

Laberinto Sonoro:

16 de junio del 2001 desde las 4 de la tarde hasta las 10 de la noche, en la casa museo "José Carlos Mariátegui".

Ingreso libre

LABERINTO SONORO

El término "instalación de sonido", está relacionado a cualquier espacio, donde se integren diversos elementos auditivos y visuales.

Laberinto Sonoro, reunirá a un grupo de artistas jóvenes, que realizan experimentos personales y colectivos, sobre diversos formatos en audio; experiencias de gente que entiende el concepto de sonido, como un ente autónomo y muchas veces atemporal. Integrará además, al desenvolvimiento de cada propuesta sonora, el desarrollo de otras disciplinas relacionadas con el movimiento y la imagen,(performances, instalaciones, etc.)

El **Laberinto Sonoro** resultará, de la mezcla indeterminada de dichas propuestas de audio y música, que se realizarán individual y simultáneamente, en cada habitación del espacio proyectivo (Casa Museo "José Carlos Mariátegui"). Los artistas y diseñadores de sonido, han entendido que cada proyecto, es sólo un engranaje más de una obra final, que condensa la mezcla arbitraria y natural, de todos los eventos comprendidos en este espacio.

El resultado de la emisión paralela de mensajes, y su posterior combinación, estructurará el sistema del Laberinto. Entendiéndose la obra, como la audición del conjunto de procesos individuales, variando según el lugar en que se sitúe el oyente al recorrer el recinto. A esto se suma, la mezcla en tiempo real (a través de un mezclador colocado en el patio del museo), que podrá realizar el público concurrente al montaje, la cual se escuchará en la calle por unos parlantes situados a la entrada, sacando el sonido y la música del contexto de concierto.

Laberinto Sonoro, marca el inicio de una serie de acciones de un grupo de gente que bajo el nombre de **Medios Nómades**, actúa buscando integrar diversos eventos en múltiples espacios, sean naturales o artificiales. Evitando así que el hecho artístico se rijan a ciertos lugares, como una sala de exposición en el caso de las artes visuales o a una sala de conciertos en el caso de la música, acercándolos más a otras realidades.

Medios Nómades

Participan: Felix Arias, Angie Bonino, Christian Galarreta, Raúl Gómez, Dante Gonzales, Orlando Ramirez, Arturo Reátegui, Patricia Saucedo, Alberto Serquén, Sebastián Suncok, Michel Tarazona, Carlos Troncoso, Carlos Velasquez.

Estos son algunos eventos que se llevarán a cabo en Laberinto Sonoro:

Minotauro Sónico (nómada - cuerpo instalación)

Minotauro, en la mitología griega, monstruo con cabeza de toro y cuerpo de hombre. Era hijo de Pasífae, reina de Creta, y de un toro blanco como la nieve que el dios Poseidón había enviado al marido de Pasífae, el rey Minos. Cuando Minos se negó a sacrificar el animal, Poseidón hizo que Pasífae se enamorara de él. Después de dar a luz al Minotauro, Minos ordenó al arquitecto e inventor Dédalo que construyera un laberinto tan intrincado que fuera imposible salir de él sin ayuda. Allí fue encerrado el Minotauro y lo alimentaban con jóvenes víctimas humanas que Minos exigía como tributo de Atenas.

En alusión al mito de Minotauro, Alberto Serquén estará transitando de un lado a otro a través de nuestro laberinto sonoro. En vez de cuernos tendrá instalados sobre su cabeza

un par de parlantes, por los que se oirán las voces de las "jóvenes víctimas humanas"(voces de jóvenes, grabadas a la salida de los centros pre-universitarios que rodean el museo). Estos sonidos intervendrán de forma activa en los eventos que se lleven a cabo en el laberinto(museo) de acuerdo al movimiento y la dirección que adopte el Minotauro(Beto), siendo este espectador y evento a la vez.

Diseño y concepto: Christian Galarreta

Montaje y performance: Alberto Serquén

deja!

Evamuss, es un proyecto de música electrónica experimental, del cual soy único integrante. Con este proyecto, la noche del 31 de agosto del 2000, di un concierto en el Centro Cultural de España, planteando el uso del error en las máquinas como recurso creativo. Hoy, en esta habitación Alberto Serquén, Arturo Reátegui, Michel Tarazona y yo, intentamos extender esta idea hacia otros medios.

Para esta muestra, las paredes fueron cubiertas con impresiones de archivos de texto dañados y deliberadamente mal transferidos (los sonidos de Evamuss en formato wav, fueron abiertos en procesadores de texto que usualmente abren archivos con extensión txt).

Los videos que serán emitidos a través de un proyector, fueron grabados empleando métodos similares. Esta vez, aprovechando el conflicto entre el sistema PAL y el sistema americano. PAL, es un sistema de transmisión utilizado en Europa, incompatible con el sistema que utilizamos en Latinoamérica. Filmamos con una cámara PAL, una sesión de danza ejecutada por Michel Tarazona y la grabación la reproducimos en un vhs con sistema local, aplicando la idea del error sobre las imágenes y el cuerpo. Este conflicto entre sistemas, lo utilizamos también al capturar imágenes de consolas Pal para juegos electrónicos, alteradas.

Otros videos, son el resultado de la reproducción y manipulación en "cámara lenta", de grabaciones de acoples (feedback) generados con una cámara malograda y la captura de canales de televisión vacíos (estas al ser reproducidas a baja velocidad, dejan ver colores y cambios, poco perceptibles a velocidad normal).

Finalmente, realizaremos procesos de audio digital en tiempo real, con sonidos obtenidos de software "mal" manipulado, de máquinas "colgándose" por sobrecarga y de mezcladoras virtuales saturando(algo imposible de hacer con mezcladoras análogas, pues al poco tiempo se quemarían los canales).

Todos estos eventos auditivos y visuales, fueron y serán obtenidos mediante un uso inadecuado de la tecnología. No pretendemos que haya una sincronía entre unos y otros. Estamos abiertos a aceptar el error como algo natural y presente en todos los aspectos de la vida. Como algo inevitable; y no nos cuesta asumirlo con una sonrisa en los labios.

No creemos que se trate solo de nuevos medios, se trata también de aplicar nuevas formas de desarrollar estos: sin miedo a la aparente destrucción que medita, el uso de algo tan temible para todos como el error.

"Los medios son el mensaje", nosotros destruimos los medios, entonces destruimos el mensaje. Esto es lo que hacemos ahora.

Christian Galarreta

Imágenes, sonidos y Concepto: C.Galarreta y Arturo Reátegui
Asistencia en el montaje : Alberto Serquén
Performance : Michel Tarazona

