

El paisaje de los sabores Un recorrido por las cocinas tradicionales del Paisaje Cultural Cafetero de los municipios de Manizales y Aránzazu, a través de una instalación sonora y realidad aumentada

DIANA MILENA REYES ARIAS¹

Artículo recibido el 8 de febrero de 2020, aprobado para su publicación el 16 de agosto de 2020

Resumen

El paisaje de los sabores es un proyecto de investigación-creación que busca traer a los oídos ciudadanos los paisajes sonoros (*soundscapes*) de las cocinas tradicionales del Municipio de Manizales y Aránzazu que hacen parte del Paisaje Cultural Cafetero (PCC). Este proyecto tiene como propósito general construir una obra procesual a partir de paisajes sonoros recreados de las prácticas culinarias tradicionales en fincas cafeteras de los municipios de Manizales y Aránzazu dentro del PCC. Para lograrlo, se recolectaron y seleccionaron -a través de registros sonoros- *las marcas* (*soundmark*) de cada cocina tradicional. El resultado será una instalación sonora con realidad aumentada que permita traer, no solo los paisajes sonoros en un diseño de escucha, sino que permita también que quien interactúe viaje a las cuatro cocinas mediante la técnica de realidad aumentada.

Palabras clave: Estudios de la comunicación para el desarrollo; Paisaje sonoro; Marcas sonoras; Realidad Aumentada; Prácticas culinarias; Investigación-creación.

The landscape of flavors. A journey through the
traditional cuisines of the coffee Cultural Landscape
of the municipalities of Manizales and Aránzazu,
through a sound installation and augmented reality

Abstract

The Landscape of Flavors is a research-creation project that seeks to bring to the city's ears the soundscapes of the traditional cuisines of the municipali-

1 Comunicadora Social. Profesora de la Escuela de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales. Uno de sus campos de investigación-creación se centra en el sonido como materia creativa. Correo electrónico: dreyes@umanizales.edu.co

ties of Manizales and Aránzazu that are part of the Coffee Cultural Landscape (PCC). The general purpose of this project is to construct a procesual work based on soundscapes recreated from traditional culinary practices in coffee farms in the municipalities of Manizales and Aránzazu within the PCC. To achieve this, the soundmarks of each traditional cuisine were collected and selected through sound recordings. The result will be a sound installation with augmented reality that allows to bring, not only the soundscapes in a listening design, but also allows whoever interacts to travel to the four kitchens through the augmented reality technique.

Keywords: Development Communication Studies; Soundscape; Soundscape; Sound Marks; Augmented Reality; Culinary Practices; Research-creation.

1. Introducción

El Paisaje Cultural Cafetero (PCC) fue declarado Patrimonio Inmaterial de la Humanidad por la Unesco en 2011. El decálogo que presenta incluye las manifestaciones culturales tradicionales y los oficios representativos. En la exploración por encontrar nuevas narrativas surge la pregunta sobre ¿cómo el paisaje sonoro puede dar voz a las prácticas tradicionales culinarias del PCC y la realidad aumentada puede permitir que otros ojos viajen a esos rostros y espacios?

El sonido ha sido contemplado como elemento físico-espacial, prioritariamente en los entornos humanos. La propuesta de este proyecto es comprender el sonido como materia creativa y, en él, el paisaje sonoro como posibilidad expresiva de una tradición cultural. ¿Cómo se hace, qué se hace?

La alimentación, en nuestra historia, se ha concebido, más allá de un acto biológico, como un ejercicio cultural. El paisaje sonoro permitirá reunir las tradiciones como la alimentación en la cocina, propios de la cultura cafetera, en un ejercicio de escucha a través de una obra procesual con realidad aumentada.

Si se comprende que los paisajes sonoros hacen parte de las prácticas tradicionales, de su paisaje y que, desde el ejercicio de escucha, pueden hacer que se reconozca la identidad de dichas tradiciones asociadas, esto permitirá al escucha acercarse a esta tradición y, según su propia vivencia, tener una experiencia descifradora.

El planteamiento inicial de este proyecto es la búsqueda de los objetos sonoros denominados *marcas* que permiten reconocer cada espacio tradicional de alimentación para la cultura cafetera; estas marcas se repiten en las prácticas cotidianas de cada espacio y representan el que-hacer característico y patrimonial, tanto de la práctica culinaria como del lugar que la contiene.

El concepto de escucha, abordado desde Barthes (1982), supone un acto psicológico en diálogo con el paisaje sonoro de Schaeffer (citado en Chion, 1999) que soporta el diseño metodológico de este proyecto reflexionando sobre los elementos que lo componen.

El paisaje sonoro, entendido como la relación entre el individuo y su entorno, se exalta, en términos de creación, como un mediador entre el sujeto ciudadano y el entorno de las prácticas tradicionales culinarias en las cocinas del Paisaje Cultural Cafetero. La obra, entonces, pone en diálogo dos elementos que, aparentemente, no coexisten en la cotidianidad. La escucha permitirá el desciframiento de los objetos sonoros. Posteriormente el diseño de los paisajes y la creación de la instalación sonora con realidad aumentada brindará una experiencia de cercanía a los espectadores ciudadanos.

Así, son necesarios los puntos de escucha del paisaje para que, a través de la instalación sonora con realidad aumentada como producto de esta investigación-creación, se recopilen los objetos sonoros en una experiencia de escucha para el desciframiento del registro de paisajes sonoros de este patrimonio que cambia con el tiempo.

2. El sonido en el Patrimonio Inmaterial de la Humanidad: *Paisaje Cultural Cafetero*

El sonido, como materia creativa, ha de ser identificable no solo por sus características físicas (tono, timbre e intensidad), sino por lo que podríamos comprender en este proyecto como unidades mínimas narrativas: objeto sonoro. Según Schafer estos son entendidos como “todo fenómeno sonoro que se percibe como un conjunto coherente, y que se oye mediante una escucha reducida que lo enfoca por sí mismo, independientemente de su procedencia o significado” (Schaeffer, citado en Chion, 1999, p. 300).

El sonido es “...una onda, que tras el estremecimiento de una o varias fuentes llamadas ‘cuerpos sonoros’, se propaga según unas leyes muy particulares y, de paso, afecta a lo que llamamos oreja, a la que proporciona materia para sensaciones auditivas” (Chion, 1998, p. 41). Esto permite hacer una relación directa con la experiencia humana del sonido en el Paisaje Cultural Cafetero, a través de los objetos sonoros. Comprendiendo que, para este proyecto, la conciencia del sonido en las cocinas del PCC se trabajará solo desde la experiencia humana. Esto supone procesos semióticos y convenciones que no podrían entenderse desde la escucha como supervivencia. Así, el objeto sonoro se levanta como posibilidad narrativa sonora que permite crear escenas, contar historias, construir paisajes, narrar lo rural, lo patrimonial.

El objeto sonoro, desde Murray, se define como “... un evento acústico cuyos efectos pueden ser percibidos por el oído” (1969, p. 17). No obstante, el objeto sonoro, en sí, requiere de una estructura para potenciar su nivel narrativo. Este no se debe confundir con las grabaciones que se hacen sobre él, tampoco es un estado subjetivo de la mente. El objeto sonoro es la posibilidad humana del sonido en las cocinas tradicionales del Paisaje Cultural Cafetero; es un sonido comprensible a quien lo escucha, por tanto, el ruido como un conjunto incoherente de sonidos no sería un objeto sonoro.

Ahora bien, este objeto se percibe dentro de un espacio, que es entendido como “... el paisaje, un constructo, una elaboración mental que los hombres realizamos a través

de los fenómenos de la cultura [...] en cuanto constructo cultural es algo que concierne muy directamente al individuo, ya que no existe paisaje sin interpretación” (Maderuelo, 2006, p. 36).

El objeto sonoro, entonces, se convierte en Paisaje Cultural Cafetero a través del concepto de corpus “... que es el conjunto de conocimientos, hábitos, tradiciones, representaciones, simbolismos, significaciones y lengua en un grupo social determinado” (Murillo, 1999, 15). El sonido está al interior de sus procesos y al exterior de sus lugares, se vincula en sus hábitos, representaciones y simbolismos. No es ajeno de la experiencia humana y sus trasiegos.

2.1. Sonido como intimidad

En este ejercicio, las cocinas tradicionales en el universo sonoro del PCC se presenta en “una red de elementos, resultados de las operaciones sintácticas y morfológicas que definen los fenómenos auditivos” (Schafer, 1988, cit. en Cuervo, 2015 s. p.); es decir, objetos sonoros que hacen parte del ejercicio de percepción y refuerzan el sonido como objeto sonoro parte de un conjunto coherente que permite relatar historias. Esta red, a los ojos de Barthes (1982), permite la escucha consciente que, como se dijo anteriormente, es propia de la experiencia humana.

Practicar la escucha consciente permite que el objeto sonoro aparezca en nuestra mirada. Es por eso que en la experiencia cotidiana del PCC tenemos diferentes vivencias. Buscamos el origen del objeto sonoro de manera causal o de manera semántica tratamos de entender qué es lo que se dice. No obstante, en la escucha reducida que proponemos en el abordaje del objeto sonoro de la ciudad “... se hace voluntaria la abstracción de las dos escuchas anteriores. La escucha reducida es la que toma el sonido, ya sea verbal, musical o realista, como un objeto de observación en sí mismo, en lugar de atravesarlo y de apuntar a través suyo hacia otra cosa” (Chion, 1993, p. 30).

Este tipo de escucha, que aclaramos en párrafos anteriores, aunque no se abordará en la obra finalizada, es fundamental en el proceso creativo, pues la escucha reducida se incluye de manera implícita en las dos anteriores, en tanto el oyente no está preparado para comprender el sonido en sí mismo, sin juzgarlo por su causa y en ocasiones por su mensaje. Esto hace que la escucha reducida de lo cotidiano se utilice como medio para un fin, no como si ésta fuera el fin mismo.

En este punto, surge el cuestionamiento sobre ¿cómo narrar en un formato presente que se desvanece con el paso del tiempo?, ¿cómo retratar la realidad presente sin invadir, participar o condicionar las prácticas cotidianas?

Es necesario, entonces, volver la mirada a las psicodinámicas de la oralidad para comprender que el sonido es el único de los cinco sentidos que “... puede registrar la interioridad sin violarla [...]. Puedo dar unos golpecitos a una caja para averiguar si está vacía o llena, o a una

pared para indagar si es hueca o sólida en su interior” (Ong, 1982, p. 59). Si se fuese a utilizar la vista o el tacto sería necesario romper las barreras externas. Estaríamos expresando la interioridad del sonido como elemento que queda en la mente, en la memoria. A pesar de ser invasivo, por principio, establece una relación no solo de causa y efecto, sino de coexistencia, de espirales, tensiones y transformaciones.

2.2. En clave de escucha, para que las tradiciones vivan

Comprender la escucha como un acto psicológico con mecanismos físicos, en la perspectiva de Barthes, es poner en la mesa su propuesta de *relación implícita* “Yo Escucho – Escúchame”. El autor clasifica el acto de escuchar en tres tipos: Índices que se refieren a una escucha primaria compartida con los animales y que nos mantiene alerta como sobrevivientes. *Desciframientos* que operan como una escucha que propone la captación de signos y su conversión a códigos. *Significancias* que establecen la intersubjetividad más allá del *transfert* porque encuentran en la significación una diferencia para cada sujeto que no es posible sin una función consciente. Según lo enunciado podríamos decir que el acto humano de escuchar se sustenta en el tipo *significancia*, pero es allí donde esta tesis cuestiona la no-escucha y el silenciamiento.

El paisaje sonoro planteado por Schafer (1969) y los sonidos que se producen en un espacio determinado, pero que además tienen un sentido que es otorgado por el entorno social en el cual se desarrollan (Cárdenas y Martínez, 2015), dotan de sentido al proceso de escucha mismo, en la medida en que este no puede darse sin un receptor de las señales propagadas. Para el caso del paisaje sonoro, este no puede concebirse como tal si no se valida por el entorno en el que sucede. Cárdenas y Martínez (2015) manifiestan que: “...un Paisaje Sonoro depende, entonces, de la relación explícita existente entre el entorno y el individuo, dado que este último está rodeado de sonidos” (p. 133). En esa medida, el paisaje sonoro se vuelve no solo un campo de estudio en sí mismo sino una herramienta para investigar, diseñar, narrar o determinar las características culturales de un espacio que, por lo general, es un lugar físico donde confluyen comunidades.

Así, es necesario aclarar que la escucha se yergue sobre este fondo auditivo (sonidos familiares) en el ejercicio de una función de inteligencia, de selección. Pero si solo es considerada como polución se descarta la posibilidad de reconocerse como territorio, comprendiendo territorio como el espacio de la seguridad (y como tal necesitado de defensa). La creación de una obra con objetos sonoros propende por una escucha desde el desciframiento de esas sinfonías que llamaremos paisajes sonoros.

La pregunta es, entonces ¿cómo hacer que los intereses se vuelquen hacia el acto de escucha? El acto, para Aristóteles, indica acción, como la suma de muchos procesos; en esa medida, no se trata solo de ponerse en clave de escucha, sino que tanto campesinos como ciudadanos escuchen. Es necesario hacer una suma de procesos que culminan con la realización de una obra procesual, entendiendo que esta no tiene como objetivo único la exposición, sino que tiene fines reflexivos.

3. Metodología para el proceso creador

La investigación-creación trae consigo la necesidad de sistematizar los procesos creativos de manera que queden claros los rasgos utilizados, en algunos casos desde la investigación cualitativa y en otros desde el arte mismo.

Para este proyecto se aborda la metodología que tiene de base la poética procesual, que logra una apropiación de la idea general de proceso. Desde el conocimiento del recorrido de las sucesivas fases de cualquier acción, se relata la práctica artística unida al *experimento procesual* que es, no solamente una actividad posible del artista, sino también un sistema ideal de reflexión y comunicación pedagógica de algunos análisis de la acción creativa en general (Loeck, 2003).

La metodología para el proceso creador se diseñó en clave de escucha de desciframiento en tres fases. La fase uno, *Oído a todo*, consistió en el reconocimiento de los lugares y sus objetos sonoros. La fase dos, *Escucha, desciframiento y significancia*, definió los puntos de escucha para cada cocina y su paisaje sonoro, además de la selección de lugares para las capturas de imagen fija y 360°. La fase tres, *Diseño y desarrollo*, aborda la investigación y los descubrimientos de cara al desarrollo del entorno de realidad aumentada y el diseño de la instalación sonora.

Actualmente, se aplican en paralelo la fase dos y tres debido a la necesidad de tener la creación de los paisajes y la etapa de diseño de la obra procesual principal. Estos dos momentos son sinérgicos en el proceso creativo.

En la fase uno, el trabajo de campo tenía dos líneas de escucha: el espacio y las cocineras tradicionales. El espacio se abordó desde un diseño semiestructurado de escucha activa consciente que permitió el reconocimiento y la grabación inicial de los objetos sonoros de las cuatro cocinas que estaban en zonas que cobijaban la declaratoria de la Unesco y cuyo fogón era el tradicional de leña. Las mujeres se abordaron a través de conversaciones libres asociadas a la conciencia de escucha. El trabajo de campo permitió, así, el registro inicial de objetos sonoros en la cocina y la identificación de las acciones de las mujeres cocineras en el espacio.

En este punto no se logró la identificación de las tres categorías de Schaeffer (*keynote, background y foreground*) porque las mujeres generaban distancia con la presencia de los equipos técnicos y se priorizó la conversación libre con ellas para que narraran su rutina y se acercaran a los utensilios y materiales de la cocina en una primera jerarquización.

Aquí, el cometido fue explicar al equipo la importancia de entender el sonido como materia creativa compuesta por objetos sonoros y hacer un primer acercamiento a las técnicas de grabación y selección de los micrófonos aplicados al tipo de metodología procesual creativa.

En la segunda fase se hizo la grabación en las cocinas de los objetos sonoros y se estableció el punto de escucha en cada una. También se establecieron los lugares para la fotografía 360°

de las cocinas. Surgió, así, la necesidad de hacer una serie de retratos de utensilios y de las mujeres cocineras. En este punto se inició la fase tres con la labor del diseño de la interfaz de realidad aumentada para dar paso a la imagen, siempre en sincronía con el sonido.

Se estableció un flujo de trabajo que implicó el plano de piso o mapa de cada lugar estableciendo los objetos sonoros y las acciones de las mujeres en su acción de cocinar.

No se pudieron crear los paisajes sonoros finales y se debió crear un proceso de elaboración de escenas para el montaje y la identificación de las *marcas sonoras*, al que se nombró como guion. A la par que se diseñó la instalación sonora.

La fase tres se rediseñó priorizando la creación de la obra procesual (instalación sonora con realidad aumentada). En síntesis, se obtuvo el diseño de la instalación sonora y se adelantó el diseño del prototipo. Todavía hace falta el testeo de esta fase y la finalización de los paisajes.

4. Un reto en el diseño de los paisajes sonoros

Este proyecto entiende que el paisaje sonoro, en su tipo de escucha semántica, evidencia el sonido como apuntador semántico y, a través de la escucha reducida, llama a la función estética del mismo. Parte de dos momentos claves: uno que hace referencia al diseño para la obra procesual final que toma de la mano la escucha del desciframiento como experiencia a compartir desde Barthes; el otro, el trabajo de campo, considerado en la fase dos como la escucha activa o completa de Chion, muy cerca de la reducida de Schaeffer, para hallar su función estética en la creación de los paisajes sonoros.

Claramente, el paisaje sonoro es un objeto sonoro complejo. Si bien parece una sentencia clara, pues está compuesto de imágenes sonoras capaz de retener una realidad perceptiva sobre la cual se proyecta una experiencia subjetiva, no busca reemplazar la realidad, es su representación en un ejercicio consciente de percepción.

En este punto debemos aclarar que el registro sonoro no es igual a paisaje sonoro. Lo que da paso al paisaje es el ejercicio de la mirada sobre él. El sonido en el paisaje sonoro construye presencia, es decir, el paisaje se convierte en una representación de la realidad que puede contener otros afectos más allá del acto de escuchar. El paisaje puede evocar momentos y lugares. Es una totalidad con objetos sonoros que construye relaciones dinámicas y evoluciona en el tiempo. Siendo así, podemos plantear que el sonido ayuda a comprender el mundo en el que vivimos.

El sonido a través de su posibilidad de narración en el paisaje sonoro reconstruirá el lugar en su tránsito por él, permitiendo, a quien escucha, generar una polisemia de interpretaciones frente al mismo y una experiencia íntima con los objetos sonoros propios del espacio que, para nuestro caso, son las tres cocinas del municipio de Manizales y una cocina del municipio de Aránzazu.

5. Como colofón

Es preciso aclarar que el proyecto aún se encuentra en fase exploratoria de la realidad aumentada como técnica, pues “... permite incluir, en tiempo real, elementos virtuales dentro de los elementos reales, es decir, dentro del universo físico, mediante tanto el uso de dispositivos cotidianos” (López, 2016).

Así, la obra estará mediada por objetos cotidianos, tanto de las cocinas como de los escuchas ciudadanos. El fogón de leña se ha consolidado como marca sonora, centro de encuentro y creación para narrar de manera íntima el paisaje en el que viven estas mujeres.

La realidad aumentada en este estudio representa la técnica, el dispositivo que permite contar, sin embargo, no se profundiza o se explora en ella como materia creativa en sí misma.

La acción que plantea la escucha fue la que permitió reconstruir esas cocinas y ellas (las mujeres) nos permitieron un diálogo con su mirada de la tradición. La relación de las mujeres y los artefactos pueden considerarse otra futura investigación-creación derivada de esta.

Referencias

- Barthes, R. (1982). *Lo Obvio y lo Obtuso: imágenes, gestos y voces*. Barcelona: Paidós.
- Berenguer, J. (1999). Paisaje sonoro. *Simposio de Música Electroacústica. AMME*. [Online]. Disponible en: <http://www.sonoscop.net/sonoscop/soundscape/>
- Cárdenas, L. N. y Martínez, D. (2015). El paisaje sonoro, una aproximación teórica desde la semiótica. *Revista Investigación, Desarrollo, Innovación*, 5(2), 129-140.
Disponible en: https://revistas.uptc.edu.co/index.php/investigacion_duitama/article/view/3717/3271
- Chion. M. (1999). *El sonido*. Barcelona: Paidós.
- Cuervo, R. (2015). *La ecología del paisaje sonoro de la ciudad: un aporte a la sostenibilidad urbana*. Universidad Javeriana de Colombia. [Online].
Disponible en: <https://dearq.uniandes.edu.co/index.php/es/.../22-la-ecologia-del-paisaje-sonoro?>
- Hernández, O. (2015). *Relatos de la Cocina Caldense*. Manizales: Sennova.
- Loeck, J. (2003). Arte procesual. En: A. Mañero y J. C. Arañó (Coords.). *Actas Congreso INARS: la investigación en las artes plásticas y visuales*. (Pp. 29-34. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- López, L. (2016). *La realidad aumentada y la educación*. [Online].
Disponible en: <https://blogs.deusto.es/aplicaciones-tic/la-realidad-aumentada-y-la-educacion/>
- Madruelo, J. (2006). *El paisaje génesis de un concepto*. Madrid: ABADA ED.
- Morales, A. (2015). *Tras los rastros del Paisaje Cultural Cafetero*. [Online].
Disponible en: <http://paisajeculturalcafetero.org.co/static/files/traslosrastrosdelpcc.pdf>
- Murillo, D. (1999). Un diálogo ciego: Tecnología, comunicación y Lenguaje. *Razón y Palabra*, 15(4), Versión Online.
Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n15/dmurillo15.html>
- Murray, R. (1969). *El nuevo paisaje sonoro*. Buenos Aires: Ricordi.
- Schafer, M. (1969). *The New Soundscape*. Ontario: Don Mills.