

“Tratar de que el archivo sirva como una herramienta de creación (...) El archivo es como un laboratorio de producción, siempre lo he visto así, no el archivo como un mausoleo”

Entrevista con Miguel Hernández

Entrevista realizada por Carolina Gainza¹

Miguel Hernández es un músico experimental chileno. Su trabajo se relaciona con la música experimental, improvisaciones, las tecnologías asociadas al sonido y el paisaje sonoro. Creador de la Sonoteca de Música Experimental y Arte Sonoro Chileno- SÓNEC, donde hoy es director y encargado de investigación. Actualmente dirige el proyecto Mapa Sonoro de Valparaíso, una plataforma online gratuita que ofrece la posibilidad de colaborar, consultar y reutilizar una colección de grabaciones realizadas en la Valparaíso, con el fin de fomentar la creatividad y valoración del patrimonio sonoro en el territorio local. La entrevista se enmarca en el trabajo de investigación vinculado al proyecto Fondecyt “Cultura digital en Chile: literatura, música y cine”.

¿Qué proyectos se manejan en SÓNEC?

Este año 2017 tenemos varias instancias, generalmente son: incrementar el archivo, darle movilidad a ciertos documentos digitales por medio de pequeños planes de difusión y acciones de extensión, como conciertos o proyectos sonoros que, generalmente, trabajamos con artistas del catálogo de SÓNEC. Trabajamos con artistas chilenos y el 90% de las veces ha sido con gente que está en el catálogo o que, después de participar, entra al catálogo.

Y ¿qué tipo de artistas tienen en el catálogo? ¿Sólo música experimental?

Artistas sonoros, músicos experimentales, creadores sonoros, en general. Incluso, hay harta gente autodidacta. Parte de lo que podríamos llamar mini proyectos que tenemos para este año 2017, es la creación de una extensión física del proyecto, porque SÓNEC es una sonoteca digital que, si bien trabaja todos sus formatos, la mayoría de sus proyectos son digitales, aunque también hace cosas en el espacio físico. Uno de esos proyectos es el de una sonoteca móvil, un dispositivo móvil donde la gente puede interactuar con él y moverse en todo el proyecto SÓNEC, en las distintas colecciones que tenemos: sonoras, audiovisuales, gráfica, prensa, el mapa sonoro. Entonces, esa sonoteca se va a poder plasmar en cualquier parte. Es un dispositivo físico, pero con contenido digital. Vamos a hacer una interface diferente al de la web para que sea mejor, con un diseño bien interesante, ya tenemos las maquetas, ya estamos trabajando en ese diseño. Esa es una instancia interesante, porque sería un archivo móvil.

¹ Académica de la Escuela de Literatura Creativa de la Universidad Diego Portales y directora del proyecto Fondecyt iniciación N°11140247, “Cultura digital en Chile: literatura, música y cine”. Entrevista realizada en abril de 2017.

¿Hay algo de experimentación con lo digital que ustedes tengan en el proyecto SÓNEC, no algún tipo de experimentación con formatos análogos que ustedes hayan digitalizado, sino algún proyecto que sea propiamente digital?

No sé si es tan experimental el proyecto, porque es una práctica que se hace mucho, la del streaming. Dentro de la programación del año pasado, hicimos un concierto de seis horas por streaming, eran seis horas de pura música experimental y arte sonoro de distintas locaciones de Chile y el mundo, todo con artistas chilenos. Mas que hacer una convocatoria abierta, convocamos a doce artistas que estaban en distintos lugares de Chile y el extranjero; había una chica en Londres, en Barcelona, en Seattle, Ciudad de México. Cada uno tenía media hora para armar un set, desde su casa, de donde sea, desde donde tuvieran internet, era básicamente eso. Duró seis horas, media hora cada uno, doce estaciones. Ese proyecto se desarrolló en la red, pero teníamos dos estaciones físicas de transmisión. Hicimos un módulo pequeño para el MAC, estaba la pantalla, la imagen del sitio y ahí estaba toda la transmisión del programa. Tú podías llegar al MAC y escuchar lo que estaban transmitiendo, todo en tiempo real. También en el Parque Cultural, hicimos una especie de video proyección, en una sala un poquito más grande, bien oscura, con una pequeña proyección y sonando muy fuerte.

Me da la impresión que ustedes utilizan mas las tecnologías digitales para desarrollar obras colaborativas, ¿no?

Es una línea, pero, la línea principal, es trabajar con obras digitales para realizar difusión y fomento de trabajos de artistas chilenos. Creo que eso es lo central de la sonoteca, recopilar o adquirir estas obras digitales y crear instancias, pueden ser un poco más experimentales, otras muy concretas, de difusión y de fomento.

Y, ¿en qué sentido las llamas tú obras digitales? ¿De qué manera utilizan lo digital?

El formato es digital. Ahí se puede ramificar esto y puede caer que estas obras fueron hechas con medios digitales o también fueron hechas con medios análogos, pero grabadas en digital. Es decir, en cierta forma, siempre te lleva a lo digital. Si haces un análogo, igual lo vas a plasmar en un soporte digital.

Hoy día podríamos decir que toda la música es digital, o sea, todo o la mayoría de las cosas circula en formato digital. Creo que, en el caso de la música, el cambio más evidente se ve en la circulación, que ha cambiado totalmente.

Sí, en el video también un poco.

Considerando que ya todo es digital, ¿existe algún tipo de música que sea propiamente digital? Es decir, que fue pensada sólo para ese formato, sonidos que solo pueden existir en digital.

Sí, hay gente que hace música electroacústica y que últimamente sus trabajos, o los de electrónica, los han desarrollado totalmente a través de plataformas digitales y software. Yo creo

que hay una corriente que está más cerca a la electrónica, entendiendo la electrónica no como lo que nosotros conocemos, la electrónica bailable, sino que, música realizada con medios electrónicos, así de tajante.

Lo digital, de alguna manera, potencia algo que se venía haciendo desde la música electrónica no digital.

Claro, lo potencia, lo facilita y acorta los tiempos de producción, por ejemplo. Entonces, sí, por ese lado, lo potencia.

Y ¿desde tu experiencia de trabajo con formatos digitales?

A mí me ha resultado mucho más fácil, porque yo trabajo con software, cuando trabajo digitalmente trabajo con software y diseño desde ahí mismo. Entonces, muchas veces es el diseño o la manipulación digital de un material, la que permite que crees otra cosa que, aunque tuvo algo de análogo en su génesis, se convirtió en el algo digital.

Y ¿esa manipulación es más fácil con lo digital?

Sí, totalmente. Pero igual a mí me gusta el formato análogo, no lo dejo. De hecho, a mí me gusta trabajar con lo digital, diseñar sonido y todo eso, pero lo que más trabajo en sí es la edición del sonido hacia lo digital.

Dado que trabajas con lo análogo y con lo digital, desde tu experiencia o de tu experiencia con otros músicos, ¿Cuál es la diferencia que existiría entre sonidos creados con procedimientos análogos y sonidos creados con procedimientos digitales? ¿Podrías identificar alguna diferencia?

Depende. Yo creo que hay piezas digitales que pueden sonar casi análogas. Entonces, creo que se ha llegado a un nivel de perfección de los medios que utilizamos, en que tú puedes emular un sonido acústico o análogo, con medios digitales. Entonces, claro, de repente si vas a un concierto y un primer músico hace algo análogo o algo digital, hay diferencias en matices del sonido, ecualización, producción del mismo sonido, pero hay material o medios digitales que pueden emular igual que un medio análogo. Entonces, a veces, se puede perder la diferencia. Puede haber sonidos analógicos que al ser manipulados electrónicamente y con formatos digitales, pasan totalmente desapercibidos. Perfectamente, puede ser una pieza diseñada digitalmente.

Hay ciertos procedimientos musicales como el remix, el sampling o la apropiación, que son prácticas conocidas en la música y que son anteriores a lo digital. ¿Crees que la manipulación digital ha potenciado ese tipo de prácticas?

Yo creo que depende del derecho de autor, igual ese es un tema importante que está en el medio. Por ejemplo, creative commons te da la posibilidad de reformar algo, progresarlo de alguna manera, llevarlo a otro punto. Te da la posibilidad de no comercializar la música pero si manipularla y hacer remix, por ejemplo.

Y, la idea de que todos pueden hacer música, ¿qué piensas de eso?

Me parece bien.

Y ¿tú crees que es verdad?

O sea, después podemos llegar al cuestionamiento de si el trabajo es bueno o malo, pero eso no está en discusión ahora, estamos viendo si hay un mayor acceso o posibilidad, y yo creo que sí, totalmente de acuerdo que haya mayor acceso, mayores posibilidades de crear piezas, cosas, arte, como le quieran llamar. Súper bien.

Eso tiene mucho que ver con lo que ustedes hacen en SÓNEC, específicamente, el ‘Mapa Sonoro de Valparaíso’. ¿Ese es un proyecto colaborativo? ¿Cualquier persona podría subir sonidos?

Sí, cualquier persona. Igual hay una instrucción que quizás puede sobrepasar a algunos, pero obviamente esa persona puede contactarse con nosotros y podemos ver la forma de ingresar su material. Y sí, es, al menos en ese mapa, la primera etapa la hacemos nosotros, lo hicimos nosotros como una promesa.

Cuéntame de qué se trata este proyecto.

El proyecto parte de la idea de crear un mapa sonoro. Si bien hay otras plataformas en Chile que hacen trabajos con mapas, estos están enfocados en América del Sur, por ejemplo, Audiomapa. Generalmente, los mapas sonoros, al menos lo que yo investigué, se dan mucho en las ciudades, como que abordan ciudades o locaciones específicas. Entonces, yo dije; *“bueno, en realidad al parecer en Chile todavía no hay un mapa de ciudad. Yo soy de Valparaíso”*. Tenía muchos registros de Valparaíso y era el momento de armar un proyecto así. Yo trabajo mucho el paisaje sonoro, una de las áreas que yo trabajo más comúnmente, más allá de la electrónica o música experimental, es investigación del paisaje sonoro. Entonces, era el momento que yo tenía para hacerlo, tenía la plataforma y todo. No lo quise lanzar de forma individual, sino que, lo lancé como proyecto colectivo, abierto, desde una plataforma que es SÓNEC. Y ahí se quedó el proyecto, a través de investigaciones de campo en la ciudad de Valparaíso.

¿En una primera etapa participaba solo el equipo de SÓNEC?

El equipo de SÓNEC. En realidad, la mayoría son registros míos.

¿Después les llegaron cosas? ¿Cómo fue la convocatoria?

Lo lanzamos en diciembre, pero oficialmente el lanzamiento fue en marzo de este año. En diciembre presentamos todo lo que hicimos en el año, pero ahora, cuando lo publiqué en SÓNEC, en el sitio web y en Facebook, por lo menos nos han llegado diez registros en menos de un mes. Igual eso es bueno, yo creo que está resultando. Hay gente que no es ni de música, ni de artes visuales, pero igual nos ha enviado material. Se ha entendido. Igual, yo creo que debemos entrar

en una etapa para acercarlo ese proyecto. Bueno, lo posteamos y bien, pero tenemos que hallar la forma de empezar a acercarlo un poco más para que la gente pueda hacerse parte del proyecto, que no sea cómo; *“oye mira, estos tipos tienen un proyecto de arte, nos muestran esto y ustedes arréglensela”*, no. Yo creo que hay que acercarlos de alguna manera. Respuesta no tengo ahora, pero hay que pensar.

¿De qué manera lo digital te permite hacer un proyecto como este? ¿Te lo facilita?

De todas maneras. Me lo facilita porque, si bien no todos tienen internet, siento que hay una posibilidad de mayor acceso, mayor democratización de los contenidos, a través de la posibilidad de plasmarlo en una plataforma digital.

Claro, que sea un proyecto colaborativo al final.

Claro, un proyecto colaborativo, un proyecto que permite interactuar entre la gente que colabora.

Y que también tiene que ver con una forma de apropiarse del paisaje.

Una forma de apropiarse y de identificarse. Entonces, hay mucho de apropiación, pero también identificarse, con el paisaje, con el sonido de Valparaíso.

Desde tu experiencia en el área de la música experimental, ¿qué tipo de géneros o de prácticas son más proclives a utilizar procedimientos digitales?

La música electroacústica, la electrónica, que ahí hay una gran diferencia, la acusmática. Aunque la acusmática es del siglo XX y ahí se usaban medios analógicos, pero hoy en día los compositores usan la acusmática de forma digital muchas veces. También el Net Art, tenemos un cierto parentesco con ello. Las cartografías sonoras, que es un poco lo de Mapa Sonoro de Valparaíso, que son prácticas donde, en cierta forma, haces un registro análogo pero hay una plataforma digital, el archivo es digital, se transforma, ese pedazo de ambiente sonoro, lo llevas a un ambiente digital total. La entrada de lo digital en la música electroacústica ha abierto un espectro, en realidad, al arte en general, la sociología y las comunicaciones, todo. Desde la música se ha planteado una multiplicidad de posibilidades que con lo digital tú puedes optar. La música electroacústica, si bien nace de la música como tal, en los cincuenta en Chile, siento que la mirada electroacústica de la academia no ha logrado evolucionar hacia las prácticas contemporáneas. Sí la música electroacústica le hizo un guiño a las artes visuales y a las artes mediales al utilizar tecnología que, finalmente, casi está apropiada en ese sector. Entonces, permite que músicos autodidactas, artistas visuales, artistas mediales, trabajen con estos formatos digitales para crear una composición, sea electroacústica, electrónica, sea lo que sea. Ahí yo hago un paralelo entre las artes mediales y la música, digo que la música electroacústica como que se ha dejado llevar hacia las artes mediales. Ahí se abrió un área de experimentación, hubo más acceso, pero también se abre hacia mayores interesados, cosa que es diferente en la academia.

Es interesante esto de los límites entre las disciplinas. De alguna manera, lo digital o estas nuevas áreas que se abren, llevan a la pregunta por, en el caso de mi experiencia, que es la literatura. Quizás, en tu caso, se preguntaran respecto a qué se entiende por música o sonido.

Claro, se da mucho eso. Bueno, la academia yo creo que ha sido muy culpable desde tener estas tensiones. Pero, volviendo a las artes mediales, creo que ha acogido todas estas prácticas digitales, o sea, es súper activa con lo digital. Por ejemplo, sobre la literatura, hay categorías de las artes mediales como 'poesía software'. Pero, por ejemplo, Martin Gubbins, él está haciendo una performance electrónica que utiliza recursos de literatura, pero yo le pondría otras clasificaciones a lo que está haciendo.

Claro, es difícil de clasificar, desde la literatura, yo diría que él está haciendo poesía sonora.

Sí, o fonética.

Finalmente, depende de dónde vienes tú.

Claro, para mí está haciendo una performance.

Claro, es una mezcla entre performance, poesía, música, etc.

Y utiliza medios digitales.

Utiliza medios digitales. Las artes mediales son bien transdisciplinarias.

Yo creo que, en general, las artes visuales son así. El postítulo de la Universidad de Chile es diferente a los postítulos que encuentras en Argentina o en España, pensando en habla hispana, que están súper abiertos a artistas visuales, músicos autodidactas, músicos underground, músicos de academia. En cambio, la Universidad de Chile no, es muy tajante. En los otros postítulos, podías entrar a estudiar eso, sin haber estudiado música antes. En cuanto a la electroacústica, yo creo que las artes mediales supieron acercarla a un espacio más interdisciplinario.

Considerando que en Mapa Sonoro de Valparaíso los usuarios pueden escuchar estos sonidos, puede grabar, enviarlos, ahí también se hace un ejercicio de autoría. ¿Cómo ves tú a ese receptor?

Para mí son colaboradores, el colaborador puede ser artista, puede ser cualquier persona, pero para mí son colaboradores que pueden tener un acto muy creativo, que es registrar el sonido de algún lugar. Porque, en cierta forma, cuando tú te registras, tienes que encontrar el momento clave donde tú dices; *"bueno, aquí hay seis sonidos interactuando y esta es la escena que yo rescato"*, ahí hay un acto creativo y, con ese acto, esas personas o colaboradores están haciendo un acto creativo para plasmarlo en una plataforma colaborativa.

En tu caso, ¿dónde colocas tus obras?

En internet.

Existe un potencial de manipulación que tiene el lenguaje digital, que permite que las obras puedan ser tomadas por otra persona y se transformada en otra pieza, con mayor facilidad que antes. ¿Qué te pasa a ti como autor si hacen eso con tus obras?

No tengo ningún problema. Todo lo público con licencia creative commons y el impedimento es que no tengan un uso comercial. Si quieren hacer algo, creo que ahí tendríamos que hablar de remuneración o algo.

¿Si hay algo comercial detrás?

Claro. Pero si es un chico quiere usarlo o un profesor de música quiere usarlo para hacer una clase, no tengo ni un problema, que se manipule, que se modifique incluso.

En el fondo, sería una paradoja que Mapa Sonoro de Valparaíso, pensando en una cosa más colaborativa, tuviese algún tipo de licencia más restrictiva, porque está hecho en base a la colaboración.

A la colaboración y al libre acceso, al acceso democrático de la información. No tengo ningún problema mientras no haya un uso comercial y, si hay una privación de obra, que se reconozca la génesis del trabajo, o sea, que se diga el nombre de la obra y el autor de la obra que se utilizó, ni un problema.

¿Crees que la práctica de poner las obras en internet ha modificado, en términos creativos, algo en la música?

Sí, totalmente, la difusión. O sea, la difusión es clave, tienes mayores posibilidades de difundir tu trabajo con lo digital. Ya lo habíamos dicho antes, mayores posibilidades de acceso, mayores posibilidades de interactuar con otros músicos, con otros artistas por medio de lo digital.

Por ejemplo, el fenómeno de los netlabels.

Y se mantiene. O sea, el netlabel 'Pueblo Nuevo' es un gran colaborador de SÓNEC, y encuentro excelente ese sello que es del 2005. Fue uno de los primeros de Sudamérica, es bastante respetado.

Los netlabels abrieron una puerta importantísima para la difusión, ¿Crees que lo digital ha potenciado la existencia de proyectos en esas áreas más experimentales?

Mira, yo creo que ahí el centro es lo digital. Creo que lo digital lo potencia, desde la difusión. Ahora, Tsonami tiene un proyecto muy interesante sobre una radio online, ahí hay digitalidad pura.

Pero, aunque hay proyectos y conciertos en espacios físicos, hay varios que utilizaban procedimientos digitales ahí. Entonces, ¿tú crees que quizás se han potenciado las creaciones de esas áreas?

Claro. De hecho, en las escuelas de música hay ramos de diseño sonoro, por ejemplo, y realmente el diseño sonoro parte de lo digital, el traer algo, un sonido pregrabado de una forma análoga y digitalizarlo, manipularlo. Pero sí, yo creo que se ha potenciado totalmente en la creación. En ese sentido, ya pensando en la gestión de estos proyectos, como el festival Tsonami, yo creo que ha ayudado con la difusión. Tsonami tiene el proyecto 'Audiomapa' y el proyecto de la radio que sacaron ahora, es bien interesante porque está todo el día funcionando.

Por el hecho que la música tiene una estrecha relación con la tecnología, ¿crees que ya no se cuestionan ese "hacer" con lo digital, a diferencia, por ejemplo de otras áreas?

Yo creo que sí, pero también creo que influye, aunque no me gusta esta denominación, en el estilo musical. Por ejemplo, hace dos sábados atrás, hubo un evento a beneficio y yo no tenía mucho tiempo para todo mi aparataje. Había una banda de rock y de otro estilo y yo hice un set totalmente con computador. Entonces, la mitad estaba muy fascinado y la otra mitad estaba, no sé si decepcionado, no creo, pero sí como; *"este tipo esta está tocando con Control, Alt, Suprimir"*. Entonces, en ese público, yo creo que no está asumido. Por último, querían que pusiera una guitarra por un rato. Yo estuve con un computador no más, ni siquiera llevé algo externo, puro notebook. La mitad pensaba; *"oh, increíble, qué bien"* y la otra mitad como que no pescaba. Yo creo que sí, se notaba que me cuestionaban; *"este tipo no toca"*. Entonces, en ese público, yo creo que no está asumido lo digital.

Claro, ahí hay un problema con el público, porque dado que existe esta idea de que cualquiera puede hacer música usando tecnología digital, creen que es fácil hacerlo.

Claro, se mira en menos y el músico clásico, o más convencional, mira en menos esa práctica. Aparte como que estamos hablando de música alternativa, un concepto ultra manoseado. Entonces, en el caso de la música, si me preguntas si lo tiene asumido, sí, lo tiene asumido, pero hay áreas como el rock, la trova, entre otras, que no lo tienen tan asumido. Por ejemplo, el pop yo creo que sí, porque usan sintetizadores, lenguajes midi, pueden hacer algo más cercano a lo digital. Entonces, ahí yo creo que había una dualidad con lo que es la música, a diferencia de artes visuales y artes mediales, que las artes visuales siempre han experimentado, entonces el soporte o el medio digital, puede ser algo aparte de los recursos que utilizan para armar una obra o algo interactivo. Entonces, lo de la música, igual calza lo que tú dices. En los 80s, los músicos de pop, los de electrónica, los de instrumental, empezaron a trabajar con medios digitales, pero también hay otro sector, que es el rockero indie, por ejemplo, que no pesca, o sea, su disco es digital cuando lo colocan en la red, ahí tiene un rollo digital pero lo usan como herramienta para difundir.

Desde tú experiencia en SÓNEC, asociado a lo colaborativo, ¿tú crees que, en la música experimental, uno podría hablar de un receptor que busca más participación? ¿Un receptor que

es autor al mismo tiempo? Por ejemplo, en el disco 'N' de Jorge Drexler tú puedes armar tu propia canción. ¿Qué tipo de experiencia de receptor crees que existe en lo digital? ¿Busca más atención, más participación? ¿O tú crees que no ha cambiado nada ahí?

O sea, en este tipo de proyecto, sí, donde tú pones una plataforma que es colaborativa, ahí sí. Ahora, obviamente el oyente o como lo quieras llamar, quiere colaborar y se hace partícipe de esto, pero en otras situaciones, no sé. En el archivo nuestro, donde haces búsquedas como una biblioteca digital, ahí ya eres un usuario.

Pero el concepto de usuario también tiene una diferencia con el de oyente.

El usuario está interesado y puede manipular. Esa manipulación puede ser incluso una investigación, un paper. O sea, estás escuchando el contenido de SÓNEC y mandas un ensayo de eso, ahí yo creo que manipulaste algo. Aunque sea medio surrealista, pero hiciste, manipulaste, sacaste un documento, sacaste algo, sacaste una creación, que es un poco nuestra línea, tratar de que el archivo sirva como una herramienta de creación. Hacia allá vamos en realidad, hacia allá vamos. El archivo es como un laboratorio de producción, siempre lo he visto así, no el archivo como un mausoleo.

Claro, una concepción de un archivo manipulable.

Manipulable, que tenga buen acceso y eso lo da la digitalidad también. Otros archivos que son físicos, aunque se plantean pequeños proyectos digitales, aun así tienen esas normas que lo deja muy cerrado, no elitista, pero muy cerrado para cierta gente, para ciertos investigadores. Generalmente se da en la academia eso o en los proyectos institucionales, estatales.

En el fondo, tú puedes bajarlo, puede usarlo un profesor en su clase, puedes usarlo en una investigación, puedes usarlo para crear una obra.

Otro de los pequeños subproyectos que vamos a crear es una biblioteca de sonido. Si buscas por biblioteca de audio, está lleno, pero nosotros vamos a crear una biblioteca de sonido, que tiene que ver con distintos tipos de sonido, cualquiera, pero con fines educativos. Entonces, yo digo; *“¿cómo suena una silla al moverse?”* y eso lo vamos a grabar, lo vamos a diseñar o lo vamos a recopilar, y eso va a estar en una pequeña ficha para descargar. Lo planteamos como una herramienta digital para la educación, también para la creación, pero yo creo que igual el músico, o el artista más pro, crea su sonido, no lo baja. Pero, un profesor puede ocuparlo para hacer su clase y explicar cómo suena algo o una profesora de kinder para explicarle a los chiquillos cómo suena un llanto.

Es un recurso educativo, así se plantea. Es una herramienta que también va a tener esa instancia colaborativa, tú vas a poder subir los sonidos que tú creas que faltan y, obviamente, también utilizarla como herramienta, tratar de armar un proyecto educativo concreto utilizando esta herramienta, un proyecto que tenga que ver con educación sonora, por ahí vamos.

Está súper interesante, porque, aparte de la creación, es otra forma de utilizar lo digital como algo colaborativo.

Este pequeño proyecto, lo lanzaríamos con una base de sonidos, pero la idea es que se vaya incrementando y poder armar pequeños proyectos de educación, o sea, tratar de ir a colegios o tratar de moverlo de alguna manera en el ámbito educativo.