

2029: una pieza sonora de sonic fiction en el contexto postpandemia en Lima, Perú

2029: a sonic fiction sound composition
in the context of a postpandemic Lima, Perú



Lucía Beaumont

Pontificia Universidad Católica del Perú
Lima, Perú
lucia.beaumont@pucp.pe

Recibido: 21/02/2022 - Aceptado: 27/06/2022



DOI: <https://doi.org/10.55443/artilugio.n8.2022.38504>



ARK: <http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s2408462x/el4u715w>

Resumen

Después de dos años de pandemia, nuestra relación con el entorno y la tecnología ha cambiado. Las rutinas han variado y, por lo tanto, nuestra percepción e imaginarios también. Cómo nos imaginamos la nueva normalidad y el futuro que nos depara se modifica. El proyecto sonoro se denomina 2029 y consiste en plantear una ficción a partir de sonidos cotidianos del entorno, desde mi subjetividad y percepción, y manipularlos para crear una narrativa de una posibilidad de futuro. Se trata de un proyecto sonoro de ciencia ficción que busca hacer reflexionar sobre el contexto actual en el país y la sensación incómoda de incertidumbre por la que estamos pasando.

Palabras claves

*Sonic Fiction, Ciencia ficción,
Futuro, Arte sonoro*



Abstract

After two years of pandemic, our relationship with our surroundings and technology has changed. Our routines have changed and, therefore, our perception and imaginaries also. How we imagine our new normality and the future that lies ahead is modified as well. The sound composition is named 2029 and consists of presenting a fiction based on daily sounds from my surroundings, from my subjectivity and perception, and manipulated to create a narrative about a new possibility of the future. It's about a science fiction sound project that aspires to do a reflection about the actual context in the country and this uncomfortable sensation of uncertainty that we are going through as a society.

Key words

*Sonic Fiction, Science Fiction,
Future, Sound Art*

INTRODUCCIÓN

La pandemia y el encierro han modificado nuestra relación con la tecnología y esto da origen a nuevas posibilidades. El cuerpo aislado por dos años ha estado escuchando y percibe mejor las rutinas sonoras de la ciudad (Voegelin, 2019). Esto afecta, a su vez, nuestro imaginario y la manera en que pensamos la nueva normalidad y construimos futuros posibles. ¿Cuál es esa nueva normalidad en la que pensamos? Hay una relación muy estrecha entre el sonido y los imaginarios. Sobre todo en un contexto de aislamiento en donde recurrimos más al consumo de contenido multimedia para distraernos; pero en el que también nuestra escucha del entorno y del silencio se agudiza. Además, en situaciones de inestabilidad, como los dos últimos años, el ruido se empieza a volver más relevante. Es más sencillo sentir los ruidos que no percibíamos antes. Los paisajes sonoros de la urbe cambian, se alteran. Inclusive, aparecen situaciones en donde se hace ruido a propósito, para comunicar algo. El sonido se puede utilizar como herramienta de protestas, como voz (Kunreuther, 2018). Un ejemplo de esto es el caso de los aplausos a los trabajadores de salud todas las noches o también cuando golpeábamos nuestras ollas a una hora determinada en oposición al golpe de Merino. Sucede algo curioso con el ruido: los sonidos de lo privado y lo público se empiezan a cruzar. Los objetos domésticos se usan como armas de protesta, los ruidos de la calle se escuchan con nitidez desde el encierro. Hay un diálogo sin lenguaje. Es una manera de

comunicar algo, de narrar una historia, una injusticia.

Estas acciones sonoras usadas como herramienta política no solo sirven de catarsis. Así como la música genera una reacción en las otras personas, también genera un efecto físico en el cuerpo. El ser humano es mucho más sensible al sonido; las vibraciones afectan directamente nuestro cuerpo y este reacciona casi de manera automática. Desde movernos físicamente y bailar al escuchar música, hasta sentir una emoción determinada al oír un sonido. Por otro lado, nuestra mente hace dos ejercicios al escuchar: busca el origen real del sonido, pero también lo que el sonido simboliza, es decir, la narración detrás de ese encadenamiento de sonidos (Schaeffer, 2003). Se cuentan historias, se escuchan ficciones y se generan narrativas. Una queja, una protesta, un llanto, una búsqueda de un cambio y una posibilidad.

Esta idea se aproxima al tema de la ciencia ficción. En específico, al concepto de *Sonic Fiction* de Eshun (2018) que surge como teoría sobre la cultura afroamericana y la ficción en el jazz electrónico como, por ejemplo, la canción *Hornets* de Hancock (1973). Según Schulze (2021), las *Sonic Fiction* son historias, como la ciencia ficción, que buscan generar debate acerca de la era tecnológica y las problemáticas actuales.

Hay muchas formas de hacer *Sonic Fiction* en donde no necesariamente se usan piezas sonoras. Un ejemplo de un proyecto de *Sonic Fiction* totalmente escrito es el libro de Oliveros (1974), *Sonic Meditations*, donde los textos son una serie

-V-

Native*Take a walk at night. Walk so silently that the bottoms of your feet become ears.*Imagen 1: Oliveros, P. (1974). Native de *Sonic Meditations*. Baltimore: Smith Publications.

de consignas de escucha en las que ella propone distintas experiencias que uno tiene que seguir e imaginar.

El *Sonic Fiction* es entonces una forma de escuchar, de entender y de pensar la escucha y el sonido; no es una metodología. Consiste en una experiencia sensorial relacionada al cuerpo que percibe y al espacio en el que uno se encuentra, por lo que se pueden hacer obras de todo tipo, como instalaciones, música, textos, videoarte, etc. Al mismo tiempo, es una manera de activismo y de entender qué va a suceder con nuestra cultura en el futuro desde el sonido.

MÉTODOS

El objetivo del proyecto fue hacer una pieza sonora -navegando el contexto tecnológico y social por el que estamos transitando- que explore este concepto pensado desde las problemáticas

y preocupaciones peruanas. La obra es también una reflexión sobre la ciencia ficción y sobre cómo afecta el sonido nuestra capacidad de imaginar futuros.

El proyecto busca entender el concepto de *Sonic Fiction* desde el contexto actual en Lima, Perú; es decir, pensar una ciencia ficción desde imaginarios y referentes latinoamericanos. La relevancia de imaginar una posibilidad de futuro sonoro tiene que ver con la situación que vivimos ahora: la necesidad de un cambio frente a una pandemia donde no es seguro qué nos depara como sociedad.

El proceso de la elaboración del proyecto sonoro tiene tres etapas. La exploración artística comenzó identificando los sonidos de mi entorno en la ciudad de Lima. Pero no solo de mi entorno personal sino también los *soundmarks* de la urbe, la música actual más significativa, los memes, las voces, las protestas. Según Rocha (2009) en piezas de paisaje sonoro, el objetivo es “descu-

brir lo insólito en lo trivial, en lo cotidiano. Los *soundmarks* son los sonidos importantes que los individuos identifican como sonidos clave de su comunidad” (pp. 3-4). Con estas ideas, empecé a recopilar muestras de esos sonidos específicos: llanto de unx niñx, pasos, jadeos, golpes, zumbidos, gritos, *scroll* en Tiktok, agua, noticieros, etc.

La segunda etapa consistió en determinar qué sensación y qué historia quiero contar. Como el objetivo era hacer ciencia ficción sonora, decidí optar por tratar el tema de un futuro postpandemia de peligros naturales.

La ciencia ficción latinoamericana gira en torno a tres temas: la identidad a través de lo espiritual, la escasez de recursos naturales y las dictaduras (Ruedas, 2021). Con estas ideas generales y fragmentos de sonidos, decidí escribir un guion que me motive a imaginar la pieza sonora. Más que un guion es una consigna que escenifica la historia: “2029, ciudad de Lima, la pandemia aún no se ha acabado”.

Finalmente, la tercera etapa fue la edición de la pieza con el montaje de estos sonidos y su distorsión mediante efectos. Fue interesante contar una de estas historias pero solo a partir de sonidos cotidianos e intentar modificarlos por completo para crear una atmósfera totalmente diferente. Utilicé mucho los efectos de revertir, reverberación, cambio de velocidad y tono y eco. El objetivo era crear un espacio tormentoso en donde el personaje estuviera ansioso y, a la vez, desalentado.

RESULTADOS

Este proyecto es un primer acercamiento al concepto de *Sonic Fiction*. La propuesta sonora concluyó en un audio de tres minutos en el que intento crear una atmósfera de un futuro cercano trabajada a partir de sonidos cotidianos y muestras de noticieros. El fin es generar un ambiente y una sensación particular en el oyente y no narrar una historia con exactitud. Este ejercicio es relevante porque actualmente hay una necesidad y una ansiedad por saber qué va a pasar. Es una aproximación a la incomodidad que genera la incertidumbre de estos dos últimos años de pandemia.

DISCUSIÓN

En un mundo globalizado todas estas posibilidades de futuro no son necesariamente muy distintas. Nuestros referentes e imaginarios están en todas partes. A pesar de eso, es interesante explorarlo desde nuestro contexto porque las expectativas y la cultura son diferentes. La ciencia ficción sonora es útil para hacer estas reflexiones, sobre todo en el contexto actual de mucha inestabilidad.

El proyecto podría ir más allá del sonido únicamente. El *Sonic Fiction* se basa en la experiencia sensorial y personal de cada uno, en cómo reacciona cada cuerpo al escuchar la pieza. Podría ser una instalación o se podría acompañar la pieza con instrucciones, como el trabajo de

Oliveros en el que da consignas que guían la escucha. En este caso el “guion” se consideraría parte de la obra: si se lo leyera antes de escuchar el audio, la experiencia sensorial podría variar.

 [Click aquí para escuchar el audio](#)

Cómo citar este artículo:

Beaumont, L. (2022). 2029: una pieza sonora de sonic fiction en el contexto postpandemia en Lima, Perú. *Artilugio Revista*, (8).

Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/ART/article/view/38504/>.

Referencias

- Eshun, K. (2018). *More Brilliant Than The Sun: Adventures In Sonic Fiction*. London: Verso.
- Hancock, H. (1973). Hornets [canción]. En *Live at the Boston Jazz Workshop 22nd March 1973*. Nueva York: Columbia Records, Sonic Music Entertainment.
- Kunreuther, L. (2018). Sounds of democracy: Performance, protest, and political subjectivity. *Cultural Anthropology*, 33(1), pp. 1-31.
- Oliveros, P. (1974). *Sonic Meditations*. Baltimore: Smith Publications.
- Rocha, M. (2009). Estructura y percepción psicoacústica del paisaje sonoro electroacústico. *Perspectiva Interdisciplinaria de Música*, 03-04. Recuperado el 05/07/2022 de <http://www.revistas.unam.mx/index.php/pim/article/view/23847/>.
- Ruedas, C. (2021, 21 de abril). Entrevista a Rodrigo Bastidas. Narrativas desde la periferia: esta es la ciencia ficción que se escribe en Latinoamérica. *Semana S. A.* Recuperado el 05/07/2022 de <https://www.semana.com/cultura/articulo/narrativas-desde-la-periferia-esta-es-la-ciencia-ficcion-que-se-escribe-en-latinoamerica/202133/>.
- Schaeffer, P. (2003). *Captar los sonidos: la acusmática. Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza Editorial.
- Schulze, H. (2021). *Sonic fiction as sonic thinking: towards a sonic vernacular* [ponencia]. Unthinking Unlearning: online laboratory. Universität der Künste Berlin y HSE Art and Design School, Moscow. Berlin, Germany. Recuperado el 05/07/2022 de https://youtu.be/S5kLaHo_5wl.

Voegelin S. (2019). *The political possibility of sound* [ponencia]. Unthinking Unlearning: online laboratory. Universität der Künste Berlin y HSE Art and Design School, Moscow. London, UK. Recuperado el 05/07/2022 de <https://youtu.be/fo2UM-AxN2I>.

Biografía

Lucía Beaumont

AUTORA

Artista sonora. Licenciada en Arte por la Facultad de Arte y Diseño de la PUCP, Lima. Ha sido merecedora del Premio de la Crítica, Primer puesto al proyecto de fin de carrera de la especialidad de Pintura, Facultad de Arte y Diseño, PUCP (2020), Premio “Winternitz” de la Facultad de Arte y Diseño de la PUCP a la excelencia académica (2019-2020), y del Fondo extraordinario de apoyo a la investigación de estudiantes de la PUCP (2020).

Web: <https://luciabeaumont.com/>