

Desde luego tú tienes al menos dos facetas: una que tiene que ver con tu interés por desarrollar paisajes sonoros a través de tus grabaciones de campo y por otro lado, la propuesta rítmica con atisbos al jazz y el techno como se puede escuchar en tu disco "¡Siam Acnum" [Nunca Más!] editado este año 2003 en el sello de Porto [Portugal], Crónica Electrónica. Entiendo que este álbum es una respuesta contra el daño al medio ambiente, en específico de aquél derrame de petróleo ocurrido frente a las costas de Galicia del barco "Prestige" de bandera africana. ¿En este disco tú te encargaste de la música y los artistas gallegos Montse Rego y Roberto D. Bouzas, además del colectivo Flexo, fueron responsables de las visuales?

...es cierto que el proyecto "Longina" funciona en varios frentes; por un lado el de mi búsqueda personal, que bebe de fuentes clásicas, y el del "pop" como paradigma. Mi formación musical es autodidacta (aunque ahora estoy estudiando Musicología en la Universidad), y he crecido dentro del circuito pop, que me ha aportado mucho, por supuesto, pero sigue siendo muy conservador en sus formas y en muchas ocasiones he pensado que no va mucho más allá del simple entretenimiento, (soy consciente de lo arriesgado que es hacer este comentario). Ahora recuerdo un artículo de Simon Frith dentro de una enciclopedia de Pop y Rock de la Universidad de Cambridge, en una de las voces referidas al Pop, comentaba algo así " *Con el pop se trata de dar a la gente lo que ya se sabe que quiere en lugar de luchar contra los estreñimientos tecnológicos o las convenciones estéticas.*". Con esto te quiero decir que he abandonado definitivamente el circuito pop para centrarme en la investigación sonora y en escuchar con atención los sonidos que nos rodean hasta encontrarme con un discurso personal. Mi disco ¡Siam Acnum es, posiblemente, el último trabajo accesible y el final de una etapa, por eso reúne tracks tan dispares y lejanos en estilo. Este disco ha servido de sutil denuncia a la tragedia que vivimos en Galicia con los vertidos de crudo, desde hace muchos años. Los títulos de los temas del disco hacen referencia a los nombres de los petroleros que se hundieron en los últimos 10 años en nuestras costas (escritos al revés, como el título del disco, así "nosac" es Casón, "oexe ram" es Mar Exeo o "aloiuqru" es Urquiola). Todos los artistas que colaboraron en el disco han tenido una especial implicación en las movilizaciones sociales que acompañaron a la tragedia "Prestige", como es el caso de Horacio G. o el Colectivo Flexo. La foto interior y todo el despliegue de imagen corrió a cargo de M. Rego y R. de Bouzas, como me comentas, y es con ellos con los que estos días presentamos SUSHI para 4, una producción audio-visual para el Museo do Mar de Galicia.

Me parece interesante lo que tú argumentas respecto de que "los sonidos no son símbolos, sino actos". ¿Nos podrías explicar esta declaración?

...trataré de explicarlo, pero he de aclarar antes que son palabras del artista sonoro más ácrata que conozco, hablo de Llorenç Barber, uno de los grandes representantes españoles de las vanguardias europeas de mediados del siglo pasado, y uno de los artistas con más coherencia en su discurso en nuestro país (imagino que lo conocerás por sus Conciertos de Ciudad, tocando campanas por todo el mundo). Estas palabras fueron publicadas en la Revista de Occidente en el año 1993 y todavía sorprenden a mucha gente por su limpieza y pureza. Cuando Barber habla de los sonidos como "actos" y los excluye del mundo "simbólico" yo entiendo que el sonido reúne varias características que lo hacen independiente de otros tipos de lenguaje, y que su condición es de "autonomía" respecto a otros modos de comunicar. El sonido carece de significado, es por lo tanto, signifiante. Se auto-gestiona y auto-explica, no se apoya en acontecimientos exteriores porque no los necesita, y aquí es donde aparece su condición de "autosuficiente". Huye de las trampas del lenguaje y discurre libre y espontáneamente, narra el presente, obvia las perversiones del discurso cultural y no triunfa porque busca el encuentro constantemente. Quiere circular, correr por el espacio y llenarlo todo, apropiarse de todo. A un sonido no podemos darle la espalda, como hacemos con un cuadro o una escultura cuando no nos gusta, y cuando hacemos sonar un sound system en una habitación, su sonido "llena" todo el espacio posible. Por estas razones, el poder del sonido como elemento comunicador es realmente grande. Por otro lado está el concepto de "tiempo real", es decir, la característica más importante del audio: solo puede escucharse a lo largo del tiempo, concretamente del tiempo que dura esa pieza sonora. El sonido es tiempo y, siempre, tiempo real. Por todo esto que te cuento, el sonido es un "acto", y no un símbolo.

En relación al trabajo que desarrollas en el ámbito de los paisajes sonoros con el proyecto Sushi para 4, quisiéramos saber en qué se basa el grupo para elegir las temáticas a tratar, por ejemplo el mar Atlántico u otro paisaje?

...en el caso de SUSHI para 4 (www.audioespacio.com) la temática no la hemos elegido nosotros, ya que se trató de la respuesta a una convocatoria pública de producción y compra de obra que lanzó el Museo do Mar de Galicia. Ellos han sido los interesados en las grabaciones del mar gallego. Este proyecto se ha planteado como una fusión de varios puntos de vista sobre un mismo objeto, en este caso "el mar". Y le llamo "objeto" porque nuestra actitud, cuando iniciamos el viaje, fue similar a la que tenía Pierre Schaeffer en los años cincuenta (uno de los creadores del concepto de "Música Concreta") , él grababa sonidos y trabajaba con ellos como "objetos concretos", es decir, descontextualizados y, por lo tanto autónomos. Nosotros recogimos información visual y sonora del mar de Galicia y trabajamos con ella como un escultor trabaja con la madera o con el hierro. En ningún momento tuvimos intenciones de reintegrar al espectador en estos paisajes naturales (como hacía Murray Schafer desde Canadá), o dispararle recuerdos u otro tipo de material de la memoria, para simpatizar. Tampoco teníamos intenciones ecológicas directas (aunque al final si que ha habido varias acciones de denuncia) ni necesidad de catalogar sonidos como patrimonio sonoro. Nuestra intención fue ofrecer un discurso a cuatro voces (tremendamente complicado y problemático) que recoge una visión cuatri_personal del mar gallego. El resultado fue un DVD interactivo con el registro de las acciones, dos CDS de audio, una web activa a modo de "Cuaderno de Bitácora", varias fotografías en formato panorámico (una de ellas de 7 metros) y una emisora de radio FM emitiendo constantemente los textos de H. Basalo en código Morse, que fue nuestro particular homenaje a los poetas sonoros de principios del siglo pasado, concretamente a Fortunato Depero (www.ubu.com) que convertía el lenguaje en sonido de una manera asombrosa.

Para mí las grabaciones de campo que nutren los paisajes sonoros tanto hacen referencia como dices tú a "materia de identidad de un determinado lugar", como también a evocar paisajes distintos a los de uno y a ponerlos en común esos ambientes. Son estas dos variantes las que se recogen en tu proyecto Sushi para 4?

...como te comenté, no recogimos estos sonidos con el fin de catalogar o de complementar el patrimonio de los lugares a los que acudimos. No tratamos de encontrar material sonoro que identificara a un lugar concreto. Partimos, eso si, de una idea del mar como droga y ruido blanco, es decir, instrumento de evocación, y me explico: cuando analizas el sonido del mar en un osciloscopio e imprimes el espectrograma, el resultado es un dibujo lleno de líneas, completo. Nosotros, los humanos, podemos escuchar un intervalo de frecuencias que van desde los 20hz hasta los 20 mil, en dos palabras, podemos escuchar sonidos muy graves y sonidos muy agudos. El sonido del mar, entonces, abarca casi todo este espectro sonoro porque contiene casi todas las frecuencias graves y las agudas, y los sonidos que reúnen estas condiciones producen en los humanos un efecto de evocación e interiorización. Este hecho explica que cuando nos asomamos al mar, su sonido nos lleva a reflexionar y nos induce una relajación casi inmediata, provocada por una respuesta física a un sonido. Cuando salimos de viaje, partí de esta imagen del mar, pero poco a poco me fui dando cuenta de que SUSHI_para_4 recoge muchos aspectos sociológicos y de denuncia a un mar vertedero y a un mar cabreado. Los paisajes sonoros que aparecen en SUSHI son, pues, el resultado de esta actitud, unos literales y otros procesados.

Acerca de tu trabajo "Paisaje Sonoro del Lago Lomond", nos podrías adelantar cuáles son aquellas interrogantes que se abren sobre los métodos de grabación de campo tradicionales?

_Lomondscape, el trabajo que mencionas, es un proyecto abierto con una duración indeterminada (y una actitud vital). En ese primer viaje llegué hasta Escocia, concretamente al Lago Lomond, y allí vacié mi maleta-studio en una caravana, mi base de operaciones. Aunque mi interés inicial pasaba por la grabación, archivo y catalogación del Paisaje Sonoro del lago y sus islas (tierra de titanes y bravucones como Rob Roy MacGregor), un interés inicialmente científico, estos objetivos fueron mutando y el Paisaje Sonoro (el de la Bauhaus, R. Murray Schafer, H.Westerkamp, Barry Truax, Leonardo Fiorelli, Chris Watson, J.M Berenguer, J. Iges o el más "laptopista", Francisco López) pasaron a un segundo plano para centrarme con más profundidad en la experiencia de trabajo y en las situaciones que se crearon alrededor de esta experiencia. En el sabor de la cotidianeidad, y es precisamente aquí, en los elementos que rodeaban al fin científico, donde aparecen los nuevos interrogantes que te interesan, en _Lomondscape se esconden varios aspectos sociales así como denuncias (siempre en un oculto segundo plano). Por una parte hay una

Llamada de atención al estado de la emigración idiomática, es decir, a las situaciones y condiciones a las que son sometidos los extranjeros que viajan a las islas de Gran Bretaña para aprender el llamado "Idioma Universal". Se paga un precio muy alto por aprender dicho idioma y este país es consciente de ese motor económico y de su fuerte demanda. Con *_Lomonscape* he tratado de compensar la balanza convirtiendo esta necesidad en un "intercambio" de energía, y ese es precisamente la esencia de mi trabajo; un intercambio energético con una banda sonora filtrada desde mi "Line In", mi escucha personal. Por supuesto, no estoy diciendo que no hubo "feedback", porque faltaría a la verdad, pero si afirmo que se ha hecho un sobre-esfuerzo para compensar esta balanza. Mi manera de enfocar estas grabaciones y la forma de contarle bebe de fuentes de la Etnomusicología y nada en aguas comunes entre un método científico, aséptico y un nuevo lenguaje personal. He tratado de fundir los métodos arraigados con el nuevo lenguaje digital al que estoy acostumbrado o con el que he crecido.

(1) [...] En la historia de la música apenas existe otra situación en la que el músico haya participado de manera tan radical: la creación del sonido mismo, es decir, la elección del material sonoro, no según su efecto por su carácter obvio (ello sería trivial, pues sólo sería trasladar los problemas de la orquestación o instrumentación corrientes a un ámbito distinto). Se trata, más bien, de la elección del material sobre la base de sus cualidades estructurales internas. El compositor es al mismo tiempo ejecutante, de modo que ejecución y realización adquieren una importancia inusitada. El músico se convierte en cierto sentido en pintor. Influye directamente en la calidad de la realización. [...]*

[...]En la música electrónica, nosotros mismos debemos construir cada sonido. No se trata de copiar sonidos naturales: la mayoría de ellos son tan extremadamente complejos, que una síntesis sería prácticamente imposible. Por otra parte, la mera idea de pretender crear un sucedáneo del mundo sonoro natural inspira horror. No tendría la calidad de los instrumentos tradicionales ni las cualidades específicas que, con razón, se esperan de los nuevos medios.

Este es el punto donde fracasan todos los especialistas en la construcción de instrumentos electrónicos; de naturaleza bastarda y asexuada, los instrumentos electrónicos ni siquiera pueden rozar el verdadero problema de los timbres en el ámbito "artificial". [...]

Estas palabras pronunciadas por Pierre Boulez en los años sesenta, que provocaron una terrible crisis entre los experimentadores, son hoy palabras caducas ya que, afortunadamente, los instrumentos digitales y las herramientas software consiguieron introducir un nuevo lenguaje sonoro que en muchos casos, aporta más riqueza tímbrica que la que puede ofrecer la naturaleza por si misma, sin esta alteración digital. *_Lomonscape* en pues, un guiño amable a la naturaleza y una historia audio-visual contada desde los canales de este nuevo lenguaje. Una historia verdadera en un espacio primitivo, bárbaro y aunque Pierre Boulez ha defendido el sonido natural como "tímbicamente muy rico" e "imposible de emular" (se refería a la falta de sentido que tiene tratar de emular sintéticamente el sonido natural), creo que ahora hemos llegado a una situación muy diferente y esperanzadora, y es que el sonido digital no solo ha igualado la riqueza tímbrica del natural, sino que la ha superado aportando un nuevo discurso sonoro. Es aquí precisamente, el lugar en el que habita *_Lomonscape*; he recogido sonidos de este lugar, pero los he tratado como si fueran bancos de sonidos estériles y es en la composición de las piezas sonoras que aportó, cuando los factores sociales y las situaciones vividas (aquí radica la importancia de "estar aquí") influyen y condicionan estas piezas sonoras.

También pienso que se han borrado las fronteras entre las distintas disciplinas creativas, así que tampoco es necesario acudir a un conservatorio para componer una gran ópera ni cursar Bellas Artes para crear una obra de arte. Es cuestión de querer hacerlo. Pero los que trabajamos con el audio, todavía tenemos que llevar un escudo para defendernos y una daga para ahuyentar a los incrédulos.

(1) Boulez P.: "En las fronteras de la tierra fértil". Un análisis de los problemas sociales y técnicos referidos a la música electrónica, en ¿Qué es la música electrónica?, Buenos Aires, Nueva Visión, Págs. 103-123.*

Nos podrías contar en términos generales acerca del Colectivo SINSALaudio al cual perteneces y sobre tu actividad radial?

...sinsalaudio es un grupo de amigos con intenciones semejantes. Todos amamos el audio por encima de lo musical y este punto de vista común nos ha llevado a crear un Club (Vademecwm <http://www.clubvademecum.com>), un programa de radio (ahora on-line www.sinsalaudio.com), una tienda de discos y una promotora que siempre ha apostado por lo experimental y arriesgado. Información en www.sinsalaudio.com

¿Qué opinas como músico de laptop acerca de las estéticas del error de las cuales habla Kim Cascone [artículo traducido en loop] y si este método de producción se incorpora a la creación de tu música?

...es una pena que existan pocas publicaciones sobre la cultura laptop_music, y este es el caso de Kim Cascone, que con 4 o 5 artículos en Parachute se ha convertido, al menos en mi país, en uno de los teóricos de esta cultura digital-sonora. Tengo en cuenta los espléndidos trabajos de John Maeda, pero sigo pensando que deben publicarse más ensayos sobre el sonido como herramienta autónoma y artística. En relación al contenido del artículo de Cascone, sobre las estéticas del error (curiosamente lo conocía por Resonancias y no por loop.cl, de donde proviene la traducción), creo que igual que Negroponte anunció el final de la revolución digital, podríamos decir que el final de la estética del error está llegando, sino pasó ya de largo, claro. Todos hemos utilizado estos métodos para componer y llegar al corazón de lo "digital" (en mi caso obtengo sonidos con una tarjeta PCMCIA firewire defectuosa que es incapaz de capturar en tiempo real video y audio de una cámara digital, y eso hace que se produzcan cortes y efectos muy interesantes). pero este nuevo paradigma se ha asimilado completamente, y la prueba palpable es que existen herramientas software que crean directamente sonidos e imagen que "antes" relacionábamos con errores digitales, este es el caso de MAX/MSP, Jitter o Processing o herramientas comerciales como Ableton, y que ahora se ha convertido, como comento, en un lenguaje totalmente asimilado, así que ya no podemos hablar de "Estéticas del Error", sino que tendremos que hablar de "Errores de Estética" porque todos conocemos a muchos advenedizos que utilizan estos lenguajes con dudosos resultados.

Guillermo Escudero (www.loop.cl)