanto en el caso de *Bideak* como de *A.Fluent* se reconstruyen las temporalidades de cada contexto particular a partir de la recopilación sonora de la memoria de sus habitantes en relación al lugar, pero también del propio ambiente recorrido por nosotros, de manera que estas temporalidades en formato de sonido se contraponen y complementan conformando un nuevo relato que remite a un pasado-presente, trazado en forma de ruta existencial.

### Los mapas sonoros como instrumentos de intervención

En definitiva, hablamos de rutas y relatos que elegimos plasmar a través del sonido y la cartografía. La intuición y el interés por la libertad textual que permite el sonido responden

también a la posibilidad de libertad, de esta capacidad de generar contenidos más allá de los medios tradicionales. Con el sonido es posible construir escenas que operan desde la marginalidad mediática permitiendo inventar, crecer y abrirse a una abundancia de contenidos impresionante. Por ello, aunque nuestros proyectos hasta el momento no han sido colaborativos (con respecto a la autoría), creemos que es interesante introducir el interés creciente de muchos artistas por el sonido o el arte sonoro. A través del concepto de *Sistemas Emergentes*, Steven Johnson (2004) propone un sistema pensado para solucionar problemas sin necesidad de una inteligencia centralizada, sino alimentándose de diversas fuentes que trabajan en paralelo. En este sentido encontramos muchos ejemplos en el Estado Español, como el mapa sonoro de *Escoitar.org*, una propuesta territorial con el objetivo de recuperar y preservar un patrimonio sonoro en peligro de extinción, a la vez que plantea también una plataforma de archivo de paisaje sonoro interpretada desde diferentes aspectos de la ecología acústica, pero también del arte sonoro y la música electroacústica. Otros ejemplos pueden ser los desarrollados en la LABoral de Gijón, "*LABSocial Club*" (Juanj Palacios, Elena Álvarez, Aida Rodríguez e Iván Tobalina, 2010), en el que el fonografista Juanjo Palacios realiza recorridos sonoros con grupos de la tercera edad en barrios periféricos de Gijón; proyectos como "*Sons de Patum*" (Jordi Boixader, 2009), donde el grupo de investigación en arte sonoro de la Universidad de Barcelona ha llevado a cabo un mapeo sonoro de la fiesta de la Patum de Berga; otros ejemplos con más extensión, como el "*Soinumapa*" (Íñigo Telletxea y Xavier Erkizia, 2005) o *Andalucía Soundscape* (Juan Cantizzani, 2008), así como un largo etcétera de cartografías o mapas sonoros que han surgido en la última década, con la idea de archivo y colaboración siempre presente.

"Con la eclosión de las tecnologías de geolocalización y nuevas aplicaciones de sonido, el sonido puede convertirse pronto en un rasgo naturalizado de la cartografía. Así que creo que es importante hacer más preguntas acerca de lo que estos mapas habilitan y / o deshabilitan. ¿Qué estamos perdiendo al visualizar el sonido? ¿Qué estamos ganando? ¿Qué está en juego?" (Steph Cesaro, 2010)

Regresando por unos momentos a finales de los sesenta, principios de los setenta, la primera tentativa de recogida de paisaje sonoro de forma territorial fue la publicación realizada por el grupo The World Soundscape Project, titulada "*Vancouver Soundscape*". Dirigida por el propio R. Murray Schafer y los miembros del WSP, se presentó un recorrido sonoro por la ciudad en formato de cinta analógica. Sin embargo, es a partir de los noventa cuando geógrafos y cartógrafos, de la mano de John Kryger, empiezan a pensar y conceptualizar las ideas básicas de lo que ahora conocemos como mapa sonoro. Las primeras premisas apuntaban a la necesidad de completar cartografías virtuales con nuevos contenidos no gráficos, intuyendo o previendo que el sonido podría determinar la forma en que ha evolucionado la cartografía hasta nuestros días.

"Thus a map display for the visually impaired could use tactile display for base map information and could use sound to represent single or multivariate data located at points or areas on the map. The sonic representations could be roughly located in a two (or three) dimensional sound space or they could be selected by an interactive tactile display. These approaches would allow



the communication of complex, multivariate data to the visually impaired – something to which tactile maps are not particularly well suited. It would use the tactile display for base locational attributes which may be more difficult to create and interpret with sound.” (John Kryger, 1994)



Captura de pantalla del mapa sonoro interactivo ([www.mixite.es/afluent](http://www.mixite.es/afluent)). Avinyó, 2013.

Hemos vivido recientemente proyectos de código abierto en relación a la cartografía colaborativa, a menudo pensada desde el recorrido, la deriva o el caminar. El mapa en este sentido, es una representación de experiencias urbanas vividas cada vez más llenas de contenidos hasta su verdadera eclosión con la aparición de herramientas virtuales *online* y en abierto, que permiten editar y construir mapas virtuales sin ser necesarios amplios conocimientos en informática, donde Google Maps API<sup>2</sup> es uno de los principales actores en desarrollar estas herramientas cartográficas accesibles para los usuarios. Es pues, a través de este API (aplicación) abierto, que muchos colectivos y proyectos sonoros se han servido para crear paisajes sonoros de distintos lugares dependiendo de la procedencia o el interés del colectivo, grupo de artistas o grupo de investigación.

Lo curioso es que la mayoría de cartografías o proyectos desde la práctica del arte sonoro están vinculadas a grupos de investigación artística o colectivos centrados en este tipo de proyectos. Si bien, desde siempre, hemos relacionado la cartografía con geógrafos, sociólogos o antropólogos, en el mundo de la cartografía sonora nos encontramos con un abanico de agentes y actores de campos de trabajo muy diversos, y poco o nada relacionados con el mundo de la cartografía científica. Este hecho es interesante para entender cómo se desarrollan estos mapas y qué perspectiva adoptan a la hora de presentar su paisaje sonoro.

<sup>2</sup> Interfaz de programación de aplicaciones (siglas en inglés).

Desde nuestra experiencia, y en relación a los antecedentes mencionados anteriormente, intentamos que con esta cartografía sonora se evidencie también el concepto de deriva inherente en el propio proyecto, aunque en su formalización pueda parecer oculto. Uno de nuestros objetivos es crear una interactividad entre el público y el proyecto. En muchos de los casos de estudio anteriores, la mayoría *online*, se conciben como archivos, contribuyendo a la permanencia de la memoria del lugar, una memoria sonora. Pero la idea que tenemos del arte como herramienta-medio transformador del territorio, que altera el modo de verlo y vivirlo, así como la relación que establecemos con él, nos lleva a pensar la cartografía (sonora) no sólo como archivo documental, sino como instrumento de intervención del espacio, en este caso, rural. Con *Bideak*, por ejemplo, construimos esta mapificación desde un punto de vista más abstracto, sensorial y experimental desde el oído y la propia imaginación del receptor de la propuesta, y a la vez también participante. Aquí, la cartografía se formaliza a través de una contextura de altavoces que reproducen los diálogos editados a partir de un diseño narrativo, con la intención de construir un guión, una nueva historia, una narración del territorio compuesta a partir de derivas interpersonales, permitiendo que el espectador experimente y reviva el paisaje cultural de Enkarterri, escuchando los sonidos y las voces que constituyen este paisaje. Aunque es con la segunda experiencia, *A.Fluent*, que intentamos dar un paso más allá con la cuestión de la interactividad. En este caso, el proceso de construcción del relato es más o menos parecido al proyecto precedente, pero el objeto de estudio difiere levemente del anterior, siendo en esta ocasión los caminos y recorridos relacionados con el agua, más concretamente, con las fuentes. Observamos, recorremos, preguntamos y charlamos sobre el agua en el contexto del pueblo de Avinyó, y lo registramos, no sólo descubriendo fuentes, sino también antiguas dinámicas de uso e interpretación del territorio por parte de sus habitantes. También como parte del proceso, en esta ocasión construimos un mapa sonoro interactivo<sup>3</sup>, una cartografía proyectada a escala humana con un sensor de presencia que aboga por la interactividad y la fluidez en el espacio, tanto físico (delimitado por la propia proyección) como intangible (compuesto por los sonidos registrados). Esta cartografía proyectada permite al espectador (de nuevo, participante) reconstruir de forma subjetiva las posibles derivas realizadas. Dejándose llevar por el espacio de la sala, los murmullos y los sonidos, el proyecto propone recorrer de nuevo el paisaje de la zona materializado en forma de cartografía sonora, a la vez que se participa metafóricamente de la propia presencia como habitante en el territorio real, qué lugar ocupamos y qué rastros dejamos, sean físicos o sonoros.

Con estos dos proyectos construimos cartografías que, más allá de los medios gráficos de representación de subjetividades inducidas por nuestros egos, constituyen por sí solas un nuevo espacio relacional que permite una interacción entre espectadores-participantes como sujetos transformadores activos del territorio, y al mismo tiempo actúen como

---

<sup>3</sup> El mapa sonoro interactivo de *A.Fluent* se puede consultar y experimentar *online* en [www.mixite.es/afluent](http://www.mixite.es/afluent). Animamos a los curiosos a fisgar en el mapa para descubrir dónde están las fuentes. (Actualmente, a fecha 2 de marzo de 2014, está en versión de prueba). La versión para uso expositivo consiste en una proyección del mismo mapa sonoro a escala humana, incluyendo un sensor que detecta la presencia del usuario y lo sitúa en el mapa virtual del territorio en cuestión. Cuando el usuario se mueve, comienza su deriva por este otro paisaje compuesto por los sonidos de las fuentes, el territorio y los relatos e historias de los habitantes entrevistados.

registros de la multitemporalidad que constituyen las propias experiencias narradas y vividas. En estas cartografías, la deriva se sitúa entre el método y la experiencia, permitiéndonos pasear, escuchando los murmullos y sonidos, reconociendo los ambientes y sintiendo los espacios, al mismo tiempo que nos convertimos en testigos de una capacidad metamórfica como medio de supervivencia activa de lo que vive en un lugar en un momento presente, siendo traducido en el paisaje como resultado de la transformación en un espacio que es temporal. Intensidades que se significan en la espacialidad de las rutas y en la temporalidad de los relatos, conformando un nuevo paisaje efímero que se recompone en cada intento de deriva, en cada narración recorrida.

Andar es ver el paisaje en movimiento, diluir los límites en mares de sensaciones cambiantes. Os proponemos ahora escuchar y andar con el oído atento al ritmo natural del vaivén del caminar del hombre, del paisaje pasar.

“C'è un io in movimento che descrive un paesaggio in movimento.” (Italo Calvino; en Marco Belpoliti, 1995, p. 96-97).

## Referencias

- Andueza, María (2012). A las ciudades se las conoce, como a las personas, en el andar: orígenes de la instalación sonora en el espacio público en el marco del urbanismo y la sociología de los años 60. *Arte y Política de Identidad*, 7, 127-142.
- Belpoliti, Marco (1995). *Italo Calvino. Enciclopedia: arte, scienza e letteratura*. Milán: Marcos y Marcos.
- Cesaro, Steph (2010). *The sight of sound: Mapping audio*. Recuperado el 11 de marzo de 2014 de <http://hastac.org/blogs/stephceraso/sight-sound-mapping-audio>
- Debord, Guy ([1958] 1997). La teoría de la deriva. En Liberto Andreotti y Xavier Costa (eds.), *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*. Barcelona: Actar y MACBA.
- Ivain, Gilles ([1953] 1999). Formulario para un nuevo urbanismo. En *Internacional Situacionista, Vol. 1: La realización del arte*. Madrid: Literatura Gris. Recuperado el 24 de marzo de 2014 de <http://www.sindominio.net/ash/is0109.htm>
- Johnson, Steven. (2004). *Sistemas Emergentes: o qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software*. Madrid: Turner Noema.
- Kryger, John B. (1994). *Sound and Geographic Visualization*. En Alan MacEachren & David R.F. Taylor (eds.), *Visualization in Modern Cartography* (pp. 149-166). Nueva York: Pergamon.
- Lefebvre, Henri ([1974] 1991). *The production of space*, Londres, Blackwell.
- Lefebvre, Henri (1961). *Critique of Everyday Life. Foundations for Sociology of Everyday*. París: Verso.
- Llop, Carles (2009). Ruta i Relat, un mètode per retrobar paisatges. En Ignasi Aldomà i Carles Llop (eds.), *Els paisatges de l'aigua: l'Alt Pirineu i Aran* (p. 93-100). Lleida: Pagès.
- Nogué, Joan (2009). *Entre Paisajes*. Barcelona: Àmbit.
- Navarro, Luis (ed.). (1999). *Internacional Situacionista. (1958-1968) Textos completos en castellano de la revista Internationale Situationniste (Vol. 1 La realización del arte. Internationale Situationniste # 1-6 más Informe sobre la construcción de situaciones)*. Madrid: Literatura Gris.
- Palacios, Juanjo; Álvarez, Elena; Rodríguez, Aida; y Tobalina, Iván (2010). *LABsocial\_Club*. Recuperado el 11 de marzo de 2014 de <http://labsocialclub.yolasite.com>

## Historia editorial

**Recibido:** 18/03/2014

**Aceptado:** 23/04/2014

**Publicado:** 07/05/2014

## Formato de citación

Carrasco Bonet, Marta, y Selvas Gardeñas, Sergi (2014). Rutas y relatos sonoros. Una experiencia transdisciplinar entre el paisaje sonoro y la deriva. *URBS. Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales*, 4(1), 111-122. [http://www2.ual.es/urbs/index.php/urbs/article/view/carrasco\\_selvas](http://www2.ual.es/urbs/index.php/urbs/article/view/carrasco_selvas)



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de [Atribución CC 4.0 Internacional](#). Usted debe reconocer el crédito de la obra de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede compartir y adaptar la obra para cualquier propósito, incluso comercialmente. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace. No hay restricciones adicionales. Usted no puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros hacer cualquier uso permitido por la licencia.