

Universidad Nacional de Rosario

Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales

Licenciatura en Comunicación Social

Tesina de Grado



¿Cómo suenan las voces, las palabras y las historias de diferentes lugares del mundo?

Alumno: Juan Manuel Amatta

Directora: Lic. Andrea Calamari

Codirectora: Lic. Valeria Miyar

Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Rosario, 31 de octubre de 2016.

Agradecimientos

Este trabajo está dedicado, primero y principal, a mis padres, Eduardo y Evelyn, por estar conmigo y apoyarme siempre, incluso cuando decidí cambiar de carrera. Los quiero.

A Juan Junco, por mostrarme la existencia de Comunicación Social e incitarme a comenzar con esta carrera.

A Lorena Anmuth, por hacerme entender que cambiar de carrera era una buena idea.

A la Franja Morada, por haber hecho de la Facultad mi segundo hogar, y por enseñarme que a la Universidad se va a vivirla, no sólo a pasar por ella.

A la Universidad Pública, especialmente a toda la comunidad de la Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales: docentes, no docentes, funcionarios y estudiantes. Hicieron de mi paso por la vida universitaria una experiencia imborrable.

A Valeria y Andrea, por abrirme las puertas del Laboratorio Sonoro, dejarme ser parte del Mapa y ayudarme a convertirlo en mi tesina.

PD: Aguante el LabSo.

Índice

Introducción	4
Mapa Sonoro: El proyecto	4
Origen de la idea	6
Otros mapas sonoros	8
Miradas teóricas	10
Voz, historia oral, inteligencia colectiva	10
¿Por qué un mapa?	14
Cuestiones técnicas	17
Proceso de trabajo	19
Bibliografía	26

Introducción

Mapa Sonoro: El proyecto

El Mapa Sonoro es un proyecto académico extracurricular originado en el LabSo (Laboratorio Sonoro) de la Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales (Universidad Nacional de Rosario), con participación de docentes y estudiantes de la misma en forma voluntaria. La coordinación académica está a cargo de la Lic. Mónica Pedernera (docente de la Cátedra de Expresión Oral); la coordinación de producción es llevada adelante por la Lic. Valeria Miyar (Coordinadora Pedagógica y de Producción del Laboratorio Sonoro); el diseño y publicación web está en manos de Juan Manuel Amatta (Estudiante avanzado de Comunicación Social). Otros docentes y estudiantes participan realizando y editando entrevistas.

Pretende recolectar las voces de personas de todo el mundo (con foco en Latinoamérica), a través de entrevistas donde se relatan anécdotas, cuentos, leyendas urbanas, comidas, etc., que se pueden visualizar sobre un mapa interactivo, en el que se ubican distintos puntos, en los cuáles, al clickear sobre ellos, se pueden escuchar fragmentos de las entrevistas de ese lugar.

La mayor parte de las entrevistas se llevan adelante en el LabSo, aunque el proyecto pretende que cualquiera pueda realizarlas desde su hogar y subirlas directamente al mapa.

Este proyecto se convirtió en mi tesina porque me permitió conjugar lo aprendido en algunas de las materias que más disfruté a lo largo de la carrera: los talleres de Expresión Oral y Producción Radiofónica, las materias del área semiológica (Lenguajes 1 -donde me desempeñé como ayudante de cátedra desde hace 5 años-, 2 y 3), Procesos de Modernización 1 (donde fui ayudante por 4 años), Convergencias Tecnológicas, y el Seminario de Integración y Producción modalidad Digicom (en el que

comencé mi ayudantía este mismo año). La tesina debe ser un trabajo que integre los conocimientos aprendidos y aprehendidos a lo largo de la carrera, y entiendo que una tesina de producción me permite volcar esos conocimientos en una actividad concreta, que no quede sólo en un texto, sino en un producto que gente de todo el mundo pueda aprovechar y al que todos puedan sumar sus historias.

El Mapa Sonoro está disponible en:

<http://laboratoriosonorounr.com/contenido.php?id=57>

Origen de la idea

Cuando una persona vive en un pueblo chico, conoce a casi toda la gente de ese lugar, conoce vida y obra de cada uno, así como la propia es conocida por los demás. Anécdotas, historias, lugares, comidas, construyen la identidad del lugar. Pero al viajar, o con la llegada de alguien que no es del lugar, se conoce algo nuevo: si vamos de vacaciones a Córdoba descubrimos no sólo nuevas historias, sino un acento distinto. Cuando llega un sanjuanino al pueblo, descubrimos una tonada más y alguna que otra nueva anécdota.

Cuando vine a vivir a Rosario encontré un mundo nuevo: en la Facultad conviven no sólo personas de los pueblos de la zona, sino de todo el país e incluso algunos extranjeros. Así, la pregunta *¿de dónde sos?* es casi obligada al conocer a alguien, especialmente si el acento llama la atención. Y entonces, tras esa pregunta, siempre intenté, para construir una relación, buscar cosas que me relacionen con la otra persona por el hecho de vivir en un pueblo. Muchas vivencias de los lugares con pocos habitantes se repiten aunque las localidades estén separadas por cientos de kilómetros; otras veces, aunque sean pueblos vecinos, las idiosincrasias son totalmente distintas. Siempre conocemos esos lugares a través lo que cada uno contaba. La plaza, la iglesia, los clubes, el clásico, el loco del pueblo, el bar, el centro, los conflictos, son cosas que no se pueden dejar de nombrar y marcan profundamente la identidad del lugar.

Pero eso muchas veces queda en una conversación entre dos personas: la mayoría de los pueblos no guardan registros de la historia no oficial, y, si bien a veces pasan de generación en generación a través de la historia oral, hay muchos hechos, personas o anécdotas que se van perdiendo con el paso de los años. Si uno busca información sobre un lugar específico en una enciclopedia o en internet, principalmente se encuentra con información "oficial": cantidad de habitantes, superficie, ubicación, etc. Pero cada lugar tiene algo más que esos datos: un lugar es su gente, sus historias, costumbres, leyendas urbanas, comidas.

Como decía más arriba, el idioma español tiene gran diversidad de acentos. Dentro de Argentina, un rosarino no habla como un sanjuanino, y ambos se diferencian de un catamarqueño. Si nos vamos a toda hispanoamérica y España, las diferencias son notorias: no sólo hay distintos acentos, sino también gran cantidad de palabras que se emplean de formas diversas. Esas fueron algunas de las inquietudes que nos llevaron a una primer idea: Relevar estas palabras y esos acentos del idioma español.

Aquí surgió otra duda: ¿cómo podíamos presentarlos? Rápidamente llegó a nuestra mente la idea de un mapa. Una ayuda visual, que nos guiara para ir descubriendo esas voces y tonalidades. Esa sería mi función principal en el proyecto: construir el mapa interactivo que permitiría subir las entrevistas realizadas, y además generar un sistema para que cualquier persona interesada pueda subir sus propios audios para que el Mapa siguiera creciendo.

Otros mapas sonoros

Este no es el primer ni el único mapa sonoro. Como explica Sol Rezza, “los mapas sonoros están siendo utilizados cada vez más tanto por artistas como método para desarrollar una obra, como por instituciones para mostrar los sonidos de un lugar en específico” (2016). A lo largo de los últimos años gran cantidad de organizaciones han proyectado mapas sonoros, con fines históricos, de preservación del patrimonio sonoro, turísticos y más. Por esto, listamos a continuación otros proyectos que se denominan a sí mismos como Mapa Sonoro, y comentamos algunas de sus características.

- [Mapa Sonoro](#) pretende descubrir, conservar y difundir el patrimonio sonoro de Asturias. En el mapa se pueden escuchar los sonidos y el paisaje sonoro de diversos puntos de la comunidad autónoma.
- [London Map Survey](#) recorre los paisajes sonoros de Londres, y suma la particularidad de que recopila archivos del pasado para mostrar el cambio de los sonidos de la ciudad.
- [Cities & Memories](#) pretende mostrar no sólo el paisaje sonoro, sino versiones reimaginadas y remixadas de ese paisaje.
- [Thik About Sound](#) es un mapa sonoro de Glasgow con la particularidad de que los sonidos están acompañados por imágenes 360 del punto donde fueron registrados.
- [Nature Sound Map](#) recopila sonidos de la naturaleza de distintos lugares del mundo.
- [Audiomapa](#) es un proyecto que pretende construir una cartografía colaborativa de los paisajes sonoros de Latinoamérica.
- El [Mapa Sonoro de México](#) no sólo recopila paisajes sonoros, sino también melodías particulares de distintas zonas del país.
- El [Mapa Sonoro de Panamá](#) recopila paisajes sonoros del país centroamericano.
- Desde Perú, habiendo ganado el premio por la Promoción de la Cultura e Identidad del Ministerio de Cultura, nos llega el [Mapa Sonoro Estadístico de](#)

[Lenguas Indígenas u Originarias](#), que recopila lenguas de los pueblos originarios del país.

- Más cerca de casa, encontramos el [Mapa Sonoro de Bahía Blanca](#), que invita a conocer el paisaje sonoro de esta ciudad del sur de Buenos Aires.

Este listado no pretende ser exhaustivo, sino proporcionar una primera mirada a otros proyectos similares al que estamos desarrollando. Estos mapas tienen una diferencia fundamental con el nuestro: con excepción del mapa generado en Perú, el resto recopila paisajes sonoros. En nuestro caso, lo que nos interesan no son los sonidos del ambiente, sino las voces, para, a partir de esas voces y sus historias, poder conocer cada lugar.

Entendemos al paisaje sonoro, siguiendo a Schaffer, quien acuñara el término en la década de los '70, como cualquier campo acústico de estudio, pudiéndose considerar como tal una composición musical, un programa de radio, o un ambiente acústico. “Un paisaje sonoro consiste en eventos *escuchados*, no objetos *vistos*” (Schaffer, 1994, P. 8; traducción propia; bastardillas en el original)

Miradas Teóricas

Voz, historia oral, inteligencia colectiva

Como explica Dolar, la voz es fundamental aún hoy en día en la comunicación, porque “a cada momento usamos nuestras voces, y escuchamos voces; toda nuestra vida social está mediada por la voz, y en definitiva son mucho más infrecuentes y restringidas (a pesar de Internet) las situaciones en las que realmente prevalecen la lectura y la escritura como intermediarias de nuestra sociabilidad” (2007, p. 25). La voz es presencia, “es la voz la que mantiene unidos los cuerpos y los lenguajes. [...] El lenguaje se adjunta al cuerpo mediante la voz” (p. 76), es decir, la voz implica, le da presencia a un cuerpo, que es aquél del cual emana, pero que al mismo tiempo emana de esta. Aquí me gustaría resaltar una idea, que es la de la acusmática: una voz cuyo origen no se puede identificar, un sonido que se escucha sin saber cuál es la causa. En el caso del mapa, si bien el sonido emanará de un dispositivo, no tenemos la posibilidad de ver realmente a la persona a la que le pertenece esa voz, y entendemos que esto es necesario porque de esa forma se evitarán las distracciones visuales que podría traer aparejado, por ejemplo, el video: aquí es la voz lo más importante, porque la voz, en sí, ya es cuerpo.

La voz tiene tres modos principales: el acento, la entonación y el timbre. Lo que nos interesa es el primero de estos modos, ya que nos revela una cuestión regional de aquel que habla: “El acento *-ad cantum-* es algo que aproxima la voz al canto, y un fuerte acento nos hace advertir el soporte material de la voz que tendemos de inmediato a descartar. Aparece como una distracción, o incluso una obstaculización en el suave fluir de significantes y en la hermenéutica de la comprensión. Aún así, el acento regional es fácil de tratar, describir y codificar. Después de todo, es una norma que difiere de la norma imperante -esto es lo que constituye un acento, y esto es lo que lo vuelve obtrusivo, lo que lo hace cantar” (Dolar, 2007, p. 33)

No es lo mismo leer una historia que escucharla de labios de su protagonista. La historia oral fue y es fundamental para la humanidad. Como explica Shaffer (1994), sólo en los últimos 500 años de la humanidad, con la invención de la imprenta y la pintura en perspectiva, la vista ha cobrado importancia, quitándole el lugar preponderante al oído, ya que “antes de los días de la escritura, en los días de los profetas y epopeyas, el sentido del oído era más importante que el sentido de la vista. La palabra de Dios, la historia de la tribu y toda la demás información importante era escuchada, no vista” (Schaffer, 1994, P. 10, traducción propia).

Incluso, en el Siglo XIX se dejó de lado a la historia oral como herramienta de investigación, ya que “el afán por hacer de la Historia una disciplina científica convenció a los profesionales del campo de que el mejor camino para ello consistía en tomar su materia prima –es decir, los hechos históricos– de la documentación escrita. Estos historiadores, preocupados por la veracidad de sus testimonios, renunciaron entonces a las fuentes orales, que consideraron subjetivas, variables e inexactas. Así se descalificó la validez de los relatos contados por la gente común, siendo clasificados como literatura o folklore” (Mariezkurrena Iturmendi, 2008, P. 1). Sería recién a mediados del siglo pasado que se reivindicaría a las fuentes orales en la investigación histórica, comenzando a crearse archivos de fuentes orales para su empleo futuro.

Nos interesa la historia oral porque “el testimonio vivo como fuente histórica tiene un alcance mucho mayor que lo estrictamente relacionado con hechos y personas destacadas de la escena política o militar; involucra también lo cotidiano y lo cultural, lo particular enmarcado en lo social,” es decir que salimos de los datos oficiales para conseguir la historia cotidiana, la historia de la gente. “La historia oral pone en valor las fuentes orales, y recupera de este modo un espacio para la historia no oficial” (Barela, Miguez, Garcia Conde; 2009; P. 7).

Este trabajo no pretende ser una investigación de historia, sino funcionar como un repositorio, un archivo de la historia y la cultura popular de distintos lugares, con foco en la lengua española, aunque sin desalentar a nadie de que sume su propia voz: un espacio donde se pueda recurrir para conocer nuevos lugares, escuchar voces

alternativas, y muchas veces, encontrar cosas muy particulares de cada localidad, o todo lo contrario, las grandes similitudes que hay entre algunas ciudades o pueblos. Por esto, no entrevistamos a “hombres y mujeres que protagonizaron un momento o un hecho relevante de la historia más reciente” (Mariezcurrera Iturmendi, 2008, P. 2), sino a personas en general de cada lugar, cualquiera que tenga el interés en relatar algo sobre su lugar de origen o donde vive. Entendemos, como decíamos más arriba, que la mejor forma de conocer un pueblo y su gente, es a través de la historia y la cultura, contada en la propia voz de los protagonistas.

Lo que queremos es construir un espacio de memoria, de inteligencia colectiva, entendida, según la define Pierre Levy, como “es una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias. Agregamos a nuestra definición esta idea indispensable: el fundamento y el objetivo de la inteligencia colectiva es el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas.” Esta idea de que nadie sabe todo, de que el conocimiento está repartido nos parece fundamental. “No existe ningún reservorio de conocimiento trascendente y el conocimiento no es otro que lo que sabe la gente,” continúa Levy (2004, P. 20). Lo que busca este mapa es recolectar un poco de ese conocimiento que está repartido por todas partes.

Siguiendo con lo que planteábamos más arriba sobre la historia y los datos oficiales, tomamos el planteo de Levy de que “los conocimientos oficialmente validados solo representan hoy una ínfima minoría de los que son activos.” Lo que buscamos es revalorizar los conocimientos, competencias y saberes de personas y lugares que son ignorados en los circuitos de saber oficiales, porque “cuando se valoriza al otro, según la gama variada de sus conocimientos se le permite identificarse de un modo nuevo y positivo, se contribuye a movilizarlo, a desarrollar en él, en cambio, sentimientos de reconocimiento que facilitarán como reacción, la implicación subjetiva de otras personas en proyectos colectivos” (2004, P. 20).

Este Mapa no se construirá simplemente desde las entrevistas: pretende que cualquier persona que lo desee pueda sumar su relato desde el lugar en que se encuentre. No queremos una jerarquización de los conocimientos, no se le dará mayor importancia a unos sobre otros, sino que todos tienen la misma valoración. Es en ese punto donde se diferencia este proyecto de la investigación en historia oral, que depende fundamentalmente de la entrevista: aquí el orador no necesariamente estará dirigido, sino que podrá sumar sus propias anécdotas, historias, etc., de la forma en que lo desee.

De todas maneras, en los primeros puntos que se han agregado al mapa sí hay una entrevista y una selección de fragmentos que funciona como guía para que la persona entrevistada comience a hablar y se vaya soltando, para construir una especie de *estilo*, aunque esto no limitará a los audios futuros. Como plantea Jacqueline Waldock, hay que tener en cuenta que cada contribución a un mapa sonoro va construyendo una cultura de grabación. “Mientras más grabaciones se agregan, más fuerte es la ‘norma’ que se produce. Con cada decisión editorial y con cada nueva adición, un conjunto de reglas se produce y dicta la metodología y praxis de grabación adecuada. A medida que se ponen a disposición grabaciones para escuchar, el tipo de grabaciones presentado en el sitio web de alguna manera definirá el tipo de grabaciones que se agregan” explica Waldock (2011).

¿Por qué un mapa?

Deleuze y Guattari plantean que un mapa “no reproduce un inconsciente cerrado sobre sí mismo, lo construye” y además es “abierto, conectable en todas sus dimensiones, desmontable, alterable, susceptible de recibir constantemente modificaciones. Puede ser roto, alterado, adaptarse a distintos montajes, iniciado por un individuo un grupo, una formación social” (1988, P. 18). Fundamentalmente, un mapa es un asunto de “*performance*” (bastardillas en el original). Nos atrajo esa idea de mapa ya que es lo que estamos intentando construir: un mapa constantemente cambiante, que, si bien en origen está producido por un pequeño grupo de personas, cualquiera puede sumar sus propios sonidos, modificar ese mapa; además, cada vez que se escuchan los audios que forman parte del mismo, los sentidos cambian, no son los mismos para cada persona.

Como explica Alberto Cairo , “el sentido original de la palabra *mapa* es *representación a escala de una superficie geográfica*” (2011, P. 111, bastardillas en el original). Una visualización “consiste en el uso de representaciones gráficas para ampliar la cognición” (Cairo, 2011, p. 33), que se basa en el uso de gráficos (estadísticas, mapas, diagramas). Es decir que un mapa es una forma de infovisualización; y no sólo eso, sino que, como explica Drew Skau, “los mapas son probablemente la mayor subsección de tipos de visualización” (2012, traducción propia). En particular, un mapa suele mostrar una representación a escala de un determinado territorio, pero tiene la posibilidad de agregar más datos a esta visualización. En nuestro caso, el mapa sonoro agrega puntos (marcadores) en los que, al hacer click, se puede escuchar un fragmento de la entrevista.

Entendemos importante emplear una visualización porque, si bien podríamos simplemente transcribir todas las entrevistas, o construir un repositorio con los audios, de esa manera se perdería parte de la información, ya que “un infográfico no es algo simplemente para ser observado, sino para ser leído; el objetivo central de cualquier trabajo de visualización no es la estética ni el impacto visual per se, sino el ser comprensible primero y bello después (o ser bello a través de una exquisita

funcionalidad)" (p.18). Así, "visualización es aquella tecnología plural (esto es, disciplina) que consiste en transformar datos en información semántica — o en crear las herramientas para que cualquier persona complete por sí sola dicho proceso — por medio de una sintaxis de fronteras imprecisas y en constante evolución basada en la conjunción de signos de naturaleza icónica (figurativos) con otros de naturaleza arbitraria y abstracta (no figurativos: textos, estadísticas, etc.)" (Cairo, 2011, p. 38).

Por su parte, Lev Manovich expresa que "la práctica de la visualización de la información se basa, desde sus comienzos en la segunda parte del siglo XVIII hasta el día de hoy, en dos principios claves. El primero es la reducción. La infovis utiliza gráficos primitivos (como los puntos, líneas rectas, curvas) y formas geométricas simples para representar objetos y las relaciones que se dan entre ellos, sin importar si se trata de personas, las relaciones sociales entre ellas, precios de stock, los ingresos de las naciones, estadísticas de desempleo, etc. Al emplear gráficos primitivos (o, para utilizar el lenguaje digital contemporáneo, vectores gráficos), la infovis es capaz de revelar patrones y estructuras de los objetos de información que éstos gráficos primitivos representan" (2011, p 8); el segundo principio es el uso de variables espaciales "(posición, tamaño, forma y, más recientemente, líneas de curvatura y movimiento) para presentar las diferencias claves entre los datos y revelar los patrones y las relaciones más importantes que se dan en ellos" (2011, p. 10), aunque también se emplean otras variables como el color, sombreado, transparencia, etc. para representar algunas dimensiones, pero con menor importancia que las variables espaciales.

Cairo distingue dos tipos de visualizaciones:

Gráficos figurativos son aquellos que representan fenómenos físicos. En ellos, existe una cierta similitud entre lo representado y la forma visual. Piense en un mapa, un retrato a escala de un espacio. O en una ilustración que explique el funcionamiento de una máquina compleja. O en un infográfico periodístico que reconstruya una catástrofe aérea. En todos estos casos, la forma gráfica se asemeja al objeto, fenómeno o proceso que representa.

Los **gráficos no figurativos** representan fenómenos abstractos; en ellos, la correspondencia entre lo representado y su forma visual es *convencional*. No se basa en una semejanza, sino en una “convención”, una especie de acuerdo tácito entre quien comunica y quien recibe el mensaje. Piense en la lengua escrita, que no es más que una forma visual no mimética de transmitir contenidos de una mente a otra. Una infografía que, por medio de tonos de intensidad variable, muestre la evolución de la tasa de desempleo codifica algo *no físico* y que no tiene relación *natural* alguna con su representación: una rejilla de rectángulos no *se parece* al número de personas sin trabajo (Cairo, 2011, p. 33 y 35, negritas y bastardillas en el original)

En síntesis, nuestro proyecto es una infovisualización de tipo figurativa, con interactividad. Así, no es simplemente algo para ser visto, ni siquiera leído, sino para ser utilizado y modificado.

Cuestiones Técnicas

Copyright - Creative Commons

Para poder construir un espacio colectivo, será fundamental darle un marco legal a los audios, para que no se vean limitados por el copyright: entendemos que estos audios no son sólo para ser escuchados, sino que cualquiera debe tener la posibilidad de emplearlos, por lo cual se usarán licencias Creative Commons que permitan su uso, edición, etc. En particular, se empleará la siguiente licencia:



“**Reconocimiento – Compartir Igual (by-sa)**: Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original. Esta licencia es una licencia libre según la Freedom Defined.”

“Según la definición de «obras culturales libres» de la Freedom Definition , para que una obra sea reconocida como «libre», una licencia debe otorgar las siguientes libertades:

- La libertad de usar y ejecutar la obra: Se debe permitir que el licenciatarario haga todo tipo de uso, privado o público, de la obra. Para los tipos de trabajo en los que sea relevante, esta libertad debe incluir todos los usos derivados («derechos relacionados») como ejecutar o interpretar la obra. No debe haber excepciones que consideren, por ejemplo, cuestiones políticas o religiosas.
- La libertad de estudiar la obra y aplicar la información: Se debe permitir que el licenciatarario examine la obra y utilice en cualquier manera el conocimiento obtenido de la obra. La licencia no puede, por ejemplo, restringir la «ingeniería inversa».
- La libertad de redistribuir copias: Las copias pueden venderse, intercambiarse o darse gratis, como parte una obra mayor, una colección, o de forma independiente. No debe haber límite a la cantidad de información que se puede copiar. Tampoco debe haber límites sobre quien puede copiar la información o donde puede copiarse.

- La libertad de distribuir obras derivadas: Con objeto de dar a todo el mundo la posibilidad de mejorar una obra, la licencia no debe limitar la libertad de distribuir una versión modificada (o, para obras físicas, una obra derivada de alguna manera del original), sin importar la intención y propósito de dichas modificaciones. Sin embargo, se pueden aplicar algunas restricciones para proteger estas libertades esenciales o el reconocimiento de los autores (vea más abajo).”

Ambas citas están extraídas del sitio Creative Commons Argentina (<http://www.creativecommons.org.ar/licencias> y <http://creativecommons.org.ar/faq#p3-01> respectivamente)

Embeber:

En informática, embeber es incrustar o insertar un fragmento (script) de código de programación dentro de otro código o sistema visual. De esta forma, se agrega una sección o un elemento de un sitio web en otro.

Subir:

Según Wikipedia (https://es.wikipedia.org/wiki/Descarga_de_archivos), “**Subir** o **bajar** es la transferencia de datos desde un host local a otro equipo o a un servidor. En caso de que ambos estén en red, se puede usar un servidor de FTP, HTTP o cualquier otro protocolo que permita la transferencia.”

Es decir, subir contenido a internet es transferirlo desde la propia computadora (host local) a un sitio web o servidor donde se encontrará alojado.

En nuestro caso, subiremos archivos de audio.

Proceso de Trabajo

Como todo proceso, comenzó con una idea y una charla: Valeria Miyar me comentó a fines del año 2015 que quería recopilar voces de estudiantes de la UNR de distintos lugares del país y Latinoamérica, para que estos pudieran contar algo sobre el lugar del que provenían. En esa charla, por mi interés en las infovisualizaciones, le propuse realizar un mapa donde se insertarían las historias. Este mapa se publicaría en el sitio web del Laboratorio Sonoro.

El primer paso, entonces, fue convocar a estudiantes que quisieran participar, tanto siendo entrevistados como entrevistando. Se creó un grupo en Facebook que funcionaría para trabajar en equipo y coordinar entre todos los entrevistadores. La coordinación de los participantes estaba a cargo de Valeria Miyar y Mónica Pedernera.

Tras haber realizado las primeras 3 entrevistas, comenzaron las primeras pruebas para crear el mapa interactivo. Hay diversas herramientas en internet que permiten crear mapas, por lo cuál mi primer trabajo fue explorar las opciones que tenía para construir un mapa que se ajustara a las necesidades de nuestro proyecto. Si bien hay herramientas de pago que permitirían realizar la actividad rápida y sencillamente, no contábamos con un presupuesto que nos permitiera emplearlas, por lo que nos volcamos a otras que fueran gratuitas.

Para poder agregar los audios a un mapa, primero debíamos subirlos a internet. Existe gran diversidad de herramientas que permiten hacer esto, pero rápidamente nos decantamos por [iVoox \(https://ivoox.com/\)](https://ivoox.com/), ya que no impone restricciones sobre la cantidad de audio que se puede subir ([SoundCloud \(https://soundcloud.com/\)](https://soundcloud.com/) era otra opción, pero sólo permite subir dos horas de sonido en total en su versión gratuita).

No obstante, si bien este es el servicio seleccionado por nosotros, no restringimos el empleo de otras herramientas similares (como la ya mencionada SoundCloud, o la que

prefiera cada usuario), ya que el formulario que construimos permite el empleo de cualquier servicio que permita embeber su contenido.

En la selección de la plataforma para montar el mapa, la primera opción fue Google Maps. Tras un par de intentos, encontramos que no nos permitía de forma nativa embeber audios desde otras plataformas: la opción más cercana a lo que buscábamos era empleando videos de YouTube. Pero eso no hubiera sido la mejor opción: el video le hubiera quitado importancia a las voces, que, entendemos, debían estar en primer plano.

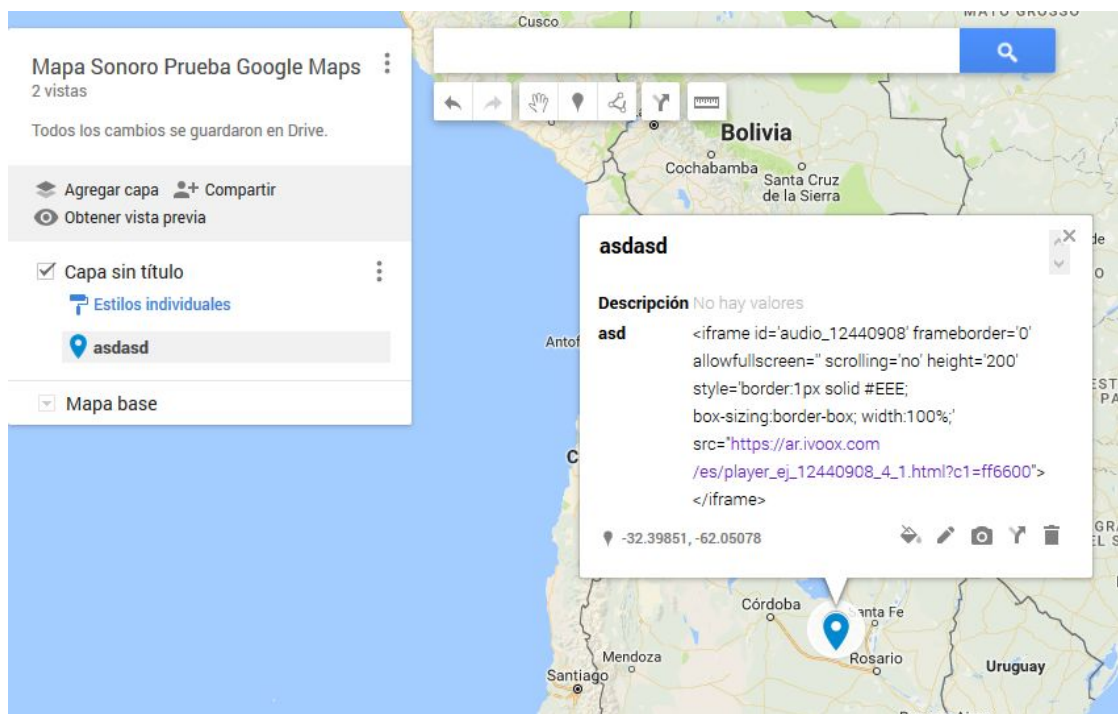


Figura 4.1 - Prueba con Google Maps.

La Figura 4.1 muestra cómo se ve el mapa generado en Google Maps al intentar embeber el código del reproductor de sonido: no puede verse el reproductor, sino que simplemente muestra el mismo código.

El intento siguiente fue con [Map Generator \(http://map-generator.net/\)](http://map-generator.net/), que en una primera prueba permitió embeber el código de los audios y los mostraba, aunque al ingresar al mapa desde otra computadora, si bien los puntos seguían siendo visibles, el reproductor de audio dejaba de aparecer, como puede apreciarse a continuación, en las figuras 4.2 y 4.3

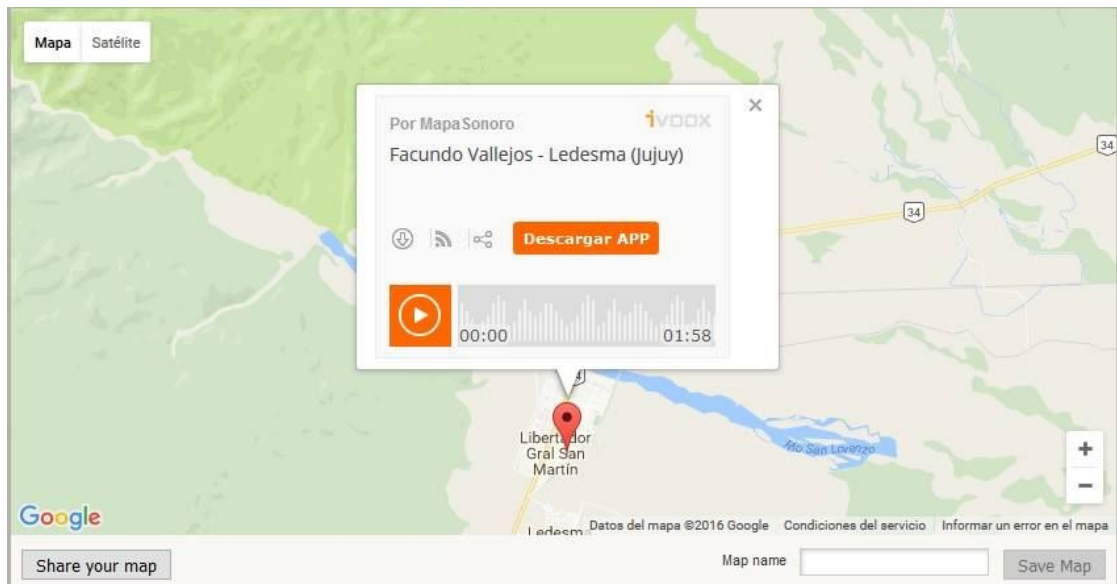


Figura 4.2 - Prueba con Map Generator donde se ve el reproductor de audio.

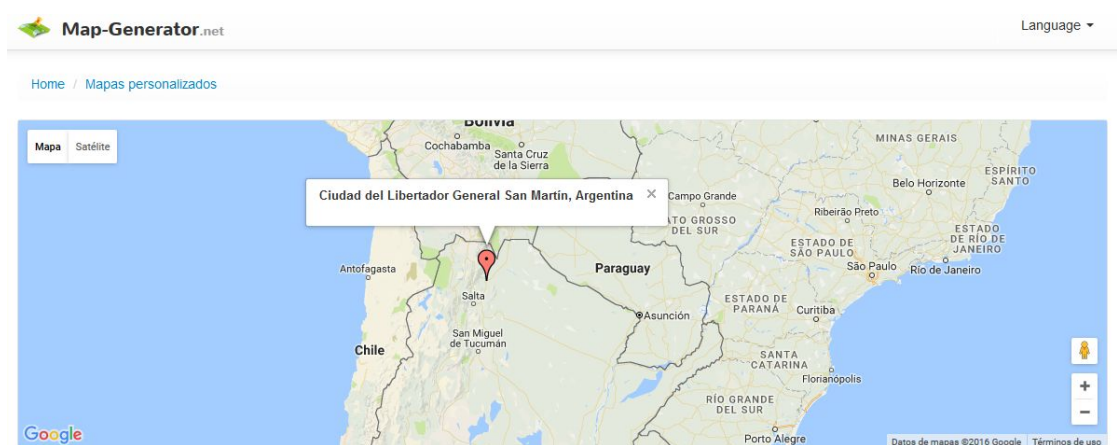


Figura 4.3 - Prueba con Map Generator donde no aparece el reproductor.

Otra opción fue [BatchGeo \(https://es.batchgeo.com/\)](https://es.batchgeo.com/). En un primer momento parecía una buena opción, que permitía cargar los puntos del mapa copiándolos desde una planilla de cálculo (Excel, Libre Office Calc, tabla, etc.). Aquí encontramos un pequeño inconveniente: nuestro mapa se debía actualizar automáticamente al cargar nuevos puntos, y esta carga debía ser sencilla, ya que la idea es que cualquiera pueda hacerlo, pero igualmente le dimos una chance a la herramienta.

Una vez creado el primer mapa nos encontramos con nuevos inconvenientes: por un lado, la versión gratuita de BatchGeo presenta un bloque de publicidad muy grande, que ocupa buena parte de la pantalla, y al embeber el código del mapa al sitio web, el espacio ocupado por la publicidad era demasiado. Por el otro, este mapa no permitía acercarse y

alejarse del mapa empleando la “ruedita” del mouse, sino que hay que clicar en los signos más (+) y menos (-) ubicados en la sección superior izquierda del mapa, lo cual es un poco antiintuitivo por el funcionamiento normal de este tipo de mapas.

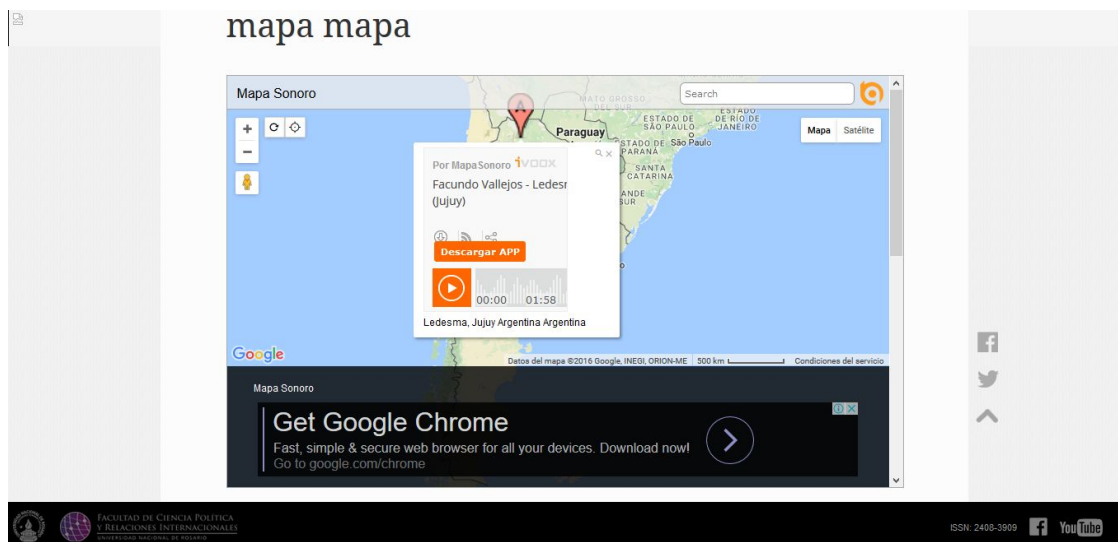


Fig 4.4 - Captura de pantalla de la prueba del Mapa Sonoro usando BatchGeo

La Figura 4.4 muestra la prueba realizada insertando el mapa al sitio web del LabSo, donde se puede apreciar la gran cantidad de espacio ocupado por el bloque de publicidad.

Por último probamos la herramienta [MapaList \(http://mapalist.com/\)](http://mapalist.com/). Encontramos que la misma permitía embeber, en cada punto del mapa, el código del reproductor de audio (siendo iVoox el principal, aunque puede usarse cualquier plataforma que permita reproducir audio en forma web, y proporcione código de embebido). Además, si bien mostraba publicidad, el espacio ocupado por la misma era mínimo (sólo una barra de unos 10 pixeles en la parte inferior del mapa). El mapa generado con esta herramienta se puede embeber en otros sitios web, como por ejemplo el sitio del Laboratorio Sonoro. Por otro lado, el principal punto en contra que registramos fue que las opciones para personalizar el diseño del mapa son muy limitadas, permitiendo seleccionar, por ejemplo, los punteros de una base restringida, proporcionada por el servicio, sin la posibilidad de agregar nuevos punteros.

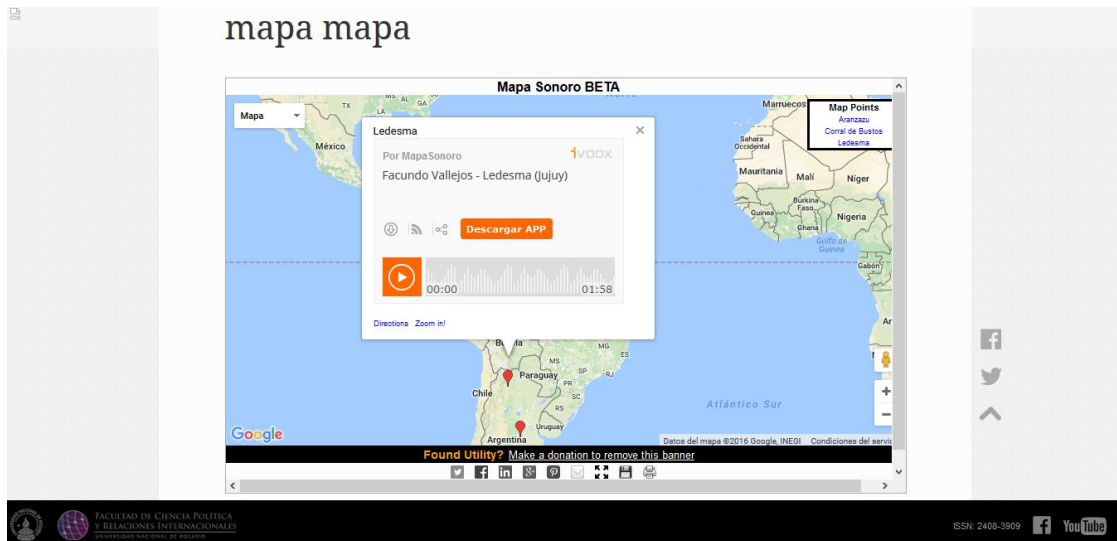


Figura 4.5 - Captura de pantalla de la prueba empleando MapaList

En la Figura 4.5 puede verse el espacio ocupado por la publicidad en la herramienta MapaList. Entre los puntos a favor, podemos agregar que da la posibilidad de incorporar un listado con los lugares para simplificar la navegación, y que permite acercarse y alejarse empleando la rueda del *mouse*. Además, los puntos del mapa pueden ser cargados directamente desde una planilla de cálculo de Google Drive, lo cual nos permitiría simplificar el proceso de carga de los audios al mapa.

Google Drive provee de una herramienta llamada Formularios de Google, con la cual cualquier persona puede generar un formulario que, al ser completado, agrega los datos a una planilla de cálculo. Esta herramienta, combinada con el hecho de que MapaList emplea planillas de cálculo de Google Drive para ubicar los puntos en el mapa, nos sirvió para generar un formulario abierto para que cualquier persona interesada en participar del mapa pueda sumar sus audios.

Construí un [formulario de Google \(http://bit.ly/FormularioMapaSonoro\)](http://bit.ly/FormularioMapaSonoro) como puede verse en la figura 4.6:

Mapa Sonoro

Este formulario es para ubicar sonidos en los distintos puntos del Mapa Sonoro.

***Obligatorio**

Entrevistado/a *

Tu respuesta

Pais *

Tu respuesta

Provincia/Estado

Tu respuesta

Localidad *

Tu respuesta

Dirección

Tu respuesta

Código para embeber *

Tu respuesta

ENVIAR

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Figura 4.6 - Formulario para cargar audios al mapa

Como puede verse, los campos marcados con un asterisco son obligatorios mientras que el resto no es necesario completarlos, aunque ayudan a la ubicación más certera de los puntos.

La mayor parte de los campos se explica por sí sola. El campo Dirección no es obligatorio, pero puede ser útil en el caso de que haya más de un punto en la misma ciudad, para que no se ubiquen exactamente en el mismo lugar.

El campo Código para Embeber debe ser completado con el código proporcionado por el servicio al cuál se ha subido el video, que se verá más o menos así:

```
<iframe id='audio_13176839' frameborder='0' allowfullscreen="" scrolling='no' height='200' style='border:1px solid #EEE; box-sizing:border-box; width:100%;' src="https://ar.ivoox.com/es/player_ej_13176839_4_1.html?c1=ff6600"></iframe>
```

Como decía más arriba, los datos cargados a este formulario se incorporan automáticamente a una [planilla de cálculo \(http://bit.ly/PlanillaMapaSonoro\)](http://bit.ly/PlanillaMapaSonoro), como puede verse a continuación:

	A	B	C	D	E	F
1	Marca temporal	Entrevistado/a	Pais	Provincia/Estado	Localidad	Código para embeber
2	11/9/2016 23:28:21	Facundo Vallejo	Argentina	Jujuy	Ledesma	<iframe id='audio_12440871' frameborder='0' allowfullscreen="" scrolling='no' height='200' style='
3	11/9/2016 23:29:22	Sol Villarreal	Argentina	Cordoba	Corral de Bustos	<iframe id='audio_12440908' frameborder='0' allowfullscreen="" scrolling='no' height='200' style='
4	11/9/2016 23:29:56	Juan Nieva Atrib	Argentina	Catamarca	San Fernando del Valle d	<iframe id='audio_12864944' frameborder='0' allowfullscreen="" scrolling='no' height='200' style='
5	11/9/2016 23:30:23	Andres Bertoni	Argentina	Tierra del Fuego	Ushuaia	<iframe id='audio_12864952' frameborder='0' allowfullscreen="" scrolling='no' height='200' style='
6	11/9/2016 23:31:05	Fernando Alegre	Argentina	Formosa	Ciudad de Formosa	<iframe id='audio_12864962' frameborder='0' allowfullscreen="" scrolling='no' height='200' style='
7	11/9/2016 23:31:38	Gonzalo Furlotti	Argentina	Neuquen	Cutral Co	<iframe id='audio_12864969' frameborder='0' allowfullscreen="" scrolling='no' height='200' style='
8	11/9/2016 23:33:20	Maritza De La Cruz Menc	Ecuador		Guayaquil	<iframe id='audio_12864978' frameborder='0' allowfullscreen="" scrolling='no' height='200' style='
9	11/9/2016 23:36:24	Milton Arias	Colombia		Aranzazu	<iframe id='audio_12864991' frameborder='0' allowfullscreen="" scrolling='no' height='200' style='
10	11/9/2016 23:48:09	Natacha Ferrer	Francia		Lyon	<iframe id='audio_12865081' frameborder='0' allowfullscreen="" scrolling='no' height='200' style='
11	11/9/2016 23:48:44	Addirleidys	Colombia	Magdalena	Guamal	<iframe id='audio_12865091' frameborder='0' allowfullscreen="" scrolling='no' height='200' style='

Figura 4.7 - Fragmento de los datos incorporados a la planilla de cálculo

El mapa está relacionado directamente a esta planilla de cálculo, y se actualiza al agregar nueva información.

Bibliografía

Barela, L., Miguez, M. y Garcia Conde, L. (2009). *Algunos apuntes sobre historia oral y cómo abordarla*. Buenos Aires : Dirección General Patrimonio e Instituto Histórico.

Cairo, A. (2011). *El arte funcional*. Madrid: Luis G. Prado.

Creative Commons Argentina. (2016, octubre 30). *Licencias Creative Commons*. [On line]. Disponible: <http://www.creativecommons.org.ar/licencias/>

Creative Commons Argentina. (2016, octubre 30). *Preguntas Frecuentes*. [On line]. Disponible: <http://creativecommons.org.ar/faq#p3-01>

Deleuze, G. y Guattari, F. (1988). *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: PRE-TEXTOS.

Dolar, M. (2007). *Una voz y nada más*. Buenos Aires: Manantial.

Levy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Habana: Organización Panamericana de la Salud

Manovich, L. (2011). What is visualization. *Visual Studies*. 26, 36-49.

Mariezkurrena Iturmendi, D. (2008). La historia oral como método de investigación histórica. *Gerónimo de Uztariz*. 23-24, 227-233.

Rezza, S. (2016). *Un recorrido por mapas sonoros*. En Radio Arte. [On line]. Disponible: <http://radio-arte.com/un-recorrido-por-mapas-sonoros/>

Shaffer, W. M. (1994). *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Rochester Vt.: Destiny Books.

Skau, D. (2012). How to use Maps in Data Visualization. En Scribble Live. [On line]. Disponible: <http://www.scribblelive.com/blog/2012/01/12/you-are-here-using-maps-in-data-visualizati-on/>

Waldock, J. (2011). *SOUNDMAPPING: Critiques And Reflections On This New Publicly Engaging Medium*. En Journal of Sonic Studies. [On line]. Disponible: <http://journal.sonicstudies.org/vol01/nr01/a08>

Wikipedia. (2016, octubre 30). *Descarga de archivos*. [On line]. Disponible: https://es.wikipedia.org/wiki/Descarga_de_archivos