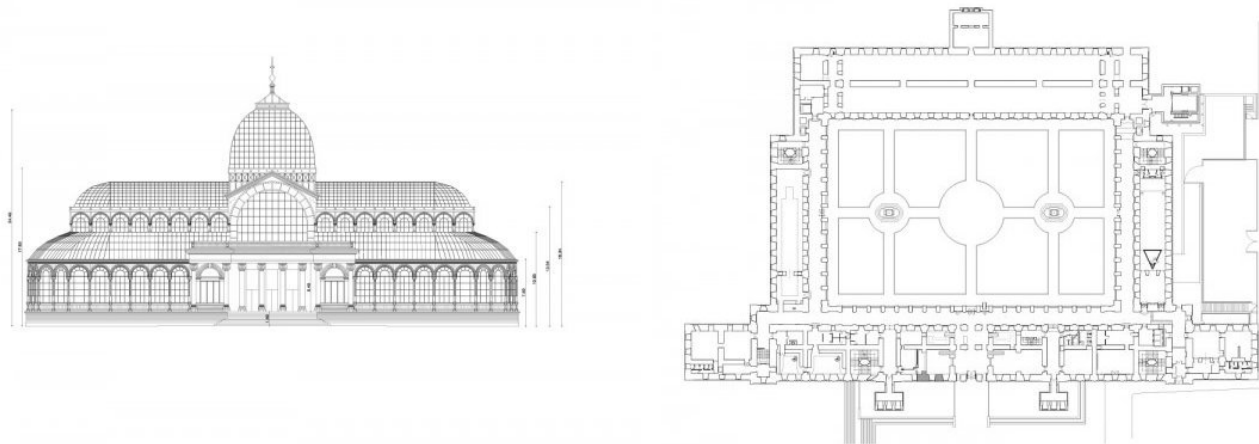


Blake Carrington

Erosion/Evaporation (Scan Reina Sofía)



Erosion/Evaporation (Scan Reina Sofía)

00" 00 - 11" 35 **Shapes In Clouds** (Entry Plan) 11" 35 - 23" 40 **Cloisters** 23" 40 - 32" 55 **Walk To Crystal Palace**
32" 55 - 38" 55 **Elevation** 38" 55 - 42" 50 **Final Breathing**

5 Pistas 42:50, Stereo mp3 192kbps

Erosion/Evaporation (Scan Reina Sofía), encargada por la Radio del Museo Reina Sofía, es una composición sonora que trata los planos arquitectónicos del Edificio Sabatini y del Palacio de Cristal como si fueran partituras musicales abiertas. Se trata de una prolongación del disco y el concierto en directo [Cathedral Scan](#), para los que fueron

escaneados planos de varias catedrales góticas en tiempo real utilizando un programa hecho a medida para crear una gran variedad de ritmos, cadencias y texturas sonoras. La pieza creada para el Museo Reina Sofía traduce la estructura del museo de un modo similar, pero introduciéndose en un territorio mucho más cinemático mediante el

uso de grabaciones de campo procesadas, técnicas granulares y diferentes pasajes de espacios sonoros contrapuestos. Las cualidades arquitectónicas del sonido (ritmo, repeticiones, formas marcadas) mutan y coexisten con sus cualidades geológicas (estrato sonoro, movimientos) y atmosféricas (turbulencias, coalescencias de forma volátiles, vibraciones de resonancia). El concepto de base de este trabajo es la tensión semiótica entre la arquitectura, los planos bidimensionales y el sonido. El sonido se convierte en una huella fantasmal de la estructura física, pero no debería ser percibido como una transcripción empírica, se trata de una correspondencia que establece una tensión poética.

El Edificio Sabatini del Museo Reina Sofía dista mucho de la estructura-partitura unificada de las catedrales góticas utilizadas anteriormente, ya que está estructurado en torno a un vacío central. Mientras en una catedral encontramos una estructura unificada con un trayecto único de lo profano a lo sagrado, en la arquitectura de un

museo hay decenas de trayectorias posibles. Por lo tanto, en esta ocasión el proceso de escaneado usado para crear el sonido se centró en alas concretas del museo, no en este como conjunto. El primer tema, *Shapes in Clouds (Entry Plan)*, traza el sonido de unas nubes variables generadas de forma sintética, con el plano de la entrada principal de la calle de Santa Isabel proveyendo flujos polirrítmicos y capas de drones intrincados. *Cloisters* se basa en los planos de dos alas más cortas de los laterales, generando un ritmo acompasado a partir de la distribución uniforme de las columnas. Los cambios de ritmo surgen del hecho de modificar la velocidad de escaneado, y las variaciones de timbre enfocando y desenfocando la imagen del plano original. Para *Walk to Crystal Palace y Elevation*, se usó un plano de la fachada del Palacio de Cristal, una sede independiente del espacio principal del museo. En la primera, el Parque del Retiro, que separa el Palacio de Cristal del museo, parece transformarse en un bosque de cuento, inquietante y embrujado. En la segunda, las decenas de líneas finas del alzado del edificio generan ataques enérgicos similares a los del sonido de un sonar, pero la combinación con grabaciones de campo añade detalles ambientales. Para terminar, *Final Breathing* vuelve a un escáner lento de formaciones de nubes, ofreciendo una catarsis post-arquitectónica. Todas las grabaciones hechas durante el proceso de escaneado fueron integradas en la composición final usando un programa de edición de audio.