

TUPAC AMARUS

Instalación sonora-lumínica retroactiva

Christian Galarreta (Perú)

* * *

Tupac Amaru, serpiente iluminada en Quechua (lengua andina). Es el nombre del cabecilla de la mayor rebelión indígena anticolonial en América durante el siglo XVIII que tuvo su centro en Perú. Su nombre ha sido tomado por diversos movimientos insurgentes como por ejemplo Los Tupamaros durante los 60s y 70s en Uruguay o el MRTA (Movimiento Revolucionario Tupac Amaru) durante los 80s -90s en Perú.

Los años 80 fueron marcados por la guerra interna entre el ejército del estado peruano y las guerrillas (en especial Sendero Luminoso). Algunas de las acciones de los grupos insurgentes consistían en poner bombas en las torres generadoras de alumbrado público para la capital, Lima, lo que producía apagones constantes o bajas en la intensidad de la luz. A cada apagón le precedía una explosión, luego en la oscuridad se podía ver en las montañas cercanas a Lima símbolos dibujados con antorchas y fuego que los autores de los atentados encendían para señalar su presencia y acto. Mas allá de la violencia extrema y muerte que generaba esta situación, en mi niñez veía el inconformismo de esta gente como un juego que despertaba cambios, por ejemplo al irse la electricidad artificial nuestras familias tenían que prescindir de la televisión, de los medios de comunicación y de nuestras rutinas urbanas para reunirnos a conversar alrededor de las velas.

El símbolo que se ve en una de las latas de la instalación y en el afiche que se muestra en el presente texto, representa a Tupac Amaru en el imaginario popular (relacionado al sol y al Apu -la montaña-). El afiche fue realizado por el artista Jesus Ruiz Durand como propaganda de la Reforma Agraria de 1969 en Perú y que invadió las calles limeñas en esos años.

* * *

“El efecto retro-actúa en la causa y la modifica, aparece entonces una causalidad en bucle”. Edgar Morin, extracto de entrevista publicada en “Babel Gaceta”, N. 1 Lima, Junio 2007.

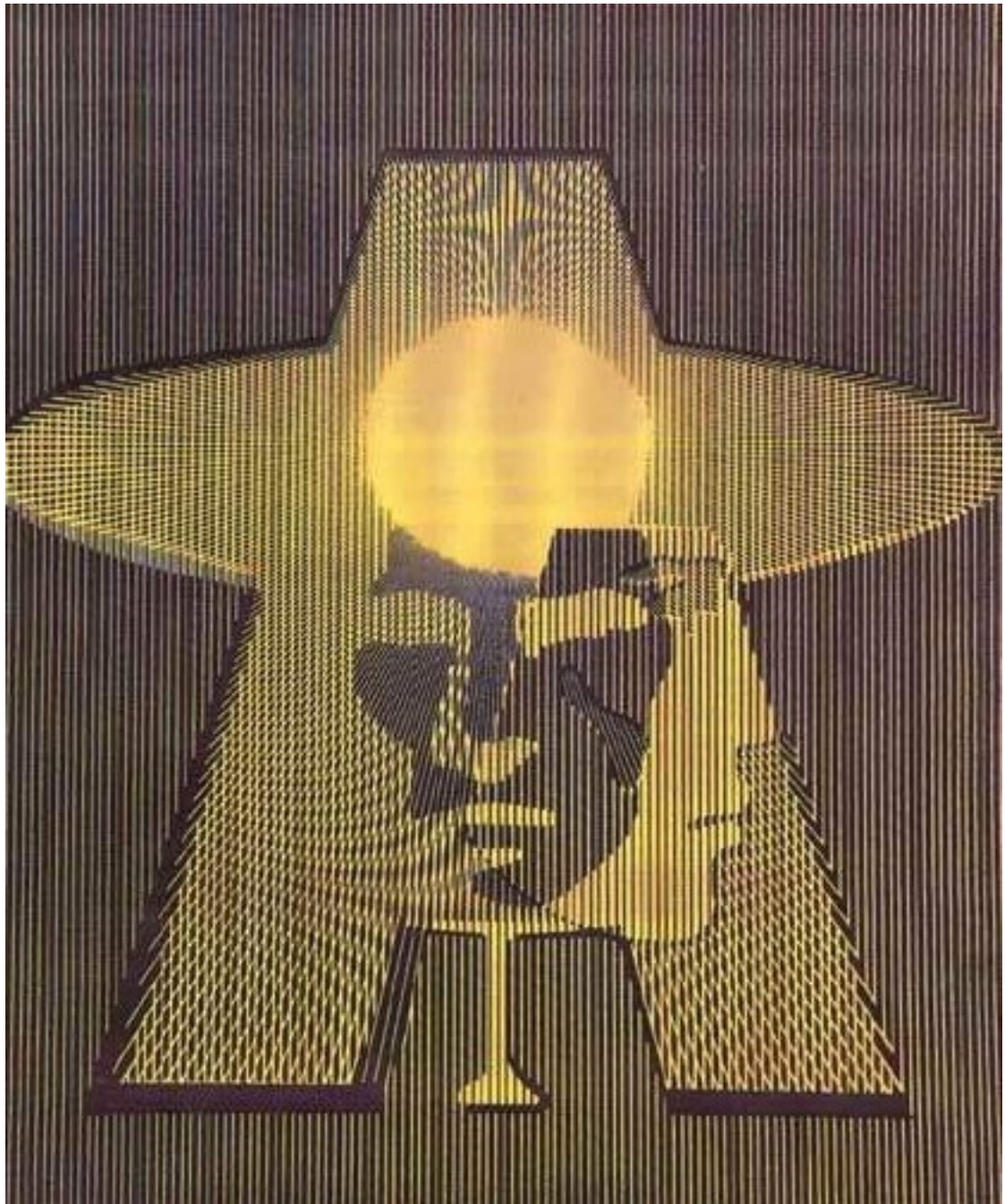
Diluyendo la frontera performer-espectador, en esta instalación el público puede sentirse parte de una performance cuya energía sonora y luminosa estará condicionada a tocar, raspar, tirar, mover latas, gritar o hacer ruido cerca de ellas. Los sensores - micrófonos han sido construidos con latas recicladas y pueden ser manipulados con brusquedad. Al estar estos cerca de los altavoces y leds, se producen “feedbacks” (retroalimentaciones) e interferencias, generando carga y sobrecarga de información en el instante (en lo que respecta al sonido captado y los parámetros de proceso de las señales audiovisuales en un programa de computadora). La instalación también puede ser estimulada por su propio sonido y por el sonido del entorno, generando la emergencia de comportamientos sonoro-lumínicos aun sin participación humana directa. Tenemos así ciclos sonoros y luminosos recursivos¹ en los que el efecto de un primer ciclo será la causa del siguiente. Los repentinos cortes e intermitencias en las señales sonoro-lumínicas mientras movemos los sensores producen trazos de luz en la oscuridad y sonidos que permanecen en nuestra memoria inmediata aun después de haber sido generados causando efectos de desorientación y vislumbramiento en nuestra percepción.

Reciclaje, retroactividad², retroalimentación, amarus que se muerden la cola y generan su propia existencia circular deviniendo en un espiral sónico-lumínico, que resulta de la comunicación e interferencia de los componentes de la instalación. El ruido, el silencio, la luz y la oscuridad, son usados aquí como una manera de motivar la re - apropiación de nuestra capacidad para interferir en la configuración audiovisual de un espacio y su efecto en nuestros sentidos en una situación participativa e inmersiva.

Ver registro de la instalación: http://sajira.net/chrs/?page_id=338

¹ En informática un algoritmo recursivo es el que se define en términos de si mismo. Son implementados en forma de sub - rutinas (funciones, procedimientos, sub - programas, etc.) de tal forma que dentro de una sub - rutina recursiva hay una o mas llamadas a si misma. En lengua española, viene de la palabra “recurso” (vuelta o retorno de algo al lugar de donde salió).

² Pierre De Latil llama este tipo de sistemas “retroactivo” porque parte del sistema vuelve a influir – “retro-actúa”- sobre algunas de las causas del efecto y las cambia.



Requerimientos Técnicos

- 1 computadora con tarjeta de sonido de 2 canales de salida y 4 canales de entrada (mínimo) con PD-Extended 0.42.5 instalado y funcionando.
- 2 o 4 altavoces amplificadas (activos). Podrían ser marca Montarbo modelo MT-180 o similares .
- Espacio 3 x 4 metros (mínimo) que no presente excesivos efectos de eco y reverberación. Para la exhibición, este espacio debe estar en total obscuridad. Será el lugar donde estarán ubicados los sensores y los altavoces y tiene que estar en comunicación con otra habitación (puede ser más pequeña pero necesariamente contigua o podría ser una caja) donde se colocará la interfaz de control del sistema (computadora+tarjeta de sonido+ controlador de luces).
- Es preferible que el suelo del espacio de exhibición sea una superficie áspera o rugosa.
- 2 o 4 cables de audio mono largos que irán conectados de la tarjeta de sonido a los altavoces. El largo de los cables dependerá de la distancia entre la habitación en donde se colocará la interfaz de control (o la ubicación de la caja) y la habitación donde se colocaran los altavoces(espacio de exhibición).
- La interfaz de control de luces y sensores los llevaría yo mismo.
- 3 días para el montaje y pruebas.