



IX FESTIVAL INTERNACIONAL DE ARTE SONORO

TSONAMI 2015

AUDIOFICCIÓN

Imaginación sónica y especulación urbana

Financia



Región de Valparaíso
Convocatoria 2015

IX FESTIVAL INTERNACIONAL DE ARTE SONORO

TSONAMI 2015

AUDIOFICCIÓN

Imaginación sónica y especulación urbana

ÍNDICE

INDEX

04 EDITORIAL

EDITORIAL

07 ESTRATEGIAS DE PRODUCCIÓN/EXHIBICIÓN

PRODUCTION/EXHIBITION STRATEGIES

09 Instalaciones

Installations

18 Acciones Sonoras

Sound Actions

27 Conciertos

Concerts

40 Radio

Radio

44 ESTRATEGIAS DE FORMACIÓN

EDUCATIONAL STRATEGIES

46 Talleres

Workshops

54 ESTRATEGIAS DE INVESTIGACIÓN

RESEARCH STRATEGIES

57 Seminario

Seminar

66 Residencias

Residencies

77 ARTISTAS

ARTISTS

82 CRÉDITOS

CREDITS



Sonido y ciudad ha sido la temática que durante los últimos años Festival Tsonami ha promovido para investigar la dimensión sonora de Valparaíso, abordando las particularidades territoriales y culturales como también las problemáticas comunes a las ciudades contemporáneas.

En 2015, en la novena versión del festival, el foco estuvo puesto en la relación entre los cambios urbanos y las fuerzas económicas que definen dichos cambios, investigando este fenómeno desde la observación de lo sonoro.

A partir de esta idea surgieron una serie de preguntas: ¿Es posible proyectar una ciudad desde los sonidos que esta produce? ¿Cuál es la implicancia que tienen los fenómenos de transformación urbana en el oído social? ¿Cómo suenan estos procesos de transformación urbana? ¿Cómo suena la gentrificación? Estas reflexiones derivaron en una estrategia curatorial con artistas invitados y una convocatoria abierta para propuestas de residencias de investigación en Valparaíso, bajo el título de *Audioficción, imaginación sonora y especulación urbana*.

Como una manera de significar la relación sonido y gentrificación y a modo de derivación de la temática, el equipo curatorial de Tsonami acuñó el neologismo *soundtrification* como un concepto transversal a la IX versión del festival, el que dio origen a una serie de encargos y procesos de trabajo en diversos formatos de obras: instalación, performance, talleres, intervención, radio y también un seminario de acción e investigación.

Se invitó así a una serie de artistas sonoros nacionales e internacionales a producir y reflexionar en torno al sonido como fenómeno contextual del espacio urbano, campo de batalla de conflictos territoriales que involucran una serie de intereses culturales, políticos y económicos, y donde Valparaíso representa un ejemplo crítico de especulación en el territorio simbólico y físico de una ciudad.

Parte importante de los trabajos de los artistas invitados investigaron directamente en el territorio y sus cualidades acústicas, poniendo en valor el aspecto procesual de las prácticas sonoras contemporáneas.

De esta forma en su IX versión Tsonami se consolida no solo como un festival de exhibición sino también, desde un contexto Latinoamericano, como un espacio de reflexión, investigación y creación sonora, en el que resulta fundamental el vínculo con el tejido social de la ciudad y su conexión con las problemáticas y aspectos de la vida urbana.

Sound and city has been a subject promoted by the Tsonami Festival in recent years to investigate Valparaíso's sonic dimension, addressing territorial and cultural particularities as well as common problems to all contemporary cities.

In 2015, its ninth edition, we focused on the relationship between urban change and the economic forces that define these changes, investigating this phenomenon from the observation of sound.

From this idea came a series of questions: Is it possible to project a city from its sounds? What are the implications of urban transformation in social listening? How do these processes of urban transformation sound? How does gentrification sound? These reflections led to a curatorial strategy with guest artists and an open call for proposals for research residencies in Valparaíso, entitled *Audiofiction, sonic imagination and urban speculation*.

Thus, in its ninth edition, Tsonami has established itself not only as an exhibition festival but also, within the Latin American context, as a space for reflection, research and sound creation, where its connection to the social fabric of the city and the issues and aspects of urban life has become essential.

As a way of signifying the relationship between sound and gentrification and as a variant on this subject, the Tsonami curatorial team coined the neologism *soundtrification* as a transversal concept for the festival's ninth edition, which generated a series of commissions and work processes in various formats: installations, performances, workshops, interventions, radio works and a seminar on action and research.

A number of national and international sound artists were invited to produce and reflect on sound as a contextual phenomenon of urban space, a battlefield of territorial disputes involving a number of cultural, political and economic interests, Valparaíso being a critical example of speculation in the city's symbolic and physical territory.

An important part of the work of the guest artists was directly researching on the territory and its acoustic qualities, placing value on the procedural aspect of contemporary sound practices.



ESTRATEGIAS DE PRODUCCIÓN/EXHIBICIÓN

PRODUCTION AND EXHIBITION STRATEGIES

En la IX edición del Festival Tsonami se presentaron 47 trabajos de 45 artistas nacionales e internacionales provenientes de 16 países de América y Europa.

36 de estos trabajos fueron obras por encargo para producir procesos de investigación y producción en torno a la relación sonido y contexto urbano. Estos procesos generaron obras en diversos formatos incluyendo instalaciones sonoras, acciones sonoras en espacio público, derivas, laboratorios, obras radiales y presentaciones de concierto.

El programa, que se desarrolló entre el 1 y 9 de diciembre de 2015, se compuso de 15 acciones sonoras (6 de ellas quedaron fuera del programa impreso debido a que surgieron la semana previa al festival) incluyendo una caminata guiada por Nicolas Collins, un concierto en un estanque de agua abandonado realizado por el colectivo Juan Jaula, un concierto para árboles de la artista Roery Herrera, una transmisión radial y concierto en espacio público del alemán Udo Noll, una performance con megáfonos del belga Jo Caimo, entre varias otras.

Se realizaron 5 instalaciones individuales y una exhibición colectiva. En la sala Puntángeles el artista japonés Tetsuya Umeda desarrolló un montaje especialmente creado para la galería. En Worm Gallery el colectivo ZAGO, compuesto por Leonello Zambon y Eugenia Gonzalez, residió y trabajó en un espacio/laboratorio que utilizaron como lugar de exhibición y performance. En Espacio Blanco se realizó la muestra colectiva *Audiodicción*, de los artistas

chilenos Natacha Cabellos, Rodrigo Toro y Felipe Gutierrez, quienes trabajaron a partir de la relación sonido y gentrificación. En el Muelle Prat se exhibió, dentro de un container, la instalación del austriaco Uli Kühn, creada a partir de la sonificación de datos físicos tomados de la ciudad.

Se presentaron 8 conciertos, cinco de ellos en el Parque Cultural de Valparaíso (PCdV) con performances de Nicolas Collins, Tetsuya Umeda, Gordon Monahan, Gudinni Cortina y los locales colectivo Eunk, sesiones CPI o Cristian Alvear, entre otros. En la Laguna Sausalito de Viña del Mar se realizó la jornada de cierre del festival, una obra especialmente creada para la laguna con músicos en botes a pedales. Además se realizaron dos conciertos en el Centro Cultural de España de Santiago, en el marco de la extensión de Tsonami en dicha ciudad.

Se estrenaron 5 obras radiales de 30 minutos de duración por radio Valentín Letelier de la Universidad de Valparaíso, obras creadas a partir de la temática sonido y gentrificación (*soundtrification*). Los trabajos fueron encargados a radio artistas de Brasil, Colombia, Italia y Chile.

The ninth edition of the Tsonami Festival presented 47 works by 45 national and international artists from 16 countries in the Americas and Europe.

36 of these works were commissioned, looking for research and production processes

addressing the relationship between sound and urban context. These processes generated works in various formats including sound installations, sound actions in public space, drifts, laboratories, radio works and concert performances.

The program was carried out between December 1 and 9, and was composed of 15 sound actions (6 of them outside the printed program because they were included one week before the festival), including a guided walk by Nicolas Collins, a concert in an abandoned water tank by the Juan Jaula collective, a tree concert by the artist Roery Herrera, a radio broadcast and a concert in public space by the German artist Udo Noll, a performance with megaphones by Belgian artist Jo Caimo, among several others.

There were 5 individual installations plus a collective one. In the Puntángelos Hall, Japanese artist Tetsuya Umeda, especially created a piece for the gallery. The ZAGO Collective, composed of Leonello Zambon and Eugenia González, lived and worked in a space/lab at Worm Gallery, which they used for their exhibition and performance. White Space

received *Audiofiction*, a collective exhibition by the Chilean artists Natacha Cabellos, Rodrigo Gutiérrez and Felipe Toro, who worked on the relationship between sound and gentrification and at the Prat Pier there was an installation inside a shipping container by the Austrian artist Uli Kühn, created by transforming physical data taken from the city into sound.

There were 8 concerts presentations, five of them at the Valparaíso Cultural Park (PCdV), with performances by Nicolas Collins, Tetsuya Umeda, Gordon Monahan, Gudinni Cortina and the locals Eunk Collective, CPI sessions and Cristián Alvear, among others. On the festival's final day, a piece especially created for a lake with paddleboat-musicians was performed at the Sausalito Lagoon in Viña del Mar. Additionally, two concerts were held at the Spanish Cultural Center in Santiago, as an extension of Tsonami in the capital city.

5 30-minute radio works were premiered at Valparaíso University's Valentín Letelier radio station, all based on the theme of sound and gentrification (*soundtrification*). These works were commissioned to radio artists from Brazil, Colombia, Italy and Chile.



YOU KNOW IT FROM THE HEARSAYSEE

ULI KÜHN AUSTRIA

Instalación audiovisual realizada en el interior de un contenedor oscurecido ubicado junto al mar, en Muelle Prat.

La obra era una postal electroacústica de Valparaíso donde todo el sonido fue creado a partir de datos recogidos durante la estancia del artista en la ciudad. Kühn transformó en ondas sonoras datos registrados del brillo del sol, de la presión atmosférica y del paisaje visual de Valparaíso a través de fotografías del horizonte.

La cámara fotográfica fue utilizada como un micrófono, el paisaje como un pentagrama. Las memorias sonoras y visuales fuera del contenedor eran transformadas en su interior en un desbordamiento de datos digitalizados y, de alguna manera, el paisaje ya no era algo imaginario.

El contenido visual en el interior del contenedor era una proyección de los datos recolectados e imágenes del horizonte de Valparaíso.

El software se puede encontrar en anlogs.at

Agradecimientos especiales a mastamuk y wagensommerer.

Audiovisual installation inside a blacked out shipping container next to the sea by the Prat Pier.

The work was an electroacoustic postcard of Valparaíso, its sound created from collected data specifically selected by the artist during his stay in the city. Kühn transformed into sound waves data from the brightness of the sun, air pressure and the visual landscape of Valparaíso through skyline pictures.

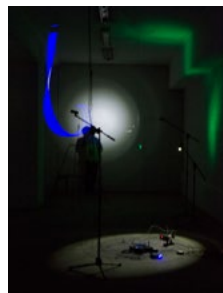
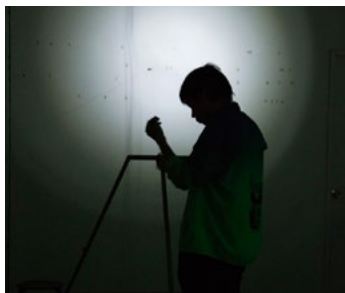
The photo camera was used as a microphone, the landscape as a sheet of music. The audible and visual memories outside the container were turning into a digitized data overflow inside of it, and in some way the landscape was not becoming imaginary.

The only visual content inside the container was a digitized data stream from the audio and the Valparaíso skyline.

The software can be found at anlogs.at.

Thanks to mastamuk and wagensommerer for their support.

CONTAINER UBICADO EN MUELLE PRAT
30 DE NOV. A 6 DE DIC.
VALPARAÍSO



CASI ALGO

TETSUYA UMEDA JAPÓN

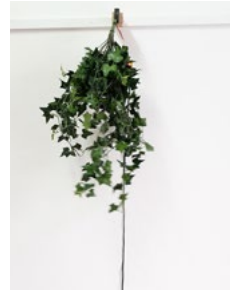
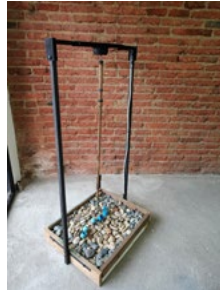
SALA PUNTÁNGELES
30 DE NOV. A 12 DE DIC.
VALPARAÍSO

Obra realizada para sala Puntángeles donde Umeda instaló tres dispositivos autónomos compuestos de pequeños ventiladores y parlantes reciclados, los que habitaban un espacio oscuro produciendo sonido y luz en movimiento. El montaje incluyó una serie de linternas que iluminaban los dispositivos, componiendo delicados y complejos juegos de sombras y oscuridad.

La obra, utilizando elementos muy simples y analógicos, era una experiencia de inmersión en un espacio enigmático, donde los elementos expuestos resultaban animados por las fuerzas magnéticas y mecánicas.

Work composed for the Puntángeles Hall where Umeda installed three autonomous devices made out of small recycled fans and speakers, which inhabited a dark space producing sound and light in motion. The assembly also included a series of flashlights illuminating these devices, creating a delicate and complex play of shadows and darkness.

The work, using very simple and analog elements, was an immersive experience in an enigmatic space where the exhibited elements were animated by magnetic and mechanical forces.



LA NATURALEZA DEL VACÍO

NATACHA CABELLOS CHILE

La obra reflexiona sobre la importancia de espacios naturales en la ciudad y los efectos de estos sobre el individuo, y acerca de cómo las ciudades, pueblos y localidades al desarrollar su urbanización, se van desconectando de la naturaleza, teniendo que recurrir a la creación de áreas verdes artificiales para poseer zonas de bienestar, transformándose en una seguidilla de destrucción y construcción.

El proyecto investigó los espacios residuales que van quedando entre zonas gentrificadas, como también edificaciones que por no ser habitadas van perdiendo sus condiciones físicas hasta su destrucción, convirtiéndose en espacios baldíos que en algunos casos devienen áreas de uso comunitario por la acción de los vecinos.

De este modo, el trabajo correspondió a tres piezas que simulaban la acción de factores ambientales a través de elementos naturales, a modo de diálogo entre el área verde dentro de un terreno altamente urbanizado y el sitio baldío apropiado por vecinos.

This work reflects on the importance of natural areas in the city and the effects of these on individuals, and on how cities, towns and localities disconnect themselves from nature when developing their urbanization, having to resort to creating artificial green areas in order to provide comfort zones, becoming a string of destruction and construction.

This project investigated the residual spaces that are left between gentrified areas, as well as buildings that are not being inhabited and lose their physical condition up until their own destruction, becoming vacant spaces that in some cases turn into community areas by the action of its neighbors.

Thus, the work corresponded to three pieces that mimicked the action of environmental factors through natural elements, in a sort of dialogue between the green area within a highly urbanized territory and the neighboring vacant site appropriated by the community.

**EXHIBICIÓN COLECTIVA
AUDIOFICCIÓN**

ESPACIO BLANCO
30 DE NOV. A 6 DE DIC.
VALPARAÍSO



VOLUMEN VALPO

FELIPE GUTIÉRREZ CHILE

**EXHIBICIÓN COLECTIVA
AUDIOFICCIÓN**

ESPACIO BLANCO
30 DE NOV. A 6 DE DIC.
VALPARAÍSO

El proyecto consistió en la construcción, exhibición e itinerancia de un organillo electrónico, el que fue desplazándose por distintos lugares de la ciudad dando cuenta de situaciones críticas de la renovación urbana de Valparaíso. Todo este recorrido fue documentado para luego exhibirse en sala.

La idea fue tomar la figura del Organillo como eje central del proyecto, considerándolo como un elemento patrimonial y sonoro, con gran tradición en Valparaíso y en toda la zona central de Chile, el cual recorre las ciudades, señalando lugares y generando una situación de encuentro entre los transeúntes.

La particularidad de este neo organillo, es que generaba “melodías” a partir de objetos residuales encontrados en la misma ruta. De esta manera, los objetos eran los encargados de producir una nueva sonoridad.

The project consisted in the construction, exhibition and movement of an electronic hand-crank organ, which toured different parts of the city, showing critical situations of urban renewal in Valparaíso. This tour was thoroughly documented and later was exhibited in a hall.

The idea was to have the figure of the hand-crank organ as the central axis of the project, viewing it as both a sound and a heritage element, with a long-standing tradition in Valparaíso and throughout central Chile, moving through the cities, pointing out places and creating reunions among pedestrians.

The particular characteristic of this neo-organ was that it generated “tunes” out of objects found on its route. Thus, the objects were responsible for producing new sounds.



HUMMINGBIRD #2

RODRIGO TORO CHILE

La obra surgió a partir de la recolección e intervención de objetos de chatarrerías, basureros y lugares abandonados, particularmente aquellos que remiten a la cotidianidad del pasado, tanto por su estética como por su funcionalidad mecánica.

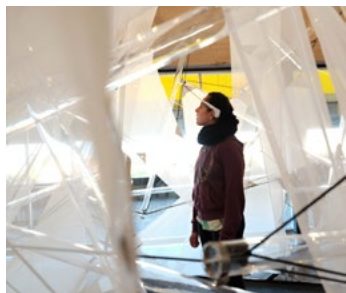
De este modo, los “instrumentos” construidos provinieron de la adaptación de medios mecánicos para la reproducción y filtración de sonido, como también la utilización de objetos residuales como resonadores o parlantes.

The work came from the collection and intervention of objects in junkyards, dumps and abandoned places, particularly those that refer to the daily life of the past, both for its aesthetic and its mechanical functionality.

Thus, the constructed “instruments” came from the adaptation of mechanical means of reproduction and noise filtering, as well as the use of waste objects as resonators or speakers.

**EXHIBICIÓN COLECTIVA
AUDIOFICCIÓN**

ESPACIO BLANCO
30 DE NOV. A 6 DE DIC.
VALPARAÍSO



HÁBITAT

ESTEBAN AGOSÍN CHILE

SALA RESTAURANT

PCdV

30 DE NOV. A 6 DE DIC.
VALPARAÍSO

Se trata de un sistema compuesto por barras metálicas, tubos acrílicos, elásticos y tela que se retrae y expande como reacción a las señales cerebrales emitidas por el espectador que ingrese en una matriz utilizando un biosensor. De esta manera se genera un espacio de inmersión e interacción donde las señales cerebrales de quien ingrese activan la estructura modelándola y transformándola.

El biosensor es un receptor de electroencefalograma que recoge en tiempo real información del huésped para dar las coordenadas de movimiento a la estructura. Así, estos datos son convertidos en la energía motriz que alimenta *Hábitat*.

De este modo, el visitante se fusionará con la matriz, generando una retroalimentación que transita por los conceptos de cuerpo, espacio, movimiento y sonido propiciando una reflexión en torno a un hábitat.

El proyecto estuvo integrado por Esteban Agosín, Eric Rodríguez, Carolina Marín, Cristian Galarce, Edison Valenzuela, Francisco Herrera y Marcelo Vargas.

This is a system composed of metal rods, acrylic tubes, rubber bands and fabric that retracts and expands in reaction to brain signals emitted by the viewer inside an array with a biosensor. Thus, an immersion and interaction space is created where brain signals activate the structure, transforming and modeling it.

The biosensor is an electroencephalogram receiver that collects real-time information from the host to provide movement coordinates to the structure. Thus, this data is converted into the driving energy that feeds *Hábitat*.

The visitor is merged with the matrix, generating a feedback passing through the concepts of body, space, movement and sound encouraging a reflection on a habitat.

The project was formed by Esteban Agosín, Eric Rodríguez, Carolina Marín, Cristian Galarce, Edison Valenzuela, Francisco Herrera and Marcelo Vargas.



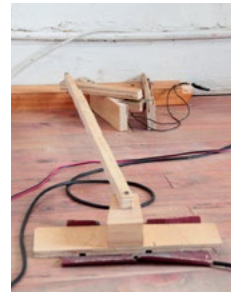
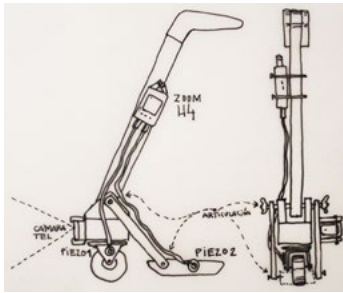
DOG ON WHEELS

JEROME FINO FRANCIA

La muestra fue el resultado del taller *Dog on Wheels*, donde de forma colectiva se construyeron un grupo de dispositivos audiovisuales que simulaban perros callejeros, utilizando material electrónico reciclado y viejos televisores. Con los dispositivos-perro se realizaron una serie de intervenciones y documentación en el espacio urbano, material que posteriormente se utilizó para montar la exhibición de sala en el PCdV.

The exhibition was the result of the *Dog on Wheels* workshop, where audiovisual devices simulating stray dogs were built collectively, using recycled materials and old TV sets. A series of interventions and recordings were performed in the urban space with these devices-dogs, which were later exhibited in a hall at the PCdV.

**SALA LABORATORIO
PCdV**
3 AL. 6 DE DIC.
VALPARAÍSO



MOVIMIENTOS IMPERCEPTIBLES: LO QUE QUEDA DE LA CANCIÓN

ZAGO – LEONELLO ZAMBON ARGENTINA & EUGENIA GONZALEZ URUGUAY

PROCESO, ACCIÓN SONORA Y EXHIBICIÓN EN WORM GALLERY

EXHIBICIÓN
30 DE NOV. A 6 DE DIC.
VALPARAÍSO

ACCIÓN SONORA
2 DE DIC.
VALPARAÍSO

Ensayo sobre la superficie

Idea y contra-idea

Llegamos a Valparaíso con la intención de trabajar en torno a arquitecturas anexactas y construcciones espontáneas que propusieran alternativas micro-insurgentes frente a procesos de gentrificación y avance del espacio privado en el entorno urbano. El contacto con la ciudad nos hizo cambiar de parecer: Valparaíso es en sí misma una suma de procesos de construcción por aproximaciones y tanteos, en donde geografía, arquitectura oficial y autoconstrucción des-regulada se entrecruzan y moldean. Había que acercarse aún más a algo que, por pura proximidad, pasase desapercibido.

Tensión superficial

Es probable que los peces no sepan gran cosa del agua, ya que no tienen la posibilidad de explorar un contra-ambiente. En cierta forma, los humanos nos encontramos dentro del sonido como los peces en el agua: sin tabiques que puedan separarnos

de él; la idea de paisaje sonoro es dudosa si la pensamos desde esta perspectiva, en la que no existe punto de vista. Algunos peces saltan por un instante al exterior para alimentarse. Ciertos insectos aprovechan la tensión superficial para desplazarse sobre el agua. Una superficie puede ser una extensión territorial, pero también una membrana, un borde poroso que separa y conecta a la vez dos contra-ambientes ¿con qué limita la superficie de una ciudad? ¿qué separa y que conecta esa membrana? Teníamos que acercarnos más a la superficie. Escuchar con los pies los pliegues del terreno.

Expediciones a la superficie

La galería WORM fue nuestra base de operaciones. Desde allí organizamos caminatas, recolecciones y derivas. Con material encontrado construimos un dispositivo para adaptar un teléfono móvil a un carro de una sola rueda que registraba video a ras del suelo, forzándolo a las irregularidades del terreno. Dos micrófonos de contacto captaban el rozamiento de éste con la

superficie, traduciendo a sonido la experiencia táctil. Recorrimos en espiral los cerros, guiados por una serie de mapas que habíamos trazado al azar haciendo marcas sobre un papel carbónico. Editamos este material y lo proyectamos en una de las salas de WORM. En otro de los cuartos montamos tres máquinas ensamblando piezas de maderas, pequeños motores y papel de lija. Los brazos articulados se movían a intervalos regulares sobre la superficie erosionando lentamente el piso de madera. El sonido producido por esta actividad cíclica era amplificado usando sensores piezoeléctricos, pequeños amplificadores y parlantes ubicados en el piso, muy cerca de cada una de las fuentes sonoras. Había algo de mar sonando a lo lejos escondido en los movimientos mecánicos de estos ensamblajes precarios. Una superficie puede ser una extensión de terreno; o una membrana porosa. Y si prestamos atención a las marcas, las irregularidades y los excedentes, una superficie también es texto.

Essay on the surface

Idea and counter-idea

We arrived at Valparaíso with the intention to work around anexact architectures and spontaneous constructions that offered micro-insurgent alternatives against gentrification and the advance of private space in the urban environment. But contact with the city made us change our minds: Valparaíso is itself a sum of construction processes based on trial and error, where geography, official architecture and self-regulated constructions interweave and take shape. We had to get closer to something that, by sheer proximity, was being unnoticed.

Surface tension

It is likely that fish do not know much about water, as they do not have the chance to explore a counter-environment. In a way,

human beings live in sound as fish in the water: no walls can separate us from it; the idea of soundscape becomes suspicious if we consider this perspective, in which there is no point of view. Some fish occasionally jump out of the water in order to feed themselves. Certain insects use surface tension to travel over water. A surface can be a territorial extension, but also a membrane, a porous border that separates and connects the two counter-environments. What is at the limit of a city's surface? What separates and connects this membrane? We had to get closer to the surface and listen with our feet to the folds of the land.

Expeditions to the surface

WORM Gallery was our operational base. From there we organized walks, collections and drifts. Using found material we built a device for adapting a mobile phone to a cart with a single wheel that could film at ground level, forced by the unevenness of the terrain. Two contact microphones caught the friction of this device against the surface, translating a tactile experience into sound. We toured the hills in spiral movements guided by a series of maps we had drawn making random marks on carbon paper. We edited this material and projected it in one of the halls at WORM. In another hall we placed three machines, an assemblage of pieces of wood, small motors and sandpaper. The articulated arms moved at regular intervals on the surface, slowly eroding the wooden floor. The sound produced by this cyclic activity was amplified using contact microphones, small amplifiers and speakers located on the floor, very close to each of the sound sources. There was something resembling the far away sound of the sea hidden in the mechanical movements of these precarious assemblies. A surface can be an extension of the land, or a porous membrane. And if we pay attention to the marks, the irregularities and the surplus, a surface can also be a text.



TRES VARIACIONES: DE AQUÍ PARA ALLÁ...

LUKAS KÜHNE ALEMANIA/URUGUAY

**PLAZA LA CONQUISTA,
PLAZUELA ECUADOR Y
CASA NEKOE**
30 DE NOV,
3 Y 4 DE DIC.
VALPARAÍSO

La obra consistió en la investigación de la relación sonido-ciudad en el rango de sus eventos sonoro-urbanos. Trabajar en el sitio mismo, leer y sentir Valparaíso fue la motivación impulsora y la estrategia básica de este proyecto efímero.

Se desarrolló de tres formas: monumentalidad-intervención-exposición. La investigación se realizó en tres lugares y situaciones con diferentes expresiones.

Se consideró como regla involucrar el arquetipo de Valparaíso con su situación topográfica particular, a través de la información visual y sonora del lugar, tomando en cuenta la audiencia como aspecto lúdico a observar, lo cual fue además fuente de interpretación y reflexión de la realidad social contemporánea.

#Conquista

El concepto monumental de la "Plaza de la Conquista" ubicada en el cerro Los Placeres, con una disposición cuadrada, presentó como desafío la observación y la

reinterpretación de la misma. Una rotonda de 360 grados ubicada en el centro de la plaza, fue transformada en una fuente portadora de dieciséis módulos sonoros. Estos contuvieron una serie de dieciséis armónicos sinusoidales provenientes de la frecuencia fundamental de 320Hertz y los subsiguientes dieciséis sobre tonos o parciales 640Hz, 960Hz, 1280Hz, 1600Hz, 1920Hz, 2240Hz, 2560Hz, 2880Hz, 3200Hz, 3520Hz, 3840Hz, 4160Hz, 4480Hz, 4800Hz, 5120Hz. La meta, fue "conquistar" por un lapso de tiempo determinado el sentido y la sensación de este lugar tan frecuentado por los habitantes del barrio. Se logró un impacto sorprendente, proyectando de una forma sonoro-sintética estas frecuencias, lo cual transformó sonoramente la interpretación del lugar y la experiencia habitual de los moradores. La instalación efímera emplazada de forma circular generó 360 grados de sonido alrededor de la plaza, despertó la curiosidad de los vecinos y provocó otra manera

de percepción del sitio, que normalmente se manifiesta por su dominante monumentalidad.

#Copihue

Intervención caótica en la Plazuela Ecuador. Subrayó de manera lineal la envoltura acústica del lugar. La mezcla y penetración del ruido cotidiano y popular como telón de fondo generó un animado “son” que se diluyó en el horizonte.

#Peatonalidad

Exposición en Casa Nekoe. Propuesta escultórica de la peatonalidad del ánimo sonora de los pasos sobre los escalones de Valparaíso. La investigación se trató de las múltiples, diversas y asombrosas escaleras, las cuáles pueden ser interpretadas como un barómetro acústico que presenta: rango-gesto-ritmo—altura y ritual cotidiano.

The work consisted in a research on the relationship between sound and city in the range of its sonic-urban events. The driving motivation and the basic strategy of this ephemeral project was working on the site itself, reading and feeling Valparaíso.

It developed in three ways: monumentality-intervention-exhibition. Research was conducted in three places and situations with different expressions.

It considered as a rule to involve the archetype of Valparaíso with its particular topographic situation, through visual and audible information of the place, taking into account the audience as a playful aspect to observe, which was also a source of interpretation and reflection of contemporary social reality.

#Conquest

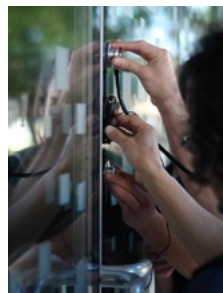
The monumental concept of the “Plaza de la Conquista” [Conquest Square] located on the Placeres Hill, with a square arrangement, presented itself as a challenge of observation and reinterpretation. A 360 degree roundabout in the center of the square was transformed into a source carrier of sixteen sound modules. These contained a series of sixteen sinusoidal harmonics from the fundamental frequency of 320 Hertz and its subsequent sixteen overtones: 640Hz, 960 Hz, 1280Hz, 1600Hz, 1920Hz, 2240Hz, 2560Hz, 2880Hz, 3200Hz, 3520Hz, 3840Hz, 4160Hz, 4480Hz, 4800Hz and 5120Hz. The goal was to “conquer” for a determined period of time the sense and feel of this very popular place for the local people. A surprising impact was achieved by projecting these frequencies in a sonic-synthetic form, which audibly transformed the interpretation of the place and the usual experience of its community. The circular ephemeral installation generated 360 degrees of sound around the square, arousing the curiosity of neighbors and provoking a new perception of the site, which is usually manifested by its dominant monumentality.

#Copihue

Chaotic Intervention at Plazuela Ecuador. A linear stress of the acoustic shell of the place. The mixture and penetration of daily and popular noise as a backdrop generated a lively “song” that diluted in the horizon.

#Walkability

Exhibition at Casa Nekoe. Sculptural proposal on the walkability of the sound movement of steps in the stairs of Valparaíso. Research focused in the multiple, diverse and amazing stairs, which can be interpreted as an acoustic barometer presenting: range-gesture-rhythm-pitch and daily ritual.



EL PASEO DE TUDOR

NICOLAS COLLINS ESTADOS UNIDOS

SALA RESTAURANT PCdV

30 DE NOV. A 6 DE DIC.
VALPARAÍSO

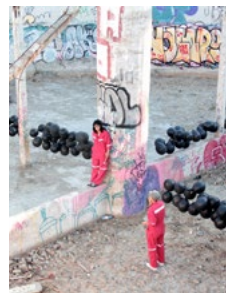
CAMINATA EN EL PCdV 1 DE DIC. VALPARAÍSO

Fue una variación peatonal y participativa de la clásica obra *Rainforest* de David Tudor. El público pudo solicitar un sistema de transducción sonora disponible en el PCdV durante toda la semana del festival, el cual podían conectar a sus teléfonos y dar un paseo por la ciudad, presionando los transductores contra objetos encontrados mientras escuchaban sus archivos de música personales y las extrañas transformaciones sonoras que estos materiales podían producir.

La acción fue inaugurada con una caminata colectiva guiada por Nicolas Collins el martes 1 de diciembre.

A pedestrian and participatory variation of the classic *Rainforest* by David Tudor. The public could request a sound transduction system available at the PCdV throughout the festival's week, and connect it to their mobile phones and go for a walk in the city pressing these transducers against found objects while listening to their personal music files along with the strange sound transformations that these materials could produce.

The action opened with a collective walk guided by Nicolas Collins on Tuesday 1, December.



MEMORIA TRANSIENTE

COLECTIVO JUAN JAULA CHILE

La obra es parte de un proceso exploratorio de espacios ruina de Valparaíso, dispuestos a los procesos de transformación y gentrificación urbana. Nos preguntamos qué es lo que queda de ellos en la inmutabilidad de su materia y a través de la activación sonora. Develamos lo inmaterial de su consistencia, en cada espacio se obtiene un timbre propio, una individualidad sonora materializada a través del tiempo y la reverberación.

Elegimos el Sitio Estanque del Cerro Cárcel, puesto que se presenta como una ruina frágil y expuesta. Su futuro es incierto, entregado a un destino tan azaroso como la intervención realizada. La activación se realizó mediante ruido impulsivo. La composición se liberó del gusto personal, del juicio y de la acumulación de ideas. El azar y un pulso constante dictó la sonoridad activada. Un juego de cartas compuso la intermitencia de los impulsos, cualificó la percepción del espacio y evocó reminiscencias sonoras de un posible futuro, pero también de un pasado olvidado.

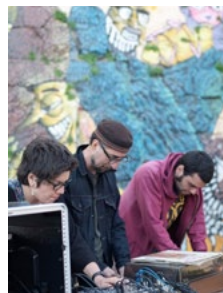
The work is part of an exploratory process of ruined areas in Valparaíso, open to processes of transformation and urban gentrification. We wonder what remains of them in the immutability of their matter and through sound activation. We unveiled the immaterial of its consistency, each space providing its own timbre, a sound individuality materialized through time and reverberation.

We chose the Water Tank Site at Cárcel Hill as it presents itself as a fragile and exposed ruin. Its future is uncertain; open to a perilous destiny like the intervention we performed. The activation was performed by impulsive noise. The composition was free from personal taste, judgment and the accumulation of ideas. Chance and a constant pulse dictated the sound activation. A card game composed the intermity of impulses, qualified the perception of space and evoked sound reminiscences of a possible future, but also of a forgotten past.

SITIO ESTANQUE

2 DE DIC.

VALPARAÍSO



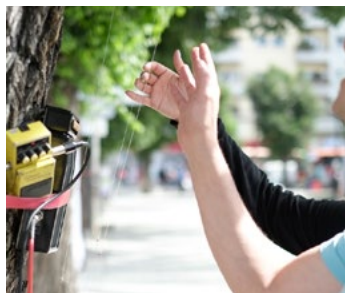
MÚSICA MAQUINAL

LABORATORIO DE ARTE SONORO CHILE

**ACCESO SUPERIOR
ASCENSOR REINA
VICTORIA**
3 DE DIC.
VALPARAÍSO

Música Maquinal consistió en la intervención electroacústica del ascensor Reina Victoria mediante la extracción y el procesamiento de sonido en tiempo real. Para ello sacamos el laboratorio a la calle, con la intención de integrarnos a la ciudad en/y desde sus componentes, vinculando in situ los conceptos sonido-ciudad-sociedad. Así llegamos al ascensor que, como componente urbano simbólico de Valparaíso, intercepta y moviliza el caminar extramuros. La sala de máquinas está situada bajo el piso del acceso público al ascensor y allí ubicamos un set de micrófonos: motor, 2 secciones de poleas enrollándose en grandes tambores, pisadas que se oyen en el techo, cadenas junto al motor. Fuera de la sala, 4 altavoces y nuestro sistema de audio analógico que recibió las señales extraídas por los micrófonos y desde donde realizamos el procesamiento, también se sumaron un tocadiscos y una casetera de mano.

Machine music, commissioned by Tsonami, was an electroacoustic intervention of the Queen Victoria elevator by extracting and processing sound in real time. To do this we took our lab to the street, with the intention to integrate ourselves with the city in/from its components and linking in situ the concepts of sound, city and society. Thus, we approached the elevator as a symbolic urban component of Valparaíso, intercepting and mobilizing the extramural walk. The engine room is located under the floor of the public access to the elevator, where we placed a set of microphones: engine, 2 sections of winding pulley in large drums, footsteps heard on the roof and the chains by the engine. Outside the room, 4 speakers and our analog sound system received the signals caught by the microphones, which we processed in addition to a record player and a portable tape player.



CONCIERTO DE ÁRBOLES

ROERY HERRERA CHILE

El proyecto consistió en la instalación de múltiples dispositivos sonoros en los árboles de la ciudad de Valparaíso, los cuales emitieron sonidos a partir de la hibridación de un elemento natural: un árbol, organismo vivo que aporta el componente impredecible propio de la naturaleza, y un elemento tecnológico: el circuito ocupado en las guitarras eléctricas, el cual genera sonidos a partir de campos magnéticos originados por la vibraciones de cuerdas metálicas.

La obra se generó, entonces, a partir de la cooperación entre dos entes opuestos que buscaban revelar el poder impredecible de la naturaleza manipulando un objeto fruto de la razón humana. Para Tsonami elegimos presentar el proyecto en la Plaza Victoria, debido a que en los últimos años se han cortado varios árboles en pos de la construcción de un futuro estacionamiento, dándoles una pequeña voz, la que compitió de forma desigual contra la contaminación acústica de la ciudad que los rodeaba.

Installation of multiple sound devices in the trees of the city of Valparaíso, which emitted sounds on the hybridization of a natural element: a tree, a living organism that contributes the unpredictable component of nature, and a technological element: the circuit in electric guitars, which generates sounds on the magnetic fields caused by the vibration of metal strings.

Thus, the work was generated on the cooperation between two opposing entities seeking to reveal the unpredictable power of nature by manipulating an object born out of human reasoning. We chose to present the project for Tsonami at the Plaza Victoria, because in recent years several trees have been cut down in order to build a future parking lot, so we gave them a small voice, in unequal competition against the noise pollution of the city that surrounds them.

PLAZA VICTORIA

4 DE DIC.

VALPARAÍSO



VAGANCIA

RYOKO AKAMA JAPÓN | **CRISTIÁN ALVEAR** CHILE |
ROLANDO HERNÁNDEZ MÉXICO | **GUDINNI CORTINA** MÉXICO |
FELIPE ARAYA CHILE | **SANTIAGO ASTABURUAGA** CHILE

**RECORRIDO POR
CERRO MONJAS**
5 DE DIC.
VALPARAÍSO

**RECORRIDO POR
CERRO YUNGAY**
6 DE DIC.
VALPARAÍSO

Vagancia fue un encuentro entre 6 amigos con ideas comunes acerca del proceso y el acontecimiento musical. La caminata, las pláticas y las decisiones que tomamos sobre qué y dónde intervenir formaron parte del proceso y la producción de sonido. Preferimos la deriva, pues las obras demandan espacios determinados, o por el contrario, la forma en como está enunciada la obra nos hace buscar las condiciones espaciales para poder producir algún sonido.

Al final no fuimos 6 personas en el proceso, fuimos todas las personas que caminamos entre cerros, compartiendo experiencias, hablando de nuestra vida, nuestras inquietudes; fueron también los espacios que nos rodearon; espacios que escuchamos y que nos hicieron escuchar. Y el proceso continúa.

Vagrancy was a meeting between 6 friends who share ideas about the process and the musical event. The walk, talks and decisions we made about what and where to intervene were part of the process and sound production. We chose a drift, as works demand certain spaces, or on the other hand, how the work is stated makes us seek the spatial conditions to produce a sound.

In the end we weren't 6 people in the process, we were all the people walking among the hills, sharing experiences, talking about our lives, our concerns; we were also the spaces surrounding us; spaces we listened to and made us listen. And the process goes on.



MEGAPHONE ENSAMBLE

JO CAIMO BÉLGICA

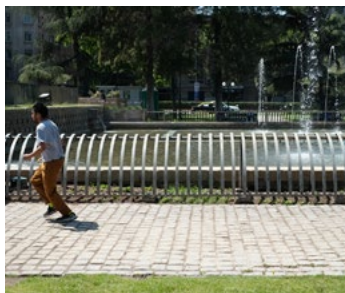
Intervención por Jo, Tomás, Siet y Nicolás.

En *Megaphone Ensemble* cada jugador improvisó y se comunicó remotamente con los demás a través de radios de dos vías. El espacio fue tocado acústicamente por los ejecutantes que se movían con fuentes de audio portátiles e inalámbricas. El repertorio fue la distancia, el volumen, la velocidad, el efecto Doppler, la retroalimentación, la acústica del espacio(s), la arquitectura y cada sonido tocado.

Intervention by Jo, Tomás, Siet and Nicolás.

In *Megaphone Ensemble* each player improvised and communicated remotely with the other players through two-way radios. The space was acoustically played by performers moving with portable audio sources with wireless speakers. The repertoire was distance, volume, Doppler effect, feedback, space(s) acoustics and every sound they played.

JARDÍN DEL PCdV
3 DE DIC.
VALPARAÍSO



O.D.I. (OBJETOS DE DIFÍCIL IDENTIFICACIÓN)

ROLANDO HERNÁNDEZ MÉXICO

**CENTRO CULTURAL DE
ESPAÑA (CCE)**
9 DE DIC.
SANTIAGO

O.D.I. es una obra acerca de la búsqueda, el escondite, el juicio estético y el gesto mínimo por parte del artista. La obra consistió en colocar cinco objetos en lugares cercanos al CCE (como el Parque de la Aviación y las Torres de Tajamar) e invitar al público a encontrarlos, objetos que por su naturaleza, pueden pasar desapercibidos. Si el público creía haber encontrado uno, tenía que hacer un registro en foto, video, o cualquier tipo de documentación y enviarla a una dirección de correo. La noción de objeto en esta pieza, debe ser tomada en un sentido amplio. Un objeto puede ser visto, sentido, imaginado, alucinado...Un objeto es un marco de significado unido a cierta realidad.

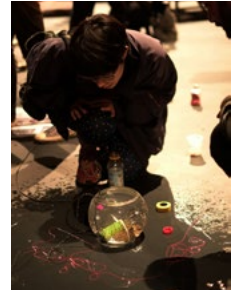
Se trata, más que de encontrar, de buscar y decidir por nosotros mismos qué es y dónde está la obra y pensar en el valor estético que le colocamos a los objetos fuera de un contexto definido. Recibí varias fotografías, una grabación de audio, un video y un texto.

O.D.I. is a work dealing with the search, the hideout, the aesthetic judgment and the minimal gesture by the artist. The work consisted in placing five objects in nearby places to the CCE (such as the Aviation Park and the Tajamar Towers) and inviting the public to find them, objects that due to their nature might go unnoticed. If the public member thought he had found one, he had to make a record in photo, video, or any kind of documentation and send it to an e-mail address.

The notion of object in this piece should be taken in a broad sense. An object can be seen, felt, imagined, hallucinated... An object is a framework of meaning attached to a certain reality.

This work is about searching rather than finding and deciding for oneself what and where is the work, while thinking about the aesthetic value we place on objects outside of a defined context.

I received several pictures, an audio recording, a video and one text.



AFTER SPACE

TETSUYA UMEDA JAPÓN

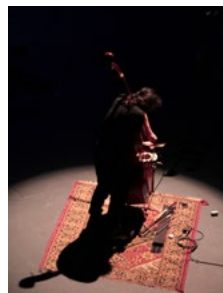
Umeda convirtió la sala de concierto en un laboratorio imprevisible donde jugó con fenómenos físicos, luz y sonido, realizando experimentos de pequeña escala con objetos cotidianos que utilizaban energía mecánica, gravedad, electricidad y vapor.

El resultado produjo una situación donde el espacio era intervenido por una serie de objetos modificados por Umeda, los que cobraban vida propia y producían comportamientos complejos e impredecibles.

Umeda turned the concert hall into an unpredictable laboratory, where he played with physical phenomena, light and sound, making small-scale experiments with everyday objects, using steam and mechanical energy, gravity and electricity.

The result was a situation where the space was intervened by a series of modified objects by Umeda, which took a life of their own, producing complex and unpredictable behavior.

INAUGURACIÓN
TEATRO PCdV
1 DE DIC.
VALPARAÍSO



CO

COLECTIVO EUNK CHILE

TEATRO PCdV
2 DE DICIEMBRE
VALPARAÍSO

Presentación en formato trío integrado por Cesar Bernal (contrabajo), Sebastián Tapia (electrónica) y Felipe Medina (guitarra eléctrica). A través de esas fuentes sonoras se buscó generar diferentes texturas y capas que vincularán los sonidos electrónicos con los acústicos, fusionándolos y disgregándolos en un espacio temporal vertiginoso, aludiendo a la modificación sonora en la que se ve envuelta una ciudad.

Trio presentation by César Bernal (bass), Sebastián Tapia (electronics) and Felipe Medina (electric guitar). With these sound sources the trio sought to create different textures and layers connecting electronic and acoustic sounds, merging and breaking them into a dizzying temporary space, referring to the sound modification in which a city is involved.



TERRITORIO

GUDINNI CORTINA MÉXICO

Estrategia de recuperación de la materialidad, de lo físico.

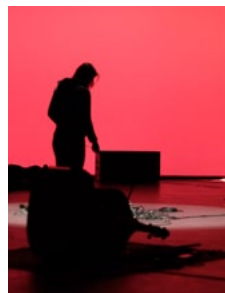
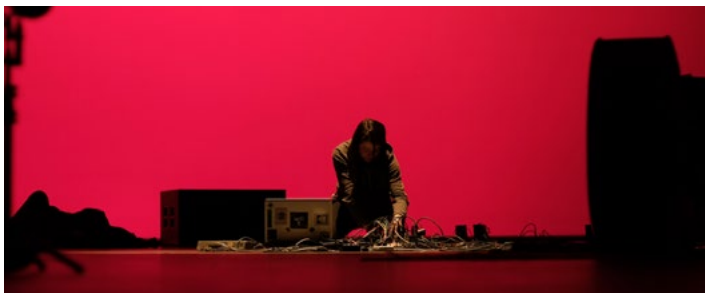
Volver al contacto corporal humano a través del sonido [volumen] y su manifestación espacial, operando objetos y materiales para liberar un desenlace sonoro. Reinventando una dramaturgia del espacio/paisaje, volviendo a situar el cuerpo en relación con el territorio, el paisaje y el otro. No sólo el cuerpo humano, sino el cuerpo social y el cuerpo territorial. El recinto como metáfora de la ciudad.

Physical, materiality recovery strategy.

A return to human body contact through sound [volume] and its spatial manifestation, operating objects and materials to release a sonic outcome. Reinventing a dramaturgy of space/landscape, relocating the body in relation to the territory, the landscape and the others. Not only the human body but also the social and the territorial body. The enclosure as a metaphor for the city.

TEATRO PCdV
2 DE DIC.
VALPARAÍSO

CENTRO CULTURAL DE ESPAÑA (CCE)
9 DE DIC.
SANTIAGO



JULIE ROUSSE FRANCIA

TEATRO PCdV
2 DE DIC.
VALPARAÍSO

**CENTRO CULTURAL DE
ESPAÑA (CCE)**
9 DE DIC.
SANTIAGO

En el mundo de ruidos industriales en el cual vivimos, lo natural está desapareciendo y necesitamos movernos siempre más profundo en la Naturaleza para aprovechar los exquisitos sonidos del mundo salvaje.

Como músico, no puedo evitar el ruido. Utilizando el computador junto a elementos electrónicos, construyo ambientes sonoros inmersivos como rituales, a través de un diálogo entre ritmo y grabaciones de campo, máquina y cuerpo, gesto y ruido, dando vida a lo indecible e invisible: la experiencia sensible en una performance sonora, en un espacio y tiempo dado.

En Valparaíso, construí un fondo de ondas sonoras, un tejido denso del cual emergieron sonidos entrecruzados, organizandose en capas, borrándose el uno al otro, llamando a recuerdos personales, estados mentales y físicos, el incesante caos del cotidiano y el ejercicio personal para darle ritmo y orden: su contraste son los sonidos de la naturaleza, el silencio de una playa abandonada o un bosque sagrado. Desde puro silencio a puro ruido.

In the world of industrial noise we live in, the natural is disappearing and we need to move further off into Nature to be able to enjoy the exquisite sounds of wilderness, while artificial technology surrounds us.

As a musician, I cannot avoid noise. Using the computer along with electronic devices, I create sonic immersive environments like rituals, a dialog between rhythms and field recordings, machine and body, musical gesture and noise, giving life to the unspeakable and the invisible: the sensitive experience of oneself in a musical performance, in a given time and space.

In Valparaíso, I created a bed of waves where interwoven elements, added up and overlaid, erased one another and created very dense threads, recalling personal memories, the unremitting chaos of everyday life, the profusion of information and the exercise of oneself to give it its own pace and order: the contrast with the sounds of natural life, the silence of an abandoned beach or a sacred wood. From pure silence to pure noise.



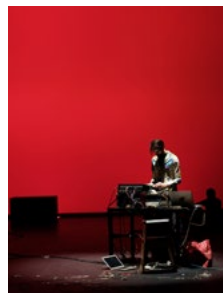
MADA

CRISTIAN ALVEAR CHILE | GUDINNI CORTINA MÉXICO

Alvear y Cortina realizaron una actualización de la partitura *Mada* del artista japonés Taku Sugimoto, compuesta el año 2015. Esta pieza se construye por la unión de múltiples puntos en un mapa para generar figuras geométricas. Tonos y acciones configuran un espacio silente y se desdibujan a través de una estructura dialogante y nunca fija, en un continuo descubrir y desarrollar por parte de los intérpretes. Ninguna actualización es igual a la otra.

Alvear and Cortina updated the score *Mada* (2015) by the Japanese artist Taku Sugimoto. The piece is formed by joining multiple points on a map, generating geometric figures. Tones and actions set a silent space and are blurred through a dialogue structure that is never fixed, offering the interpreters a continuous discovery and development. No update is ever the same.

TEATRO PCdV
3 DE DIC.
VALPARAÍSO



SUBCUTANEOUS SCENES

ULI KUHN AUSTRIA

TEATRO PCdV

3 DE DIC.

VALPARAÍSO

La performance consistió en tres actos:

- act1: música acústica
- act2: música mecánica
- act3: música drone

El primer acto fue una revisión cuadrafónica de mi trabajo electroacústico de los últimos meses, basado en el uso de microafinación y frecuencias graves ultra bajas, ondas sonoras que son perceptibles por el cuerpo.

Música mecánica fue un breve acto interpretado con latas de cerveza controladas exclusivamente por un computador. Todas las latas de cerveza fueron bebidas durante la preparación de esta parte.

Música drone fue un vuelo no tripulado. Los cuatro motores de un drone a control remoto funcionaban como osciladores ligeramente cambiantes. Ellos eran las fuentes de sonido que volaban por encima y alrededor de las cabezas de la audiencia. En esta situación un drone no era un género musical o una amenaza, sino una performance de sonido envolvente.

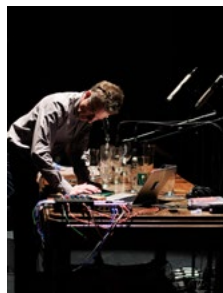
The performance consisted in three acts:

- act1: acousmatic music
- act2: musique mécanique
- act3: drone music

The first act was a quadrophonic review of my electroacoustic work over the last months, based on micropitching and ultra low bass frequencies, sound waves that are physically perceptible.

Musique mécanique was a short act played exclusively by computer controlled beer cans. All beer cans were drank during the preparation of this part.

Drone music was an unmanned flight. The four motors of a remote controlled drone functioned as four slightly changing oscillators. They were the sound sources that flew above and around the heads of the audience. Here, a drone was not some music genre or a threat, but a surround sound performance.



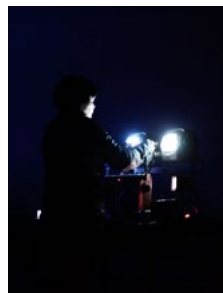
LA MAÑANA DESPUÉS

NICOLAS COLLINS ESTADOS UNIDOS

Para vasos, pequeños motores y electrónica variada. Rescatando lo mejor de la mañana después de la fiesta, la performance se trató de una colisión entre dos piezas realizadas en una instalación de Christian Marclay hecha con cientos de vasos de cerveza, realizada en la galería White Cube (Londres, UK) durante marzo del 2015.

For glasses, small motors and varied electronics. Rescuing the best of the morning after the party, the performance deals with a collision between two pieces in an installation by Christian Marclay made with hundreds of beer glasses, held in the White Cube Gallery (London, UK) in March 2015.

TEATRO PCdV
3 DE DIC.
VALPARAÍSO



AUDIO.FOTO.COPIA

SESIONES CPI CHILE

TEATRO PCdV

4 DE DIC.

VALPARAÍSO

Originalmente realizadas en la azotea de un pequeño edificio residencial en Santiago de Chile, Sesiones CPI (coordinadas por Felipe Araya), propuso para Tsunami el traslado de una sesión al recinto donde se realizarían los conciertos.

De ese modo se invitó a Bárbara González a activar esta sesión copiada, donde se replicó el espacio de la azotea a escala 1:1. Además, se mostró un video de la azotea de las sesiones con el paisaje inmediato y se expuso un audio del lugar original.

Así, los visitantes a la sesión ingresaron a un lugar virtual copiado, vieron y escucharon la intervención que González hizo en este "lugar" replicado pero inexistente en realidad.

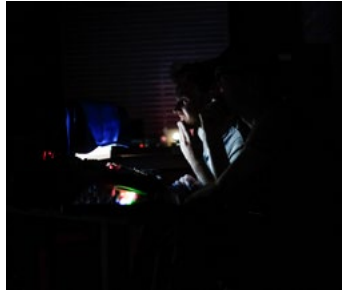
Luego de la presentación en Tsunami sesiones CPI ya no pudo continuar en el espacio que por más de 1 año fue su sede. *AUDIO.FOTO.COPIA* CPI se instala entonces como alternativa a continuar en cuerpo etéreo como producción experimental itinerante.

Originally performed at the rooftop of a small residential building in Santiago, Chile, CPI Sessions (coordinated by Felipe Araya) offered Tsunami to transfer a session to the venue where the concerts would be held.

Bárbara González was invited to activate this copied session with the rooftop space replicated on a 1:1 scale. In addition, there was a video of the rooftop with its surrounding landscape, plus an audio of the original site.

Thus, the visitors to the session entered a virtual copy of a place, looking and listening to González' intervention at this replicated but actually nonexistent "place".

After this presentation at Tsunami, CPI Sessions could no longer continue using the space where it was based for more than a year. Thus, *AUDIO.PHOTO.COPY* CPI became an alternative continuation in an ethereal body in the form of an itinerant experimental production.



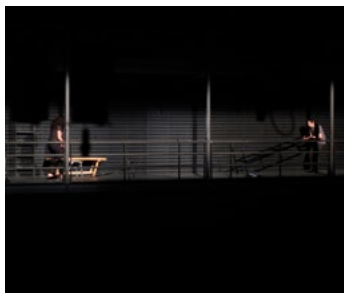
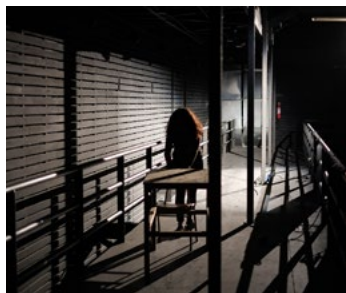
DECOMPOSITION I - III

PETER KUTIN AUSTRIA | FLORIAN KINDLINGER AUSTRIA

La pieza es una experiencia de realidades y capas sonoras que generalmente permanecen ocultas a nuestra percepción. Colaboración de Kutin y Kindlinger donde produjeron una pieza conceptual que lleva al oyente a través de tres territorios antagónicos para la vida humana. Una trilogía compuesta por los temas de “ausencia”, “introspección” e “ilusión”. La obra fue implementada para performances en vivo en la que el video crea una forma única de presentación, un reto por mantener una pieza poética que puede ser interpretada como un concierto abstracto pero también como un film de audio experimental.

The piece is an experience of realities and sound layers that usually remain hidden from our perception. A collaboration between Kutin and Kindlinger where they produced a conceptual piece that takes the listener through three antagonistic territories for human life. A trilogy consisting in the themes of “absence”, “introspection” and “illusion”. The work was implemented for live performances where video creates a unique presentation. A challenge to maintain a poetic piece that can be interpreted as an abstract concert but also as an experimental audio film.

TEATRO PCdV
4 DE DIC.
VALPARAÍSO



SONIDOS DE ARRASTRE

LAURA LLANELI ESPAÑA | PIA SOMMER CHILE | GABRIEL HOLZAPFEL CHILE

TEATRO PCdV

5 DE DIC.

VALPARAÍSO

CENTRO CULTURAL DE ESPAÑA (CCE)

8 DE DIC.

SANTIAGO

La sala estaba a oscuras. La gente se dispuso en un lugar de escucha habitual al de los conciertos anteriores, pero la acción no sucedía en el centro, ni en un lugar visible a priori por la audiencia. Unos sonidos aún sin identificar empezaron a brotar, amplificados por micrófonos situados en el suelo de los pasillos de atrás. En ese espacio íntimo entre ambos performers, arrastrábamos mobiliario de manera cautelosa, buscando sus sonoridades con el tipo de suelo, en ese momento de hormigón. Una mesa grande de madera, pesada, y otra con forma triangular de madera de pino que habíamos encontrado en ese mismo espacio.

El roce de las patas de los objetos con el suelo sonaban no identificables para la audiencia aún. En un momento, la acción se evidenció y aparecimos en escena en los pasillos laterales y superiores, con otro tipo de objetos encontrados en el lugar, el suelo era ahora de madera.

En Santiago, tres días después, la movida fue completamente diferente.

The room was dark. People were placed in the regular listening spot of the previous concerts but the action did not happen in the center, or in any visible place. Some still unidentified sounds began to sprout, amplified by microphones located on the floor of the corridors at the back. In this intimate space between the two performers, we cautiously dragged furniture looking for their sonorities against the kind of floor – concrete at that time. We used a large and heavy wooden table, and another triangular one made out of pine wood that we had found in the same space.

The rubbing of the legs of these objects against the floor was still unidentifiable to the audience. At one point, the action became evident as we appeared on the scene on the sides and upper hallways with other objects found at the site – there was a wooden floor now.

In Santiago, three days later, the movement was completely different.



SPEAKER SWINGING

GORDON MONAHAN CANADÁ

La performance se presentó en Tsonami como un experimento para tres (Valparaíso) y dos (Santiago) parlantes pendulantes y nueve osciladores de audio. La idea de la obra provino de escuchar aparatos como los parlantes Leslie, vehículos en movimiento con sistemas de sonido, aviones y otros tipos de fuentes sonoras móviles. El proceso acústico de phasing, vibrato y tremolo resultan fundamentales para la pieza, ya que son los elementos de sudor, lucha, miedo y seducción. *Speaker Swinging* creció del deseo de animar los típicos conciertos de música electrónica y, en efecto, de entender los parlantes como un instrumento electrónico válido en sí mismo.

The performance was presented in Tsonami as an experiment for three (Valparaíso) and two (Santiago) pendulous speakers and nine audio oscillators. The idea for the work came from listening to devices such as Leslie speakers, moving cars with sound systems, aircrafts and other types of mobile sound sources. The acoustic phasing, vibrato and tremolo process are essential to the piece, as are the elements of sweat, struggle, fear and seduction. *Speaker Swinging* grew from the desire to disrupt the typical electronic music concert and, indeed, to consider speakers as a valid electronic instrument in itself.

TEATRO PCdV
5 DE DIC.
VALPARAÍSO

CENTRO CULTURAL DE ESPAÑA (CCE)
8 DE DIC.
SANTIAGO



W

RAÚL DÍAZ CHILE | FERNANDO GODÓY CHILE + TSONAMI

LAGUNA SAUSALITO

6 DE DIC.

VIÑA DEL MAR

Obra compuesta para ser ejecutada en una laguna por 16 instrumentos de viento en botes a pedales.

La obra se componía de dos partes, en la primera los 16 botes se distribuyeron en dos filas de ocho, con el objetivo de desplazarse lentamente hasta llegar al extremo opuesto de la laguna donde se encontraba el público. Durante todo este recorrido cada fila de ocho músicos tocaba bloques sonoros que alternaban con la otra fila, como los ancestrales bailes chinos, pero en un tiempo expandido en que cada toque era suavemente cambiante pero estático a la vez.

En la segunda parte las dos filas se fragmentaron en ocho dúos de músicos que se alejaban hacia los extremos de la laguna. Todo este movimiento en forma de W iba acompañado de una lenta aceleración en los toques, hasta llegar a impulsos cuyos ecos rebotaban en el bosque ubicado en los bordes.

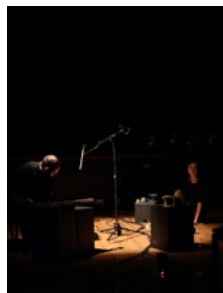
*Obra realizada con el apoyo de Gino Basso y alumnos de la carrera de música de la Universidad de Valparaíso.

Piece composed to be performed in a lagoon by 16 wind instruments in paddleboats.

The work consisted in two parts. Firstly, the 16 boats were distributed in two rows of eight, with the goal of slowly moving toward the opposite end of the lagoon where the audience was located. During this movement each row of eight musicians played sound blocks in alternation with the other row, like the ancestral "Chino" dances, but in an expanded time where each sound changed smoothly while remaining static.

Secondly, the two rows were broken in eight duos receding toward the edges of the lagoon. All this movement, in the shape of a letter W, was accompanied by a slow acceleration in their sounds, up to pulses whose echoes bounced off the forest located in the periphery.

* This work was performed with the support of Gino Basso and the music students of the University of Valparaíso.



PLACE #X

RYOKO AKAMA JAPÓN | CRISTIAN ALVEAR CHILE

Cristián Alvear (guitarra y electrónica) y Ryoko Akama (electrónica y objetos) crean e interpretan música experimental que pone en relevancia el alcance y la relación entre las nociones de silencio y espacio. *Place #x* es un proyecto de investigación donde los autores exploran la manera en que el espacio afecta la forma y el contenido de la interacción del dúo, explorando conceptos como geografía, arquitectura, textos y objetos a través de partituras y situaciones sonoras. A partir de los eventos que se desprenden de la partitura, cada actualización está sujeta a ser siempre diferente, aumentando el número “#x” en la medida en que la pieza es actualizada.

Para Tsonami el dúo estrenó esta pieza en la extensión del festival en Santiago de Chile.

Cristián Alvear (guitar and electronics) and Ryoko Akama (electronics and objects) create and interpret experimental music emphasizing the scope and relationship between the notions of silence and space. *Place #x* is a research project in which the authors explore how space affects the shape and content of the duo's interaction, exploring concepts such as geography, architecture, texts and objects through text scores and sound situations. From events arising from the score, each performance is subject to be always different, increasing the number “#x” as the piece is updated.

At Tsonami, the duo premiered this piece at the festival's extension in Santiago, Chile.

CENTRO CULTURAL DE ESPAÑA (CCE)

9 DE DIC.

SANTIAGO

IN BETWEEN

ANNA RAIMONDO ITALIA

**RADIO VALENTÍN
LETELIER 97.3 FM**
vía streaming en
www.uv.cl/radio
30 DE NOV.
VALPARAÍSO

Sonidos de fisuras, bisagras y superficies fueron grabados usando diferentes micrófonos y técnicas para capturar una combinación de sonidos abstractos y reconocibles. Estos sonidos se integraron junto al silencio, trabajando sobre la idea de traducir sónicamente el umbral entre el espacio privado y el público. *In Between* re-imagina la relación entre privado y público, en busca de espacios acústicos intermedios. La obra incluye una entrevista al activista Kamen Nedev donde Raimondo, en su investigación sobre el concepto de gentrificación sonora, cuestiona la interpretación de activismo sonoro. En este proceso, los dos artistas dialogan sobre los deseos y las visiones que los empujan en esta investigación.

Sounds of cracks, hinges and surfaces were recorded using different microphones and techniques for capturing a combination of abstract and recognizable sounds. These sounds were integrated with silence, working on the idea of sonically translating the threshold between private and public space. *In Between* re-imagines the relationship between private and public, in search of intermediate acoustic spaces. The work includes an interview with activist Kamen Nedev, where Raimondo, in her research on the concept of sound gentrification, questions the interpretation of sound activism. In this process, both artists have a dialogue on the desires and visions that move their research forward.

Sound.LAR

JORGE OLAVE CHILE

**RADIO VALENTÍN
LETELIER 97.3 FM**
vía streaming en
www.uv.cl/radio
1 DE DIC.
VALPARAÍSO

Sabías que las ciudades son accidentes que no prevalecerán frente a los árboles. - Jorge Teillier

La gentrificación es un fenómeno eminentemente urbano que se despliega en las dinámicas propias de la ciudad y del centro, pero, mientras tanto: ¿Qué ocurre en la periferia? ¿Qué ocurre con los espacios de una ciudad intermedia que comparativamente pareciera suspendida en el tiempo?

Con esta obra Olave nos presentó un paseo sonoro por algunos hitos psicogeográficos de la histórica ciudad de Carahue, en la región de la Araucanía, para referirse al territorio desde las coordenadas de la memoria, la ubicuidad identitaria y la heterotopía del Lar.

Did you know that the cities are accidents that will not prevail against the trees. - Jorge Teillier

Gentrification is an eminently urban phenomenon that unfolds in the dynamics of the city and the center, but in the meantime: What happens on the periphery? What happens to the spaces of an intermediate city that comparatively seems suspended in time?

With this work Olave presented us a sound walk through some psycho-geographical landmarks of the historic city of Carahue in the Araucanía region, in order to refer to the territory from the coordinates of memory, ubiquitous identity and the heterotopy of the place.

SAMPA

RENATA ROMAN BRASIL

La pieza sonora fue creada a partir de grabaciones de campo de São Paulo, teniendo en cuenta la diversidad y la desigualdad promovida por el crecimiento desenfrenado y su promesa de felicidad. Paisajes sonoros que sugerían la complejidad urbana y humana, las contradicciones propias de una metrópolis, así como el impacto que tiene en los distintos grupos que componen esta identidad multifacética.

The sound piece was created with field recordings of São Paulo, taking into account the diversity and inequality promoted by the rampant growth and its promise of happiness. Soundscapes suggesting the urban and human complexity, contradictions inherent to a metropolis, as well as the impact on the different groups that make up this multifaceted identity.

**RADIO VALENTÍN
LETELIER 97.3 FM**
vía streaming en
www.uv.cl/radio
2 DE DIC.
VALPARAÍSO

ÁRBOLES Y EDIFICIOS

DAVID VÉLEZ COLOMBIA

Como artista sonoro y habitante de una ciudad con altos niveles de contaminación, siento que es importante que la ciudad acople a la naturaleza dentro de sus dinámicas, estructuras urbanas y culturales. La arquitectura se encarga de diseñar los espacios donde vivimos, nos transportamos, pero sobre todo donde aprendemos a relacionarnos con un entorno y donde se construyen los patrones sociales que nos rigen. Una ciudad que se abre a la naturaleza y que se deja permear por los árboles es una ciudad que promueve una relación inteligente y afectiva con ella, que nos enseña a ser más sensibles frente a los recursos naturales. Esta pieza exploró esta temática donde se ponen en diálogo los sonidos de la ciudad y los sonidos del bosque.

As a sound artist and inhabitant of a city with high levels of pollution, I feel it is important that the city engages nature in its dynamics and urban and cultural structures. Architecture is responsible for designing the spaces where we live and travel, but mostly where we learn to interact with an environment, where the social patterns that govern us are created. A city opened up to nature, allowing itself to be permeated by the trees, is a city that promotes an intelligent and affectionate relationship with it, teaching us to be more sensitive to natural resources. This piece explored this subject, creating a dialogue between the sounds of the city and the sounds of the forest.

**RADIO VALENTÍN
LETELIER 97.3 FM**
vía streaming en
www.uv.cl/radio
3 DE DIC.
VALPARAÍSO

MEMORIAL DE LA RESISTENCIA

JULIO DE PAULA BRASIL

**RADIO VALENTÍN
LETELIER 97.3 FM**
vía streaming en
www.uv.cl/radio
4 DE DIC.
VALPARAÍSO

Dispositivos sonoros ambulantes se toman las calles, como gritos que persisten. Padre e hijo juegan a la pelota en una plaza. Comunidades indígenas sobreviven en el aislamiento de las misiones jesuíticas. Familias ocupan un edificio en el centro.

El paisaje sonoro antrópico siempre me interesó: culturas tradicionales, fiestas populares, unidades familiares. En un ejercicio de ecología humana, comencé a registrar escenas en torno a esas pequeñas células que resisten a las fuerzas económicas, a las inmensas transformaciones del tejido urbano, a la política neoliberal. En esta pieza reuní grabaciones que considero como un pequeño inventario de resistencia a la gentrificación.

Memorial de la resistencia integra una búsqueda de unidad latinoamericana a través del sonido, donde se presentan los barrios o ciudades, no países. Una investigación en relación a los lugares.

Narración: Rodrigo Millán

Participación especial: María Helena y Pedro Silva

Sonic moving devices take the streets, like persistent cries. Father and son play ball in a square. Indigenous communities survive in isolation from the jesuit missions. Families occupy a building downtown.

The anthropic soundscape has always interested me: traditional cultures, festivals and family units. In an exercise of human ecology, I began to record scenes around those small cells that resist economic forces, the immense transformations in the urban fabric, the neoliberal policy. In this piece I've put together recordings that I consider a small inventory of resistance to gentrification.

Resistance Memorial integrates a search for Latin American unity through sound, where neighborhoods or cities are presented instead of countries. A research in relation to places.

Narration by Rodrigo Millán.

Special appearances by María Helena and Pedro Silva.



ESTRATEGIAS DE FORMACIÓN

TRAINING STRATEGIES

La estrategia de formación consistió en la realización de talleres y laboratorios abiertos a la comunidad, con el objetivo de generar un espacio de encuentro, intercambio y experimentación. Estos talleres estuvieron centrados en torno al cruce de las temáticas: territorio, apropiación tecnológica y sonoridad.

Las actividades estuvieron enfocadas a diversos públicos, integrando por primera vez talleres de experimentación electrónica para niños, como también estrategias de cartografía del paisaje y un laboratorio de construcción artesanal de dispositivos audiovisuales. En total se realizaron tres talleres de entre cinco y tres días de duración cada uno, en lugares como Balmaceda Arte Joven Valparaíso, Áncora 517 y la cancha Los Patos del Vergel Alto, Cerro la Cruz.

El artista alemán Udo Noll realizó un taller donde exploró el paisaje sonoro de la ciudad a partir de la herramienta cartográfica *Radio Aporee* (www.aporee.org), construyendo, junto a un grupo de asistentes, piezas sonoras geolocalizadas posibles de recorrer y escuchar mediante la aplicación para smartphone de Aporee. El trabajo incluyó un concierto con los registros sonoros realizados, el que fue emitido por un micro transmisor FM y sintonizado por varias radios instaladas en la plaza El Descanso.

El francés Jerome Fino realizó el laboratorio *Dogs on Wheels*, taller de construcción artesanal de dispositivos audiovisuales que simulaban perros, a partir del reciclaje de televiso-

res y monitores antiguos. Una vez construidos los dispositivos el laboratorio se expandió al espacio público, donde realizaron una serie de intervenciones y grabaciones que dieron pie a un registro audiovisual. Hacia el final del proceso, con el material documentado y los dispositivos-perros, Fino realizó un montaje de sala en el PCdV, donde los dispositivos y la documentación fueron instalados durante tres días.

Por último el artista peruano Marco Valdivia realizó su proyecto de alfabetización electrónica *Ruido Para Niños*, donde a partir de estrategias lúdicas se trabajaron contenidos de apropiación electrónica para la construcción de máquinas sonoras. Este taller fue realizado en colaboración con el Centro Cultural Teatro Container en la cancha de Los Patos, Cerro La Cruz, uno de los lugares afectados por el gran incendio del año 2014.

The training strategy was composed of workshops and laboratories open to the community, aiming at creating a space for meeting, exchange and experimentation. These workshops were centered on the intersection of territory, technological appropriation and sonority.

The activities were aimed at different audiences, for the first time carrying out electronic experimentation workshops for children, as well as landscape mapping strategies and a DIY laboratory of audiovisual devices. In all there were three workshops,

each lasting five to three days, in places like Valparaiso's Balmaceda Arte Joven, Áncora 517 and the Los Patos field at Vergel Alto, Cerro la Cruz.

The German artist Udo Noll held a workshop that explored the soundscape of the city based on the *Aporee Radio* (www.aporee.org) mapping tool, building with a group of assistants, geographically located sound pieces that could be explored and listened to with the Aporee mobile app. The work included a concert with many sound recordings broadcasted with a micro FM transmitter to several radios installed at the El Descanso square.

Frenchman Jerome Fino carried out the *Dogs on Wheels* laboratory, a DIY workshop for the construction of audiovisual devices simulating dogs, recycling old televisions and monitors.

Once the devices were finished they expanded into the public space, where they performed a series of interventions and recordings leading to an audiovisual record. Towards the end of the process, with the documented materials and devices-dogs, Fino created a three-day exhibition at the PCdV.

Finally, the Peruvian artist Marco Valdivia carried out his e-literacy project *Noise for Children*, where playful strategies presented contents such as electronic appropriation for the construction of sound machines. This workshop was conducted in collaboration with the Teatro Container Cultural Center at the Los Patos field, Cerro La Cruz, one of the damaged areas by the great fire of 2014.

RADIO APOREE

UDO NOLL ALEMANIA

BALMACEDA ARTE JOVEN

25, 26, 27 Y DESDE EL 30 DE NOV. HASTA EL 1 DE DIC.

VALPARAÍSO

RADIO APOREE

::: Mapas / Maps

<http://aporee.org/maps>

::: Miniaturas para móviles / Miniatures for mobiles

<http://aporee.org/mfm>

Valparaíso descanso es el nombre de una pieza creada durante el taller *Radio Aporee* realizado en el Festival Tsonami 2015. Es el resultado de un proceso de varios movimientos y transiciones. Los participantes aprendieron a utilizar la plataforma aporee para establecer conexiones entre las esferas físicas y digitales a través de grabaciones de sonido y tecnologías web y móviles. De forma paralela, mediante conversaciones y paseos, observamos áreas de la ciudad, impulsados por el interés y el azar. No teníamos un tema específico en mente para la pieza que crearíamos. De hecho, ni siquiera estaba claro si seríamos capaces de crear una pieza, dado el período relativamente breve de trabajo de unos pocos días.

Decidimos utilizar *radio aporee* ::: *miniaturas para móviles* como nuestra herramienta para el taller. Es una plataforma para proyectos de aur(e)alidad aumentada en el espacio público. Se han creado muchos trabajos durante los últimos años de arte sonoro, narración sonora, documentación artística y formatos experimentales híbridos. El concepto de la plataforma es bastante claro. Una miniatura para teléfonos móviles es creada y organizada por una herramienta de edición basada en la web, la cual es escuchada con

una aplicación de teléfono móvil mientras uno camina afuera, en el lugar para el cual se creó la pieza.

Pero la experiencia ha demostrado que esto puede ser una tarea bastante compleja, ya que implica un trabajo conceptual, observaciones, creación de textos, grabación de sonido, cartografía y extensas pruebas afuera, en los lugares en cuestión. Para nuestro trabajo en Valparaíso, buscamos que el tema apareciera ante nosotros, por lo tanto la deriva y el sentir la ciudad fue parte del concepto.

A partir de paseos cotidianos entre el alojamiento, las locaciones del festival y la sede del taller, algunas calles, lugares y ambientes circundantes rápidamente se convirtieron en sitios familiares. Por sugerencia y al pasar por ahí, la Plaza el Descanso, una pequeña plaza cerca del centro de la ciudad, capturó especialmente nuestro interés. Descanso significa una pausa, recreación – antiguamente, los funerales se detenían allí a tomar un descanso en su agotador camino hacia los cementerios en los cerros.

Hoy en día, el lugar está poblado por locales y turistas; los niños de la escuela vecina utilizan la plaza como su patio de recreo y de ejercicios; de noche se reúnen músicos callejeros y gente de fiesta



proveniente de todas partes. Y los perros, omnipresentes en todo Valparaíso, parecen ser los verdaderos habitantes nativos de la ciudad, con acceso a una realidad diferente de lugares, vistas y olores secretos.

¿Qué ocurre si un lugar como la Plaza el Descanso se desarrolla? ¿Cuáles son los indicadores de cambio? ¿Desaparecerán los perros cuando se intensifiquen los efectos de la gentrificación y, por ejemplo, aumente el deseo de seguridad y limpieza?

Hemos encontrado unos sonidos muy específicos de esta plaza, algunas voces de los vecinos, situaciones y atmósferas de diferentes momentos del día. Estas huellas sonoras de la realidad evolucionaron hasta convertirse en una pieza de sonido extendida en la plaza El Descanso, audible para el oyente móvil en su ubicación. De esta manera, mediante el uso de las miniaturas para teléfonos móviles, todos nuestros hallazgos y reflexiones sobre el lugar son devueltos a él. Además, con el fin de reforzar la noción de intercambio, se organizó un programa de radio pirata pública para todas las partes involucradas. La estación de radio instalada en un cerro encima de la plaza transmitía al vecindario una compilación de nuestro trabajo.

La obra, aunque creada para el Festival Tsunami, permanecerá allí y podrá ser escuchada en el futuro. Idealmente provocará más actividad y compromiso respecto a este lugar tan interesante.

Valparaíso descanso is the name of a piece, created during the *Radio Aporee* workshop at the Tsunami Festival 2015. It is the result of a process of several movements and transitions. The participants learnt how to use the aporee platform to make connections between physical and digital spheres through sound recordings, web and mobile technologies. In parallel, by talks and walks, we observed certain parts of the city, driven by interest and chance. We did not have a specific subject in mind for the piece we would create. It was not clear whether we would be able to create a piece at all, given the relatively short working period of a few days.

We decided to use the *radio aporee* :: *miniatures for mobiles* as our tool for the workshop. It is a platform for augmented aur(e)ality projects in public space. Many works have been created during the last years, from sound art to story-telling, artistic documentation and hybrid experimental formats. The platform's

TALLERES

concept is quite clear. A miniature for mobiles is created and organized by a web-based editing tool, and listened to with a mobile phone app while walking outside, at the site where the piece was created.

But from experience, this can be quite an elaborated task, since it involves conceptual work, observations, creation of texts, sound recording, mapping and extensive testing outside at the locations in question. For our work in Valparaíso, we wanted for the subject to appear before us, thus walking and sensing the city became a part of the concept.

From daily walks between accommodation, festival venues and the workshop's home base, some streets, places and surrounding atmospheres quickly became familiar. By suggestion and passing-by, El Descanso, a small square near the city center, raised our specific interest. Descanso means rest, break, recreation – ancient funerals halted here for a pause on their exhausting way up to the cemeteries on the hills.

Today, locals as well as tourists populate the place; kids from the nearby school use it as their playground and for their exercises; at night buskers and party people from all around meet here. And the dogs, omnipresent in all Valparaíso, seem to be the real native inhabitants of the city, with an access to a different reality of secret places, sights and smells.

What happens if a place like Plaza el Descanso develops? What are the indicators of change? Will the dogs disappear when the impact of gentrification intensifies and, for example, the desire for security and cleanliness increases?

We've found a few very specific sounds to this square, some voices from neighbors and atmospheres from different daytimes and situations. These sonic traces of the reality evolved into a sound piece outstretched at Plaza el Descanso, audible for the mobile listener at the location. Thus, by using the miniatures for mobiles, all our findings and reflections on the place are given back to it. Additionally, in order to strengthen the notion of exchange, we organized a public pirate radio broadcast for all parties involved. The radio station installed on a hill above the Plaza transmitted a compilation of our work into the neighborhood.

The work, although created for the Tsunami Festival, will remain there and can be heard in the future. Ideally it may evoke further activity and engagement around this interesting location.

RUIDO PARA NIÑOS

MARCO VALDIVIA PERÚ

Ruido para Niños es parte de un esfuerzo por construir una didáctica y metodología que permita iniciar a personas menores de 14 años en la electrónica analógica.

El Vergel Alto fue un contexto muy particular para aplicar este proyecto. La gente que lo habita soluciona de manera precaria la obtención de un espacio adecuado para vivir. Después del gran incendio de Valparaíso del año 2014, la gente ha desarrollado interesantes lazos afectivos y colectivos, alojando múltiples proyectos como una casa para los niños que fue el espacio que acogió este taller.

Hubo mucho interés en la convocatoria del taller, formando un grupo de aproximadamente 10 niños y sus madres.

Inducir la potencialidad de esta práctica es el primer reto: la gente suele asociar este tipo de talleres a un curso de electrónica de reparaciones, lo que significaría un conocimiento que podría colaborar en la sustentabilidad de estos niños en el periodo de su adultez, pero esto resultaba muy alejado de nuestro objetivo.

Entre los participantes existían diferentes niveles de desidia e interés al comenzar el taller. Entendemos que es una práctica que parecía estar muy alejada de sus interacciones cotidianas, y además su realización requería un nivel intermedio de concentración, lo que resultó complejo de manejar en

un comienzo. Sin embargo, el taller tenía un gran potencial visual: una serie de pequeñas piezas de formas y colores diversos, lo que permitió despertar poco a poco el interés en los niños. Finalmente, incluso lo más resistentes se unieron a la práctica. Es valioso también el apoyo de las madres, quienes nos colaboraron para ganarnos su atención.

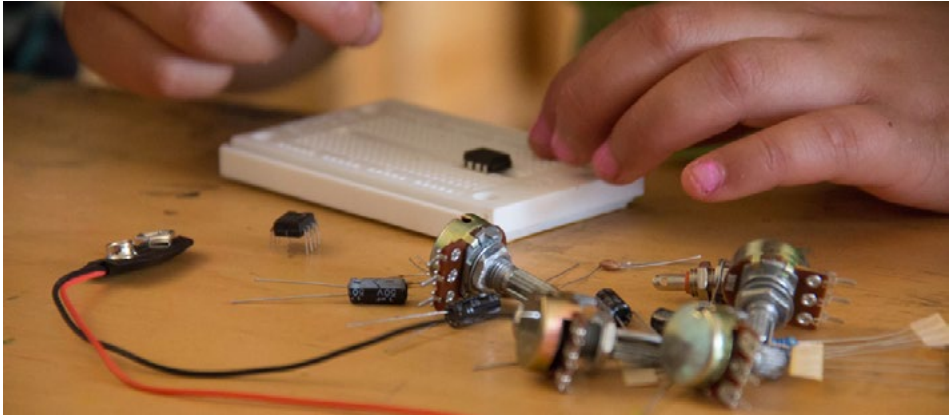
Los objetivos de la primera sesión se lograron en un 90%, cada participante construyó el primer prototipo casi en su totalidad, sólo quedaron pendientes las pruebas de los mismos.

En la segunda sesión el público asistente fue completamente diferente, lo que nos ocasionó un gran retroceso, y ante la ausencia de madres que daban el apoyo necesario para los primeros contactos, el segundo día terminó sin resultados.

El taller culminó con una tercera sesión donde se realizaron pruebas a los prototipos obtenidos el primer día, se corrigieron sus errores y se obtuvieron instrumentos musicales básicos, los que fueron exhibidos en una instancia de interacción con la comunidad.

La parte más emocionante fue en el momento en que los kits de construcción fueron entregados a los participantes. El entusiasmo de la recepción es la esperanza de que continúen, con los materiales disponibles, la práctica.

**CANCHA LOS PATOS,
EL VERGEL ALTO,
CERRO LA CRUZ**
4 AL 6 DE DIC
VALPARAÍSO



Noise for Children is part of an effort to build a didactic and a methodology in order to introduce children less than 14 years of age into analog electronics.

El Vergel Alto was a very particular context to implement this project. The people that live there have to precariously find solutions to create an adequate living space. After the great fire of Valparaíso in 2014, the locals have developed interesting collective and emotional ties, receiving multiple projects, like the small house for children where this workshop took place.

There was much interest in the workshop's call, forming a group of about 10 children with their mothers.

The first challenge is to induce the potential of this practice: people often associate these workshops to a course in electronics repair, which would mean a knowledge that could contribute to the sustainability of these children in their adulthood, but that was far from our goal.

There were different levels of apathy and interest among the participants at the beginning of the workshop. We understand that it is a practice that seemed far removed from their everyday interactions, and also its realization required an intermediate level of concentration, which was hard to handle at first. However,

the workshop had a great visual potential: a series of small pieces of different shapes and colors, which gradually caught the attention of the children. Finally, even the tougher ones joined the practice. Their mother's support was also valuable, as they helped us to focus their attention.

The objectives of the first session were achieved by 90%; each participant built the first prototype almost entirely, with only some tests pending.

In the second session the participants were completely different, which caused a major setback, and in the absence of their mothers giving the necessary support for the first contacts, the second day came to an end without results.

The workshop culminated in a third session where tests were performed on the prototypes constructed on the first day, mistakes were corrected and basic musical instruments were obtained, which were displayed in an instance of interaction with the community.

The most exciting part was when the construction kits were delivered to the participants. Their enthusiasm is the hope that they may continue this practice with the available materials.

DOG ON WHEELS

JEROME FINO FRANCIA

¿Por qué un perro? El taller *Dog on Wheels* es en primer lugar una propuesta para construir una caja de difusión de audio/vídeo con ruedas.

Con los participantes al taller comenzamos abriendo cuidadosamente varios monitores de televisión imaginando una nueva caja para ellos. ¿Qué es útil y qué no lo es? ¿Qué necesita extensiones? ¡Un emocionante momento de deconstrucción! Finalmente conseguimos 3 monitores que funcionaban perfectamente con baterías de 12V, con sus propios reproductores multimedia y sistemas de sonido. Pero, ¿qué podemos crear o simular con esta caja?

En Valparaíso, sobre todo en el centro, los ciudadanos se ocupan de los perros callejeros, les dan alimentos, agua y espacio. En algunos lugares los perros controlan las esquinas y se convierten en personajes de un área. Generalmente interactúan con los humanos.

Con nuestro taller fuimos a filmar estos perros callejeros, haciendo retratos de ellos mirando la ciudad: cuando están descansando (en realidad nunca duermen) o prestándole atención a un sonido, un olor o una presencia. Eso es lo que estábamos buscando: capturar una imagen de las caras de

perros interactuando con la calle. Proyectar el retrato de un perro en un monitor, haciendo que el monitor se viera como un perro.

Para cada uno elegimos 3 tipos de perros: «perro peo», «perro negro» y «perro papiche». Estas secuencias de video fueron editadas con los participantes pero sobre todo están basadas en una idea del músico Polwor.

Polwor toca «circuit bending», amplificando el sonido básico de zumbido de 8 bits. Entonces sincronizamos los movimientos de los perros con sus sonidos. Cada respiración, parpadeo y contracción producía un sonido electrónico. El efecto fue inmediato: los perros parecían automatizados, volviéndose a la vez absurdos y cautivantes. Luego reintroducimos estos robots-perros a la calle, disfrutando de la situación.

Finalmente, después de estas experiencias de paseo y grabación en la ciudad, los perros fueron exhibidos en una sala del PCdV, donde los instalamos cuidadosamente junto con los registros que hicimos de sus caminatas.

Why a dog? The *dog on wheels* workshop is firstly a proposition to build a box on wheels diffusing video/audio.

ÁNCORA 517

27 DE NOV. AL 1 DE DIC.

VALPARAÍSO



We began by carefully opening several television monitors with the participants and imagining a new box for them. What is useful and what is not? What needs extensions? An exciting moment of deconstruction! We finally got 3 monitors running perfectly on 12v batteries, with their own media player and sound system. But what can we create or simulate with this box?

In Valparaíso, mostly downtown, citizens take care of stray dogs: they give them food, water and space. In certain places dogs control corners and become characters of an area. They usually interact with humans.

With our workshop we filmed these stray dogs, we made portraits of them looking at the city: when they're chilling (they never really sleep) or paying attention to a sound, a smell or a presence. That's what we were searching for: recording an image of dog's faces in interaction with the street. Diffusing a dog's portrait in a monitor, making the monitor look like a dog.

For each monitor we chose 3 characters: «perro peo», «perro negro» and «perro papiche». These video sequences were edited with the participants but are mostly based on an idea by the musician Polwor.

Polwor plays with circuit bending toys, amplifying the sound of buzzing ground 8-bit effect. So we synchronized the dog's movements with his sounds. Each breathing, blinking and contraction produced an electronic sound. The effect was immediate: the dogs seemed automated, making them at the same time absurd and appealing. Then we re-introduced these robot-dogs into the street and enjoyed the situation.

Finally, after these experiences of drifting and recording the city, the dogs were exhibited in a hall at the PCdV, where they were carefully placed along the videos of their wanderings.



ESTRATEGIAS DE INVESTIGACIÓN

RESEARCH STRATEGIES

El desarrollo de proyectos que aborden los posibles cruces entre la ciudad, lo sonoro y las comunidades son el principal objetivo de las estrategias de investigación.

A diferencia de versiones anteriores, donde la estrategia estuvo conformada exclusivamente por las residencias, durante el IX Festival Tsunami se incluyó un seminario de acción e investigación, dedicado a explorar la relación entre sonido y gentrificación (*soundtrificación*).

A partir de un proceso de trabajo conjunto con la curadora española María Andueza y el arquitecto chileno José Llanos -de CRAC Valparaíso-, se abrió una convocatoria para el desarrollo de proyectos que aboradaran de manera crítica y práctica la problemática entre sonido y gentrificación. Un total de 4 proyectos de artistas chilenos y mexicanos fueron seleccionados, los que luego fueron desarrollados de manera colectiva junto a los participantes del seminario, en un periodo de tres días. Todas estas experiencias fueron sistematizadas por Andueza en el blog

www.augmentedspatialitytsunami.tumblr.com

Por otra parte, en la IX versión del festival se realizó, por cuarto año consecutivo, un programa de residencias de investigación sonora en la ciudad de Valparaíso, centradas en los procesos de investigación más que en la producción de obras.

A partir de una convocatoria abierta con el título de *Audioficción*, imaginación sonora y especulación urbana, se recibieron más de 50 propuestas y sólo cuatro fueron seleccionada por

un jurado compuesto por representantes de espacios de arte independientes de la ciudad (Áncora 517, Gálvez Inc, Nekoe y Tsonami).

Cada uno de los artistas seleccionados debió residir durante un mes en Valparaíso, compartiendo una casa ubicada en el sector de Plaza Echaurren, donde espontáneamente se vincularon y colaboraron en sus procesos.

Las residencias finalizaron con un laboratorio editorial colectivo, para el desarrollo de una publicación en formato artesanal con un tiraje de 150 ejemplares, los que fueron regalados en una jornada de presentaciones y charlas hacia el final del festival.

El artista francés residente en México Félix Blume realizó un trabajo con personas no videntes, pertenecientes a la agrupación *La Casa de los Peces*. Con ellos exploró la ciudad para capturar sonidos con el objetivo de utilizarlos en un semáforo sonoro. Cada uno de los participantes tuvo la experiencia de hacer trabajo de campo, buscando y capturando las sonoridades que ellos idealmente quisieran escuchar en las esquinas de la ciudad, a modo de indicador para cruzar la calle. Este proceso culminó con una acción colectiva que consistió en intervenir momentáneamente un semáforo con un dispositivo sonoro portátil, capaz de instalarse en cualquier poste y reproducir los sonidos registrados al activarse la luz verde.

Cuidadoras de Sonidos, colectivo español compuesto por Anouk Devillé y Susana Jiménez, realizaron un trabajo de investigación basado en los procesos de especulación y

gentrificación que vive la ciudad de Valparaíso, mediante una serie de encuentros, entrevistas y reuniones con diversos actores institucionales y organizaciones críticas a los procesos de especulación inmobiliaria y cultural que ocurren en la ciudad.

La artista chilena Carolina Opazo investigó el paisaje visual urbano, realizando dibujos de pequeños fragmentos que componen la experiencia visual de Valparaíso como cableados, edificaciones y formas residuales. Estos dibujos constituyeron el material básico para la creación de partituras gráficas que utilizó para invitar a músicos callejeros a realizar micro-conciertos de interpretaciones libres y espontáneas de estas partituras.

Por último el trabajo de la dupla compuesta por los brasileños Sara Lana y Marcelo Damasceno, consistió en el desarrollo de parafernalias de escucha, construidas a partir de material de desecho encontrado en derivas por la ciudad. Estas parafernalias eran dispositivos de amplificación analógica que funcionaban a modo de extensiones auditivas y que fomentaban modos de escucha insospechados. Este trabajo culminó con dos acciones donde se invitó a probar y utilizar los dispositivos, los cuales quedaron posteriormente instalados en una sala de exhibición y podían ser utilizados libremente por el público.

The main focus of the research strategies was the development of projects addressing the possible links between city, sound and communities.

Unlike previous versions, where research was exclusive to residencies, the ninth Tsonami Festival included a seminar on action and research dedicated to exploring the relationship between sound and gentrification (*soundtrification*).

A call for the development of projects addressing, critically and practically, the problems between sound and gentrification was opened thanks to a process of working together with the Spanish curator María Andueza and the Chilean architect José Llanos -CRAC Valparaíso-. A total of 4 projects by Chilean and Mexican artists were selected, which were then developed collectively with the participants of the seminar, over a period of three days. All these experiences were documented at Andueza's blog www.augmentedspatialitytsonami.tumblr.com

Moreover, for the fourth consecutive year, there was a residency program on sound research on the city of Valparaíso, focused on the research process rather than the production of works.

With an open call entitled *Audiofiction*, sound imagination and urban speculation, more than 50 proposals were received and only four were selected by a jury composed of representatives of independent art spaces in the city (Áncora 517, Gálvez Inc, Nekoe and Tsonami).

Each of the selected artists lived in Valparaíso for a month, sharing a house located in the area of the Echaurren Square, where they shared spontaneously and collaborated in their processes.

The residences ended with a collective publishing laboratory for the development of a publication in handmade format with a circulation of 150 copies, which were given away in a day of presentations and talks at the end of the festival.

The French artist living in Mexico Félix Blume worked with blind people belonging to the group *La Casa de los Peces*. With them he explored the city to capture sounds in order to use them in a sonic traffic light. Each of the participants had fieldwork experience, looking for and capturing sounds that they would ideally listen to in the corners of the city, as a signal to cross the street. This process ended in a collective action that temporarily intervened one traffic light with a portable sound device, which could be placed on any post, reproducing recorded sounds when activated by the pedestrian green light.

Sounds Carers, a Spanish group composed of Anouk Devillé and Susana Jiménez, conducted a research based on Valparaíso's processes of speculation and gentrification, through a series of meetings and interviews with different institutions and organizations critical to the processes of real estate and cultural speculation happening in the city.

Chilean artist Carolina Opazo investigated the urban visual landscape, making drawings of small fragments that make up the visual experience of Valparaíso, like electric cables, buildings and waste forms. These drawings became the basis for the creation of graphic scores she used to invite buskers to perform micro-concerts of free and spontaneous interpretations of these scores.

Finally, the work of the duo composed by Brazilians Sara Lana and Marcelo Damasceno, developed listening paraphernalia, constructed from scrap material found in drifts around the city. These paraphernalia were analog amplification devices that worked as hearing extensions, offering unexpected ways of listening. This work ended with two actions where people were invited to try and use these devices, which were subsequently exhibited and freely used by the public.

AUGMENTED SPATIALITY: ACCIONES SONORAS EN LA CIUDAD GENTRIFICADA

MARÍA ANDUEZA ESPAÑA

El acto de la acción sonora acoge la posibilidad de *hacer*. De hacer con sonido en su más amplio sentido, de ejecutar una posibilidad, una acción y en ella, hacer confluir impresiones de inmediatez, sentimientos de activación, provocación o transformación. Dibujado y vivido en el espacio público, activa diversos aspectos, desde de la percepción a otros más complejos o específicos como la movilidad, las estructuras sociales, la especulación urbana o los usos de los espacios; todos ellos aspectos que van a caracterizar un lugar. Al mismo tiempo la posibilidad de hacer tiene su contrarréplica cuando la acción sucede en el espacio público, la imposibilidad de prever lo que va a acontecer. Un espacio que se construye en tiempo real desde la superposición, la acumulación y la vinculación de multitud de acciones, no deja lugar a la intervención cerrada y preconcebida sin vías de escape. La ciudad también elimina, olvida, absorbe y silencia tanto en el plano simbólico como material. En el terreno de lo urbano y su continuo suceder en tiempo real, sin edición posible, el interés de pensar y trabajar la acción sonora reside en el uso crítico del espacio de lo público.

Como parte de la novena edición del Festival de Arte Sonoro Tso-

nami se planteó un seminario con una orientación eminentemente práctica, en la que se trabajó en común sobre diferentes proyectos que fueron seleccionados a través de una convocatoria pública. Con el objetivo de investigar desde la práctica sonora los procesos de gentrificación presentes en la ciudad de Valparaíso, cuatro proyectos abordaron la escucha, la intervención sonora, el registro en su más amplio espectro y la imagen mental de la ciudad. De esta forma, el seminario y las distintas acciones se plantearon como un trabajo de campo que permitiera pensar y analizar el contexto específico de la ciudad. Abordar de este modo la investigación y las prácticas sonoras para pensar lo urbano, permitió identificar diferentes aspectos sonoros de la ciudad, y poner en uso diversas herramientas y estrategias sonoras con todo lo que estas pueden aportar o sumar al pensamiento del espacio público.

Atendiendo a lo que llamamos el paisaje sonoro, y proponiendo una lectura crítica, el festival introduce en esta edición el neologismo *soundtrification*, un término que recurre a la terminología anglosajona de la que nace el concepto de gentrificación para aunar en un mismo vocablo, por un lado, los procesos transformadores opera-

**PCdV Y LUGARES
PÚBLICOS**

3 AL 5 DE DIC.

VALPARAÍSO



dos en la ciudad por políticas eminentemente económicas y, por otro, su repercusión en el campo sonoro, en las sonoridades cotidianas de los lugares, en la memoria sonora y por lo tanto -volviendo de nuevo sobre el concepto original- en el paisaje sonoro de la ciudad de Valparaíso.

Las diferentes propuestas partían, entonces, del trabajo en torno a este concepto de *soundtrification* con la premisa añadida de trabajar desde lo colectivo y en torno al espacio social de Valparaíso. La condición de lo colectivo resultaba fundamental para pensar el espacio urbano, un espacio per se siempre colectivo, y cuya colectividad de ciudadanos, transeúntes y habitantes no eran posible de separar del objeto de estudio. Esta presencia tan fuerte e indisoluble de lo colectivo en lo público se tradujo en acciones que requerían de la colectividad para su desarrollo, tanto en su ejecución como en su elaboración. Se buscaba de este modo que las cuatro acciones seleccionadas desde la convocatoria, lejos de concentrarse en propuestas de un solo artista o colectivo, se dispersaran y crecieran en la presencia y aportaciones del cuerpo formado por las individualidades de todos los participantes.

ACCIONES SONORAS EN LA CIUDAD GENTRIFICADA

Bebiendo de las fuentes situacionistas, el proyecto *New Babylon II* presentado por la artista chilena Mercedes Fontecilla, tomó el título del proyecto realizado por Constant Nieuwenhuys en los años 60 y 70, para trabajar el concepto de deriva y la percepción del espacio urbano a través del registro y la recopilación de materiales. A través de la percepción atenta, el proyecto desplegó en su desarrollo la tarea de recopilar recursos, acciones, impresiones y detalles que residen en el espacio urbano, y que bien sea por su naturaleza estática o por sus propiedades semánticas, quedan en ocasiones ocultos o semiocultos en los espacios transitados. El gesto de activar la atención y la intencionalidad perceptual hicieron de la deriva un acto de amplificación de la escucha, pero también permitió obtener una experiencia y un conocimiento del entorno urbano. La propuesta de registrar de modos diversos —mediante grabadoras, cámaras fotográficas, vídeo, textos o recurriendo a la memoria como dispositivo de registro y almacenamiento, permitió no solo analizar el entorno urbano sino hacer de la actitud de cada participante un ejercicio de transformación y apropiación del espacio urbano.



La acción concluyó en una céntrica plaza del plan de Valparaíso, la Plaza de la Victoria, con un ejercicio de improvisación textual a partir de los materiales recopilados. Este gesto trajo consigo otro aspecto muy significativo en los entornos urbanos al provocar cierta incomodidad en los participantes que ejercitaban una actividad anómala en el espacio público. La incomodidad muy evidente y audible en el espacio, se dibujaba tanto en la tensión de los cuerpos como en la acción de alzar la voz tímidamente en un espacio compartido con extraños y desconocidos. De algún modo todo ello remite a los comportamientos y las maneras en que se concibe la presencia del cuerpo y la voz en la ciudad, y a las formas en que se usa el espacio público. Como indica la socióloga Saskia Sassen, la ocupación es una forma de creación de espacio público, cabría tal vez preguntarse ante la experiencia de esta acción, sobre el volumen de esa ocupación tanto en términos espaciales como en lo relativo a la sonoridad.

Sobre las formas de estar y actuar en el espacio público *La escucha nómada*, el proyecto propuesto por la comunicadora mexicana Angélica Cortés, arrojó unos resultados muy diferentes. Este proyecto se centró en la escucha de lo cotidiano amplificada por el dis-

positivo de grabación sonora. Se planteaba la escucha, y quizá no tanto lo sonoro, como herramienta de investigación. De nuevo aparecía en esta acción una actitud que denotaba una búsqueda y una forma de moverse por el espacio para describir los resultados de este encuentro a través del gesto de registrar sonoramente. *La escucha nómada* partía de un interés por escrutar aspectos del presente y el pasado a través del reconocimiento sonoro, y se tomó la decisión de abordar el proyecto en dos fases bien diferenciadas: una primera de grabaciones localizadas y sincronizadas recorriendo determinadas áreas de la ciudad, y una segunda de grabaciones en las mismas localizaciones atendiendo a eventos dirigidos que empujaban a una interacción con el contexto social.

Frente a la timidez y el retraimiento que provocaba la última etapa de la acción anterior, en esta se daba una suerte de empoderamiento de los participantes a través de la visibilidad del individuo cargado con el dispositivo de grabación. Los audífonos en la cabeza y la grabadora en la mano no solo cumplían la función de centrar la atención de los participantes en la escucha, amplificada por el dispositivo con el que realizaban grabaciones de campo, sino que también hacían que los otros, aquellos



ajenos al proyecto, centraran su atención en lo sonoro, proyectándose en la figura de los participantes que se hacían muy presentes en el espacio público grabando silenciosamente su entorno. Esta posición del que graba y el que es grabado sonoramente en la ciudad es un aspecto ciertamente interesante al hablar de sonido y espacio público, que podemos vincular a la materialidad de lo sonoro que surge cuando se visualiza en otros el gesto de la escucha, o cuando la fuente sonora, cobra un nuevo protagonismo en el espacio público.

En la acción *Pregón prestado*, presentada a la convocatoria por el artista chileno Luis Urqueta, se trabajó la deslocalización progresiva de un paisaje sonoro, desde su lugar original hasta el destino en una ubicación de semejante uso pero actualmente abandonado. La acción desplazó un parlante emitiendo el paisaje sonoro del Mercado Cardonal, punto de origen de la acción, hasta el Mercado Puerto, cerrado desde el año 2010 por los daños estructurales tras el terremoto que azotó la zona, y que ha sido objetivo desde entonces de distintas políticas especulativas.

Amarrado a un carrito prestado por uno de los mercaderes del Cardonal, el parlante -y no tanto el sonido emitido que quedó silenciado

en muchos momentos por todas las sonoridades actuales del espacio- remitía a los sonidos y la actividad del mercado. Se producía una escucha simbólica muy ligada a la memoria de los que presenciaban la acción en su transitar de un mercado a otro de la ciudad. El aspecto más interesante que puso en marcha esta acción fue la decisión de que el carrito fuera arrastrado hasta el punto de destino por personas ajenas al proyecto, ejercicio que requería conversar sobre el proyecto y compartir reflexiones asociadas al mismo para conseguir la participación del público. La búsqueda de este contacto con las personas transitando la ciudad se persiguió asimismo entrevistando a algunos de ellos en paralelo al traslado del parlante; se tomó así el pulso a la actual situación del Mercado Puerto poniendo de manifiesto una mayor sensibilización y conocimiento de la situación, que respondía al progresivo acercamiento al lugar de destino. Tanto este gesto de hablar y preguntar en la calle, como el acto tan vistoso de arrastrar un parlante, generó en esta acción una expectación que vinculó muy efectivamente el espacio social y el espacio-tiempo de intervención artística.

Este mismo aspecto viene al caso para introducir el *Portal Especulativo* del colectivo de Valparaíso Tranquilab, cuarto proyecto selec-

cionado en la convocatoria que se trabajó en el seminario. En este caso la acción planteaba la inserción de una arquitectura efímera en el mirador de Puerto Barón. Se trataba de estimular una interacción con la ciudadanía para generar conciencia sobre el impacto del proyecto inmobiliario en dicho mirador, cuya construcción de departamentos de lujo ocupará toda la ladera del cerro frente a la bahía. El *Portal Especulativo*, realizado mediante una arquitectura modular a modo de caseta de información como las que suelen encontrarse en las construcciones de estos complejos residenciales, tenía un ventanal sobre el que se pedía a los participantes dibujar la ciudad que imaginaban a partir de los sonidos que escuchaban en una grabación de otra área de la ciudad, la cual ya había sufrido la progresiva transformación fruto de los procesos de gentrificación. Dibujar sobre el paisaje al son de otro paisaje, esta vez sonoro, aparecía como un gesto con fuerte carga poética y política también. El proyecto fue promotor de conversaciones con vecinos y otras personas que estaban de paso por la zona, y en cierto modo llevó a cabo, en un ambiente lúdico y distendido, una suerte de pedagogía sobre el terreno específico.

Al hacer memoria de lo acontecido durante el seminario y fijando la atención en las metodologías propuestas, los proyectos seleccionados, el proceso de trabajo y los resultados obtenidos, se desprende un acercamiento a la realidad contextual de Valparaíso desde estrategias que se situaron entre lo artístico, lo social y lo antropológico. Los diferentes gestos y acciones que tuvieron lo sonoro como *leit motiv* y a Valparaíso como escenario de acción, pusieron de manifiesto otros aspectos, formas de estar, de ocupar y de moverse por el espacio público que podrían extrapolarse a otros lugares. En este contexto de investigación se resalta la potencialidad de pensar los espacios contruidos socialmente abordandolos desde

las prácticas artísticas, creativas y desde lo sonoro en particular, para con ello proponer formas alternativas de apropiar y pensar los espacios compartidos de la ciudad.

La temática particular de la gentrificación y la *soundtrification* devolvieron además datos de particular interés. Se localizaron áreas con una sensible alteración sonora provocada por los nuevos materiales empleados en la construcción, por la aparición de nuevos negocios o el impacto de la abultada presencia del turismo. Se pusieron en marcha recursos para evocar la memoria sonora y su vínculo con la construcción vital de la ciudad, englobando tanto su arquitectura, los modos de habitar dichos lugares y las formas de presentar una oposición ante los actuales movimientos especulativos. Sucedieron participaciones espontáneas como el pregón cargado de sentido que dio el mercader que comenzó el arrastre del carrito en el Mercado Cardonal. Quedaron también cosas por hacer, como analizar y trabajar los sonidos engullidos por estos procesos gentrificadores, o desplazarnos a otros lugares de la ciudad, buscando tal vez un mayor impacto en el entorno social. Sin embargo, el proceso quedó planteado como un trabajo de campo para comenzar a reunir experiencias y datos en una investigación que sigue en curso, y continuará con otros artistas, otros colectivos y otras personas interesadas en próximas ediciones del festival.

The act of sound action welcomes the possibility of *making*. Making with sound in its broadest sense, to execute a possibility, an action and in it, to coalesce impressions of immediacy, feelings of activation, provocation or transformation. Drawn and lived in the public space, it activates various aspects, from perception to others more complex or specific like mobility, social structures, urban speculation or the use of spaces; all aspects



that give characteristics to a place. At the same time the possibility of making has its counterpart when the action takes place in the public space, with the impossibility of predicting what will happen. A space that is built in real time on the overlapping accumulation and linking of multiple actions leaves no place for a closed and pre-conceived intervention with no escape routes. The city also eliminates, forgets, absorbs and mutes both at the symbolic and material level. In the urban field and its continuous real time events, with no possible editing, the interest in thinking and working on sound actions lies in the critical use of public space.

As part of the ninth edition of the Tsunami Sound Art Festival, we offered a seminar with an eminently practical orientation, in which we worked together on different projects selected through an open call. In order to investigate from sound practice the gentrification present in the city of Valparaíso, four projects addressed listening, sound intervention, recording (in its broadest sense) and the mental image of the city. Thus, the seminar and the various actions were offered as fieldwork to allow thinking and analysis on the city's specific context. This approach to research and sound practices, in order to think on the city, allowed us to identify

different sound aspects of Valparaíso, and to use various sound tools and strategies, with all they can contribute or add to thought on public space.

Considering what we call the soundscape, and proposing a critical reading of it, the festival introduced in this edition the neologism *soundtrification*, a term that uses the English terminology from which the concept of gentrification is born, in order to combine in a single word, on one hand, the transforming processes applied on the city for eminently economic policies and on the other, its impact on the sound field, the everyday sounds of places and their sonic memory, and therefore - going back again on the original concept - the soundscape of the city of Valparaíso.

Thus, the different proposals elaborated on this concept of *soundtrification*, with the added premise of working on the collective and the social space of Valparaíso. The condition of the collective was essential in order to think about the urban space, a space which is always collective, and whose community of citizens, pedestrians and residents could not be separated from the object of study. This strong and indissoluble presence of the collective in the public resulted in actions that required the



community for their development, both in their execution and construction. The aim was that the four actions selected from the call, instead of focusing on proposals by a single artist or a group, would disseminate and grow in the presence and contributions of the body formed by the individualities of all participants.

SOUND ACTIONS IN THE GENTRIFIED CITY

Drinking from the Situationist's fountain, the *New Babylon II* project presented by the Chilean artist Mercedes Fontecilla, took the title of the project from the 60s and 70s by Constant Nieuwenhuys, to work on the concept of drift and perception of urban space through recording and collection of materials. Through a careful perception, the project deployed in its development the task of gathering resources, actions, impressions and details residing in the urban space, which due to either their static nature or their semantic properties, are sometimes hidden or half-hidden. The gesture of activating the attention and perceptual intentionality turned the drift into an amplification of the act of listening, but it also allowed for an experience and knowledge of the urban environment. The proposal of recording in various ways – through sounds,

photographs, videos, texts or through memory as a recording and storage device –not only helped to analyze the urban environment but also to make each participant's attitude an exercise in ownership and transformation of the urban space.

The action concluded in a central square in Valparaíso's plan, Plaza de la Victoria, with a textual improvisation exercise on the collected materials. This gesture brought another very significant trait of urban space by causing a certain discomfort to the participants who carried out an abnormal activity in the public space. A very obvious and audible discomfort in space was clear in both the tension of the bodies and in their speaking out timidly in a shared space with strangers. Somehow, all of this refers to the behaviors and the ways in which the presence of the body and the voice is conceived within the city, and the ways in which public space is used. As indicated by sociologist Saskia Sassen, occupation is a way of creating public space, one could perhaps wonder at the experience of this action, the volume of the occupation both in spatial terms and in terms of sound.

On the ways of being and acting in public space, *Nomadic listening*, the project



proposed by Mexican communicator Angelica Cortés, showed very different results. This project focused on listening to everyday sounds amplified by a recording device. The research tool was listening rather than sound. This action also had an attitude denoting a search and a way of moving around the space to describe the results of this meeting with the act of sound recording. *Nomadic listening* rose from an interest in scrutinizing aspects of the present and past through sound recognition, and it was decided to be tackled in two distinct phases: recordings localized and synchronized crossing certain areas of the city, and recordings in the same locations targeted at directed events that forced interaction with the social context.

Faced with the shyness and reticence caused by the last stage of the previous action, this one empowered the participants through the visibility of the individual carrying a recording device. Headphones on head and recorder in hand, they not only served the function of focusing the attention of the participants towards listening, amplified by the device used for field recording, but also made the others, those outside the project, to focus their attention on sound, projecting themselves on the participants who were very present

in the public space, quietly recording their environment. This position of the recorder and the recorded is certainly an interesting element in relation to sound and public space, which we can link to the materiality of sound that arises when the act of listening is seen on others or, when the sound source takes on a new role in the public space.

The *Borrowed cry* action, presented by the Chilean artist Luis Urquieta, worked on the progressive relocation of a soundscape, from its original setting to a destination in a similar place, but now abandoned. The action moved a speaker emitting the soundscape at the Cardonal Market, starting point of the action, to the Port Market, closed since 2010 due to structural damage after the earthquake that hit the area – a building that has been targeted since by different speculative policies.

Tied to a cart provided by one of the merchants at Cardonal, the speaker - and not so much the sound emitted, which was silenced in many moments by all the sounds in space – referred back to the sounds and the market's activity. A symbolic listening took place, closely linked to the memory of those who witnessed the action from one of the city's market to the other. The most interesting element sparked

by this action was the decision that the cart had to be dragged to its destination by people from outside the project, an exercise that required discussing the project and sharing reflections in order to have the public participate in it. The search for this contact with the people transiting the city was also pursued by interviewing some of them in regards to the moving speaker; thus it addressed the Port Market's current situation, highlighting a greater awareness and understanding of it, answered by the progressive approach to its destination. Both the gesture of speaking and asking on the street, as the colorful act of dragging a speaker, created in this action an expectation that very effectively brought together the social space and the space-time of artistic intervention.

This same aspect is relevant to *Speculative Portal* by the TranquiLab collective from Valparaíso, the fourth selected project developed at the seminar. In this case, the action placed a piece of ephemeral architecture at the viewpoint in Puerto Barón. The idea was to encourage interaction with the public to raise awareness of the impact of real estate projects in that viewpoint; the construction of luxury apartments will occupy the entire hillside overlooking the bay. The *Speculative Portal*, a modular architecture resembling an information booth commonly found in the construction of these residential complexes, had a window on which participants were asked to draw the city they imagined from the sounds they listened to in a recording of another area of the city, which had suffered the progressive transformation of gentrification. Drawing on the landscape based on the sounds of another landscape became a strong poetic and political gesture. The project sparked conversations with neighbors and other people passing by, somehow managing to produce, in a fun and relaxed atmosphere, a kind of pedagogy on this specific area.

When recalling what happened during the seminar, fixing the attention on the proposed methodologies, the selected projects, the work process and the results, we can extract an approach to the contextual reality of Valparaíso from strategies that stood somewhere between art, social and anthropological contexts. The different gestures and actions that used sound as *leitmotif* and Valparaíso as a center stage, highlighted other aspects, ways of being, using and moving through public space that could be extrapolated to other places. This research context emphasizes the potential of thinking on socially constructed spaces, approaching them from artistic and creative practices, and from sound in particular, in order to offer alternative ways of appropriating and thinking on the shared spaces of the city.

The particular issue of gentrification and *soundtrification* gave us back particularly interesting information. We were able to identify areas with sensitive sound disturbances caused by new construction materials, by the emergence of new businesses or the impact of the bulky presence of tourism. We moved resources to evoke sound memory and its link with the vital construction of the city, encompassing its architecture, the ways of inhabiting these places and the ways we can oppose current speculation. There were spontaneous appearances like the cry delivered by the merchant who began dragging the cart at the Cardonal Market. There were also things left to do, like analyzing and working the sounds swallowed up by these gentrifying processes, or moving to other parts of the city, looking perhaps for a greater impact on the social environment. However, the process was raised as a fieldwork to begin gathering experience and data in an ongoing investigation, which will continue with other artists, other groups and other people interested in future editions of the festival.

¿A QUÉ TE SUENA LA GENTRIFICACIÓN?

CUIDADORAS DE SONIDOS ESPAÑA

Para un proyecto que se pretende tan vinculado a lo local como es el de *Cuidadoras de Sonidos*, que busca acercarse a lo sonoro desde nuestro territorio más cotidiano para preguntar cómo escuchamos y cómo hacemos ciudad, realizar una investigación sonora acerca de la gentrificación al otro lado del mundo supone un gran reto preñado de numerosas interrogantes. Desde el primer momento que supimos de nuestro viaje no dejamos de preguntarnos cómo hacer para que no fuera una apropiación, ni un desembarco descontextualizado que se pretenda situado porque extrae elementos de lo local o porque “da voz” a los locales.

Lo sonoro implica y apela a la escucha, entendida como exponerse a dejarse tocar por lo que suena, por lo ajeno. Partiendo de ahí nos propusimos ir tendiendo y tentando hilos que, en lugar de situar lo que allá se fuera a hacer, nos situara a nosotras mismas en relación a lo que se fuera dando.

Para ello empezamos, antes de partir, a tejer una red de voces y sonidos recurriendo a las palabras de amigos y amigas que siendo de acá han estado en Valparaíso o que siendo de allá ahora viven en Madrid. Como en el juego de manos que en algunos lugares se llama ‘la cunita’ -ese que consiste en ir trazando formas con una cuerda, pasando de unas manos a otras-, unas voces nos fueron llevando a otras voces y sonidos hasta el último día que estuvimos en Valparaíso -y hasta algunos remotos rincones de la World Wide Web-.

Pasando de unas a otras, se iban tramando palabras que señalan cuestiones que conectan lugares tan lejanos como Valparaíso y Madrid, porque dichas cuestiones son algunas

de las formas que muestra esa poderosa red, implacable -y que se pretende inapelable-, que recorre cada rincón del planeta y se cuela -construyendo- en nuestras subjetividades: el neoliberalismo.

Ese rastro de voces y sonidos lo hemos seguido grabadora en mano, conversando con quienes nos contaban acerca de su vínculo con Valparaíso y con los cambios que se están produciendo, cambios que afectan a vidas, viviendas, formas de trabajo, maneras de habitar, de moverse en la ciudad y de sentirla, de pensar(nos). La cuerda, pasando de voz en voz, forma geometrías cada vez más complejas, pues complejos son los procesos y los problemas. Tratamos de no anular ni las ambigüedades ni los conflictos. No todo lo que escuchamos nos agrada, muchas cosas nos incomodan, incluso con nosotras mismas. Nuestras subjetividades, nuestros cuerpos, nuestros trabajos y nuestras maneras de vivir son campo de batalla, territorios que atraviesa y que conquista un neoliberalismo devenido molecular. (En el Casino de Viña del Mar: me siento una de las fichas de la mesa de juego y a la vez la mano que deposita la moneda en la máquina tragaperras. Hagan juego, hagan ruido).

Y mientras tanto la ciudad sigue sonando. Su tráfico, su puerto, sus ferias, sus manifestaciones, sus turistas, sus bares. El mar a la vista, perfecto azul en la postal, pero silencioso. ¿Qué otras voces no se oyen en Valparaíso o han dejado de oírse? Hagamos resistencia. Nuestra apuesta: (in)tentar hacer resonar esa red frágil, plural, infinitesimal, con sus quiebros, sus dudas y sus memorias, que, sin anular las distancias, hace de lo lejano cercano (cuestión de resonancias).



Los hilos trenzados de voz en voz fueron dando forma a cuatro conflictos en torno a la gentrificación en Valparaíso. El más presente es el puerto, que nunca descansa. El ritmo constante de la perforadora anuncia un nuevo puerto, quizá el que pretende recuperar el esplendor del pasado mercante (con constructora española mediante), o el volcado hacia esas aclamadas mercancías que son el turismo y la cultura. La marca Barcelona (de nuevo España) hace estragos en un puerto cerrado a paseantes y curiosos, en el que los cruceros se ocultan tras filas de contenedores y las sirenas sólo suenan cuando los barcos militares hacen maniobras.

Esa cultura, atractor de turistas y también de emprendimientos y precariedades, tiene en el Parque Cultural de Valparaíso y en los numerosos festivales otro de los factores de gentrificación en esta ciudad (como en muchas otras). Nuestras propias tramas resuenan cuando nos preguntan qué cultura, por quién y para quién, y cuando las barreras se hacen mucho más visibles de lo que solemos estar acostumbradas. Aquí se hace evidente nuestra situación no sólo ambigua, sino también conflictiva: estamos aquí por participar en uno de esos festivales.

Se habló del proyectado Mall, que mira hacia el nuevo puerto turístico, haciendo oídos sordos al comercio callejero de supervivencia.

Y se mostró la gentrificación en su cara más dura, la que afecta directamente a la vivienda, la que expulsa y pregunta de forma directa por quién y para quién ese silencioso mar hacia el que se supone que hay “derecho a vista”.

A nosotras aún nos queda el arduo trabajo de editar y compartir las numerosas horas de grabación y el tramar algo que no impida que los hilos se sigan enredando de mano en mano.

For a project that aims to be so close to what is local as the *Sounds Carers*, who seek to approach sound from our everyday territory to inquire on how we listen and how we make a city, to carry out a sound research on gentrification on the other side of the world is a major challenge fraught with numerous questions. From the first moment we knew about our trip we could not stop asking ourselves how to make it in order for it not be an appropriation, nor a decontextualized landing intended to be located because it extracts elements from what is local or because it “gives a voice” to the locals.



Sound involves and appeals to listening, understood as exposing oneself to be touched by what is sounding, by what is foreign. From here we decided to try out possible paths that, instead of positioning what would be done over there, would rather position ourselves in relation to what would eventually happen.

Before traveling, we began by weaving a network of voices and sounds coming from Spanish friends who had been in Valparaíso or friends from Valparaíso now living in Madrid. As in the sleight of hand in some places called 'cat's cradle' (making shapes with a string and passing them from hand to hand), some voices were taking us to other voices and sounds, up until the last day we spent at Valparaíso – and even some remote corners of the World Wide Web.

From one hand to the other, we were weaving words that indicate issues connecting faraway places like Valparaíso and Madrid, because these issues are some of the ways in which the powerful network of neoliberalism shows itself: implacable and supposedly definitive, running along every corner of the world, sneaking into (and building) our subjectivities.

Recorder in hand, we followed this trail of voices and sounds of those close to Valparaíso and

the changes that are taking place in it, changes that affect lives, homes, ways of working, ways of living, of feeling and moving in the city, of thinking about ourselves. The string, passing from voice to voice, creates ever more complex geometries, for processes and problems are complex. We try not to nullify ambiguities or conflicts. We don't like everything we hear; many things make us uncomfortable, even with ourselves. Our subjectivities, our bodies, our jobs and our ways of living are battlefields and territories crossed and conquered by a neoliberalism that has become molecular. (At Viña del Mar's Casino: I feel like one of the chips on the table and also the hand that inserts a coin into the slot machine. Play on, make some noise).

Meanwhile, the city still resounds: its traffic, port, markets, manifestations, tourists, and bars. The sea in sight: perfect blue on a postcard, but silent. What other voices are not heard in Valparaíso or have ceased to be heard? Lets resist. Our commitment: try to resonate that fragile, plural, infinitesimal network with its fractures, doubts and memories that, without annulling distances, can make closer that which is far away (a matter of resonance).



The strands passing from voice to voice were shaping four conflicts in regards to gentrification in Valparaíso: the port that never rests being the most pressing. The steady pace of drilling announces a new port, perhaps one that seeks to recover the splendor of its merchant past (with a Spanish construction company involved), or turn to the acclaimed goods of tourism and culture. The Barcelona brand (again Spain) wreaks havoc in a port that is closed to the curious passersby, where cruise ships are hidden behind rows of containers and sirens only sound when military ships perform their maneuvers.

That culture, attractor of tourists and also ventures and misfortunes has, in the PCdV and the many festivals, another factor of gentrification in this city (as in many others). Our own weaving resonates when we are asked, what culture? By whom? And for whom? And

also when barriers become much more visible than we are usually accustomed to. Our own ambiguous and conflicting situation becomes clear: we are here to participate in one of those festivals.

We talked about the projected Mall, facing the new tourist port, turning a deaf ear to the street's survival trading.

And gentrification showed its bitter face that affects housing directly, forcing people out, asking straight-faced by whom and for whom is that silent sea for, to which there is supposedly "viewing rights".

We still have hard work to do, editing and sharing the many hours of recordings to concoct something that does not prevent the tangling of the strings from hand to hand.

CALLEJEO SONORO

CAROLINA OPAZO CHILE

¿Cómo luego de la planificación urbana sin identidad territorial retomas la ciudad como espacio para la experiencia?

Durante el periodo de residencia en Valparaíso me vinculé con distintos músicos callejeros que forman parte de la imagen tradicional de esta ciudad, me llamó la atención la censura que la policía por ordenanza municipal realizaba con ellos. De forma rutinaria los carabineros realizaban una especie de “limpieza” en las calles, expulsando manifestaciones no autorizadas. De este modo, encontré músicos trabajando en lugares desplazados y ocultos al turismo.

Para ese entonces me había propuesto rescatar formas visuales de la ciudad que al ser tan cotidianas se hacen imperceptibles, y sentía la necesidad de hacer parte del proyecto a personas del lugar. Antes, había viajado tres veces a Valparaíso, las dos últimas completamente funcionales, por lo que no había descubierto la ciudad en su naturaleza urbana. Me remitía a esta imagen postal tradicional que posee como puerto y que se conoce desde afuera, no obstante sospechaba la transformación hacia la uniformización producto de la globalización, una problemática que trasciende a todas las ciudades contemporáneas, y desde ahí pensé de forma metafórica en “devolver el alma al cuerpo muerto”, esto suena como una gran pretensión, pero considerando mi experiencia iniciática en este tipo de proyectos, me lo planteé como un primer acercamiento a devolver la experiencia estética a la vida urbana.

A partir de esto, realicé propuestas gráficas en dibujo como partituras visuales de las calles, e invité a músicos y performistas callejeros a participar de la experiencia mediante la improvisación sonora en el espacio público. Este ejercicio me permitió por una parte acercarme a esa distancia que existe entre la formación musical popular y el arte sonoro o las artes visuales, pudiendo reflexionar sobre las brechas que separan dos modos de creación que trabajan con el mismo medio, el sonido, pero de forma completamente distinta. De ahí que cobrara sentido para mí haber realizado un proyecto que buscaba una vinculación con el entorno social del lugar, porque esto abrió una posibilidad formativa de mi proyecto para quienes pudieron explorar en él nuevas posibilidades de creación.

Por otro lado, trabajé con transeúntes y performistas callejeros sin formación musical, quienes se abrieron mucho más a la experiencia, abordando sus emanaciones sonoras como formas plásticas modelables, teniendo como única pauta desarrollar sinestesia entre lo que veían y lo que producían acústicamente. Además, establecían una analogía al interpretar de forma sonora una información visual creada a partir de la ciudad donde ellos viven cotidianamente.

A modo de conclusión, este proyecto me parece significativo para mi desempeño como artista, pues logré develar varias inquietudes que me venían dando vueltas, por ejemplo la capacidad del arte de reflejar lo que está pasando en el entorno de forma abierta con participación directa y no como un simple objeto de contemplación, de “llevar el arte a la vida” como planteaba Josep Beuys. Además,



resolver una propuesta artística mediante la apropiación estética y expresiva del espacio público que en la actualidad está decantando en un no lugar objeto del control y la vigilancia, impidiendo el derecho de expresión de los seres humanos y de cualquier manifestación natural.



How, after urban planning without territorial identity, can you retake the city as a space for experience?

During my residence in Valparaiso I met various street musicians who are part of the traditional image of this city, and I was struck by the police censorship carried out on them by municipal ordinance. The police routinely carried out a “cleansing” of the streets banning unauthorized performances. Thus, I found musicians working in hidden places, displaced from tourism.

By then I had intended to rescue everyday visual forms of the city that become imperceptible, and felt the need to make the local people a part of the project. I had traveled three times in the past to Valparaiso, but the last two were fully functional so I had not yet discovered the city in its urban nature. I referred back to its traditional external postcard image, however I

suspected a transformation to standardization due to globalization, a problem that transcends all contemporary cities, and from there I thought metaphorically in “returning the soul to the dead body.” This sounds like a big claim, but taking into account my initiatory experience in this kind of projects, I considered it as a first approach in giving back aesthetic experience to urban life.

From here, I made graphic proposals drawing visual scores of the streets, inviting musicians and street performers to participate in the experience through sound improvisation in the public space. This exercise allowed me to breach the gap between popular musical training and sound art and visual arts, reflecting on the gaps that separate two modes of creation that work with the same medium – sound – but in completely different ways. Thus, it made sense to me to have carried out a project that sought a connection with the social environment, because it opened a training possibility for those who could explore new creative possibilities in my project.

On the other hand, I worked with pedestrians and street performers with no musical training, who were much more open to the experience, addressing their sonic emanations as moldable



plastic forms, with the only guide to develop synesthesia between what they saw and what they produced acoustically. In addition, they were establishing an analogy by interpreting visual information audibly, created from the city where they live.

In conclusion, this project is significant to me and my work as an artist, because I managed to unveil several current personal concerns, like the ability of art to openly reflect on what is happening in the environment,

with a direct participation and not as a mere object of contemplation – like Joseph Beuys said, “bringing art to life”. In addition, I also managed to produce an artistic work through an aesthetic and expressive appropriation of public space, which is currently becoming a no-place under control and surveillance, preventing human beings’ right of expression as well as any natural manifestation.

VÍAS DE ESCAPE

SARA LANA & MARCELO XYZ BRASIL

La investigación de la amplitud poética e imaginaria que el misterioso oído nos puede proporcionar, nos invitó a jugar a reinventar las percepciones del cuerpo y del espacio ciudad. Vías de Escape se sumergió en lo lúdico y en la subversión de las verdades del cotidiano al descubrir y experimentar nuevos sentidos y lugares.

Los materiales encontrados en basurales, vertederos y chatarra, como depósitos de memorias desechadas, se transformaron en canales de vibraciones audibles. Esta resignificación de los sentidos y de las funciones de los pedazos de cañerías, conos y cascos recogidos en las andanzas por la ciudad, formaron objetos dedicados a vivir la experiencia de la escucha como potencia de reflexión y de relación con lo que está dentro y fuera de la ciudad.

Algunas de las doce parafernalias de escucha creadas se desarrollaron como cuerpos ambulantes, degustadores de texturas sonoras, otras permanecieron en estado fijos. Los objetos estuvieron en proceso de experimentación en la plaza Echaurren, en Valparaíso.

La ciudad dice mucho en el movimiento constante de transformación, las vibraciones olvidadas o captadas están a veces expuestas u ocultas en medio del concreto. La escucha activa es una acción política para estar aún más presentes en nuestros cotidianos, confrontando e indagando dentro y fuera de sí. Percibir el mundo alrededor con las sutilezas y agresividades del sonido es percibirse como ser pulsante y abierto al otro.

Research on the poetic and imaginary amplitude that the mysterious ear can provide, invited us to play with the reinvention of the perceptions of body and city space. Escape routes plunged into playfulness and the subversion of everyday truths to discover and experience new meanings and places.

Materials found in landfills and rubbish dumps, like deposits of discarded memories, became channels of audible vibrations. This redefinition of the senses and the functions of the pieces of pipes, cones and helmets gathered in our wanderings through the city, formed objects dedicated to live the experience of listening as a faculty of reflection and relationship with what is inside and outside of the city.

Some of the twelve listening paraphernalia we created were developed as moving bodies, tasters of sound textures, while others remained in a fixed state. The objects were in experimentation process at the Plaza Echaurren in Valparaíso.

The city has a lot to say in its constant movement of transformation: the forgotten or captured vibrations are sometimes exposed or concealed amid the concrete. Active listening is a political action for us to be more present in our day to day with confrontations and investigations inside and outside ourselves. To perceive the world around us in the subtleties and aggressiveness of sound is to perceive ourselves as pulsating beings, open to others.

SEMÁFORO SONORO

FELIX BLUME FRANCIA

Las ciudades afectadas por la globalización pierden su especificidad sonora. El paisaje sonoro urbano se vuelve homogéneo: un murmullo grave y constante de motores, tráfico, máquinas...

Por otro lado, aparecen nuevos sonidos en las ciudades, introducidos de manera deliberada en el espacio público. Esos sonidos construyen una nueva identidad sonora: la señal de las puertas del metro, el paso a nivel con barreras, las alarmas de tsunami, los semáforos sonoros peatonales para no videntes...

¿Cuánto pueden influir los ciudadanos sobre estos sonidos que definen su entorno?

Durante mi residencia en Valparaíso con el Festival Tsunami trabajé junto a usuarios de los semáforos sonoros, personas no videntes y de baja visión, para definir los sonidos que podrían acompañar la luz verde peatonal.

Fue un intercambio, partiendo de lo sonoro: les enseñé a grabar con mis micrófonos y me enseñaron a escuchar la ciudad a ciegas desde su punto de escucha. De esas sesiones salieron varias propuestas y grabaciones de sonido por parte de cada uno de los cinco participantes. Los resultados se escucharon y compartieron con el grupo del taller de música inclusivo La Casa de los Peces. Finalmente, se eligieron entre todos los sonidos para la intervención de un semáforo.

Los diferentes sonidos se emitieron (sincronizados con la luz verde) durante la intervención el 28 de noviembre del 2015 en Av. Errázuriz, Valparaíso.

Los semáforos sonoros permiten a las personas de baja visión y no videntes cruzar las calles con seguridad, al emitir un sonido cuando el semáforo peatonal está en verde. Valparaíso tiene muy pocos semáforos equipados, por lo cual la ciudad es difícil de transitar para aquellos que no pueden usar la vista.

De nuestro trabajo en conjunto, surgieron varias propuestas:

- Definir juntos los sonidos de los semáforos para que éstos sean útiles sin llegar a ser molestos, además de ser representativos de la ciudad.
- Usar varios sonidos haciendo de los semáforos un punto de referencia sonora geográfica para sus habitantes.
- Durante la noche, emplear sonidos nocturnos, más ligeros (como, por ejemplo, el canto de los grillos), en lugar de silenciar los semáforos.

Durante la acción, se distribuyeron volantes para sensibilizar a los transeúntes.

The cities affected by globalization lose their sound specificity. The urban soundscape becomes homogeneous: a low and constant hum of engines, traffic, machines...

On the other hand, new sounds appear in the cities, introduced deliberately in public space. These sounds build a new sound identity: the signal in subway doors, the gated railroad crossings, tsunami alarms, audible pedestrian traffic lights for the blind...



How can citizens have an influence on these sounds that define their environment?

During my residency in Valparaíso at the Tsunami Festival I worked with the users of audible traffic lights, blind and low vision people, in order to define which sounds might be used with the pedestrian green light.

It was an exchange springing from sound: I showed them how to record with my microphones and they taught me to listen blindly to the city from their position. Several proposals and sound recordings from each of the five participants came out of these sessions. The results were heard and shared with the group of the inclusive music workshop La Casa de los Peces. Finally, all of them chose the sounds for the intervention of a traffic light.

Different sounds were reproduced (synchronized with the green light) during the intervention on November 28, 2015 at Av. Errázuriz in Valparaíso.

Audible traffic lights allow blind and low vision people to cross streets safely by producing a sound when the pedestrian light turns green. Valparaíso has very few traffic lights with such equipment, making the city very difficult to travel for those with impaired vision.

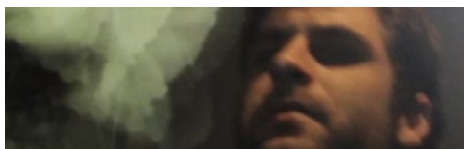
Our collective work produced several ideas:

- To collectively select the sounds of traffic lights so that they are helpful without being annoying, besides also being representative of the city.
- To use different sounds in order to make traffic lights a sounding geographical point of reference for its inhabitants.
- To use softer sounds at night, for example, chirping crickets, instead of muting the traffic lights.

During the action, leaflets were distributed to raise awareness among pedestrians.



ARTISTAS ARTISTS



ESTEBAN AGOSÍN

CHILE

Artista sonoro y medial • Sound and media artist
www.estebanagosin.cl



RYOKO AKAMA

JAPÓN

Artista sonora • Sound artist
www.ryokoakama.com



CRISTIÁN ALVEAR

CHILE

Músico experimental • Experimental musician
www.cristianalvear.com



MARÍA ANDUEZA

ESPAÑA

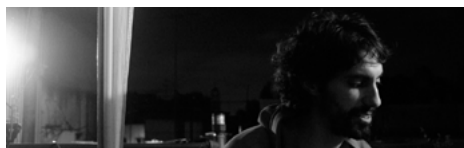
Artista e investigadora • Artist and researcher
www.mariaandueza.org | www.augmented-spatiality.org



FELIPE ARAYA

CHILE

Músico experimental • Experimental musician
www.felipearaya.org



SANTIAGO ASTABURUAGA

CHILE

Compositor, intérprete e investigador •
Composer, performer and researcher



FÉLIX BLUME

FRANCIA

Artista sonoro • Sound artist
www.felixblume.com



NATACHA CABELLOS

CHILE

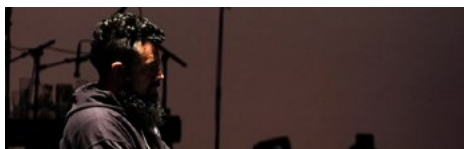
Artista sonora y medial • Sound and media artist
www.natachacabellos.tumblr.com



NICOLAS COLLINS

ESTADOS UNIDOS

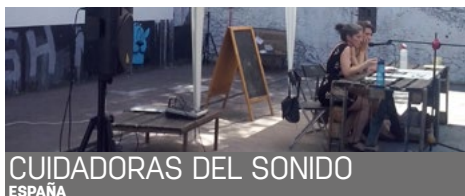
Músico y artista sonoro • Musician and sound artist
www.nicolascollins.com



GUDINNI CORTINA

MÉXICO

Músico y artista sonoro • Musician and sound artist
www.gudinnicortina.tumblr.com



CUIDADORAS DEL SONIDO

ESPAÑA

Colectivo de artistas y activistas sonoras •
Collective of artists and activists sound
www.cuidadorasdesonidos.net



JULIO DE PAULA

BRASIL

Radio artista • Radio artist
www.juliodepaula.tumblr.com



RAÚL DÍAZ

CHILE

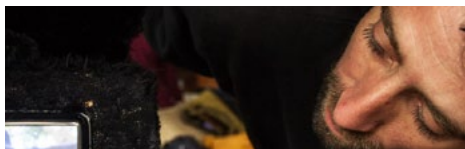
Músico experimental • Experimental musician
www.ulradiaz.wordpress.com



COLECTIVO EUNK

CHILE

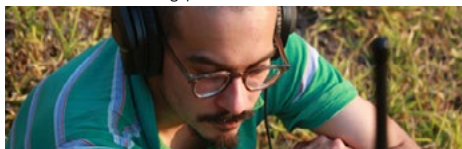
Colectivo de músicos experimentales •
Collective of experimental musicians
www.colectivoeunk.blogspot.cl



JEROME FINO

FRANCIA

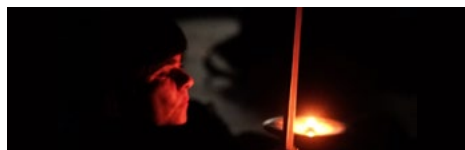
Artista sonoro • Sound artist
www.azertyuiopqsdfghjklmwxvbn.org



FERNANDO GODOY

CHILE

Artista sonoro • Sound artist
www.000000000.info



BÁRBARA GONZÁLEZ

CHILE

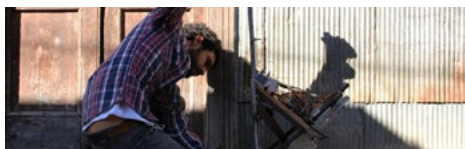
Artista sonora y visual • Sound and visual artist
www.barbaragonzalezbarrera.com



EUGENIA GONZÁLEZ

URUGUAY

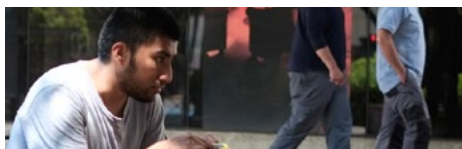
Artista • Artist
www.macmo.uy



FELIPE GUTIÉRREZ

FRANCIA

Artista sonoro y visual • Sound and visual artist
www.gutierrezboris.wix.com/felipe



ROLANDO HERNÁNDEZ

MÉXICO

Artista sonoro • Sound artist
www.sites.google.com/site/user6479



ROERY HERRERA

CHILE

Artista visual y sonora • Sound and visual artist



COLECTIVO JUAN JAULA

CHILE

Colectivo de artistas sonoros • Collective of sound artists



ULI KÜHN

AUSTRIA

Artista sonoro y medial • Sound and media artist

www.analogs.at



LUKAS KÜHNE

ALEMANIA/URUGUAY

Artista sonoro • Sound artist

www.lukaskuehne.com



PETER KUTIN & FLORIAN KINDLINGER

AUSTRIA

Artistas sonoros y músicos • Sound artists and musicians

www.kindlinger.klingt.org | www.kutin.klingt.org



SARA LANA & MARCELO XYZ

BRASIL

Artista e ingeniera / Arquitecto y artista •

Artist and engineer / architect and artist

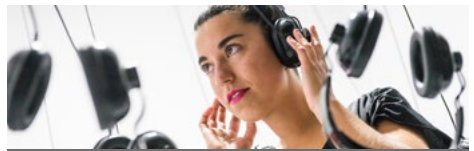


LABORATORIO DE ARTE SONORO

CHILE

Artistas sonoros y músicos • Sound artists and musicians

www.laboratoriodeartesonorolab/index



LAURA LLANELLI

ESPAÑA

Artista sonora • Sound artist

www.laurallanelli.com



JOSÉ LLANO LOYOLA

CHILE

Investigador y arquitecto • Researcher and architect

www.campuscreativo.cl | www.cracvalparaiso.org



GORDON MONAHAN

CANADÁ

Músico y artista sonoro • Musician and sound artist

www.gordonmonahan.com



UDO NOLL

ALEMANIA

Artista sonoro • Sound artist

www.aporee.org



JORGE OLAVE

CHILE

Artista sonoro y visual • Sound and visual artist

www.reverside.blogspot.cl



CAROLINA OPAÇO

CHILE

Artista sonora y visual • Sound and visual artist



ANNA RAIMONDO

ITALIA

Radio artista • Radio artist

www.annaraimondo.wordpress.com



RENATA ROMAN

BRASIL

Radio artista • Radio artist

www.ateliesonoro.blogspot.cl



JULIE ROUSSE

FRANCIA

Artista sonora • Sound artist

www.julie.la.rousse.free.fr



PÍA SOMMER

CHILE

Artista sonora y visual • Sound and visual artist

www.piasommer.cl



RODRIGO TORO

CHILE

Artista sonoro • Sound artist

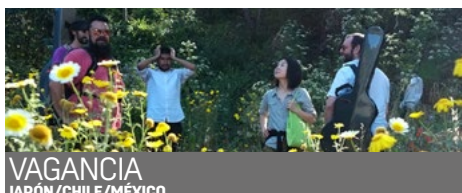


TETSUYA UMEDA

JAPÓN

Artista sonoro • Sound artist

www.siranami.com



VAGANCIA

JAPÓN/CHILE/MÉXICO

Colectivo efímero de artistas sonoros •

Ephemeral collective of sound artists



MARCO VALDIVIA

PERÚ

Artista sonoro y músico • Sound artist and musician

www.asimtria.org/mvmv.html



DAVID VÉLEZ

COLOMBIA

Artista sonoro • Sound artist

www.davidvelezr.tumblr.com



LEONELLO ZAMBON

ARGENTINA

Artista y músico • Artist and musician

www.zagozago.tumblr.com

CRÉDITOS

CATÁLOGO TSONAMI 2015

Edición y producción de textos:

Fernando Godoy Monsalve

Corrección de Textos:

Esteban Agosin, Alejandra Delgado y Paola Ruz

Traducción:

Sebastián Jatz

Selección gráfica:

Pablo Saavedra

Arte, diseño y diagramación:

Javier Bustos

Fotografías:

Nelson Campos, Pablo Saavedra y María Andueza

Impresión:

Oikos Impresos

Primera Edición: Septiembre 2016,
Valparaíso, Chile.

ISBN: 978-956-362-915-6

Esta obra está sujeta a la licencia Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite:

[http://creativecommons.org/](http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[licenses/by-nc/4.0/](http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



contacto: artesonoro@tsonami.cl

www.tsonami.cl

FESTIVAL TSONAMI 2015

Dirección:

Fernando Godoy Monsalve

Producción general:

Cécile Morel

Producción técnica:

Claudio Clavija

Coordinación residencias:

Pablo Saavedra

Asistente producción general:

Rodrigo Quiroz

Coordinadora talleres:

Thea Bessonneau

Asistente producción:

Esteban Agosin

Asistente producción:

Catalina Blanco

Montajistas instalaciones:

Claudia Dupre, Barbara Asenjo y Paula Asenjo

Difusión y comunicaciones:

Medium Comunicaciones

Registro fotográfico:

Nelson Campos

Diseño gráfico:

Javier Bustos

Encargado Redes Sociales:

Alejandro Perez

Iluminación PCdV:

Jorge Espinoza

Sonido PCdV:

Rodrigo Estay

Mediación instalaciones:

Edison Valenzuela, Nicolas Soria y Gabriel Holzapfel

Realización Audiovisual:

Maceteros

ORGANIZA



ALIADOS

PCdV
[PARQUE CULTURAL DE VALPARAÍSO]

ALIADOS INTERNACIONALES



EMBAJADA
DE AUSTRIA
SANTIAGO
DE CHILE



GOETHE
INSTITUT

INSTITUT
FRANÇAIS
CHILE

AUSPICIAN



COLABORAN



School of the Art Institute
of Chicago



Proyecto TárabusT



Facultad de Humanidades
Instituto de Fisiología
Cámara de Música



VALPARAÍSO
BALMACEDA
ARTE JOVEN



Conseil des arts
du Canada

Canada Council
for the Arts



Pia Michelle



NEKOe



ESPACIO BLANCO
VALPARAÍSO



ÁNCORA



Universidad de
Playa Ancha
Sala Puntangeles



Ciudad
Patrimonio
de la
Humanidad
CHILE



MediabilizArteS
Universidad de Valparaíso



WIEN
KULTUR

DIFUNDE

medium
COMUNICACIONES

MEDIAPARTNERS

Lim
LA JUGUERA MAGAZINE

PAC PLATAFORMA
DE
ARTE
CONTEMPORÁNEO

SIENTE VALPO

Proyecto financiado por el Ministerio de Educación, Chile, 2011-2013-20000
SULPONTICELLO

 **ARTISHOCK**
REVISTA DE ARTE CONTEMPORÁNEO

elmostrador
Cultura+Ciudad

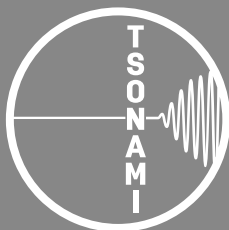
El Martutino


hipermedula.org

LA OTRA VOZ .CL



El Ciudadano



www.tsonami.cl

artesonoro@tsonami.cl

**PARA DESCARGAS Y ESCUCHAS DE LAS OBRAS RADIALES Y EL
VIDEO DOCUMENTAL DEL FESTIVAL TSONAMI 2015,
UTILIZA EL SIGUIENTE CÓDIGO QR:**



O INGRESA DIRECTAMENTE A:
www.tsonami.cl/catalogo2015



www.tsonami.cl