

**EL SONIDO COMO ESPACIO DE SIGNIFICACIÓN E IDENTIFICACIÓN.  
Reflexión a propósito del proyecto Fonoquilla**

**THE SOUND AS A SPACE OF MEANING AND IDENTIFICATION.  
Reflection talking about Fonoquilla Project**

Martha C. Romero-Moreno\* Gisella Palmett Garay\*\*

**RESUMEN**

El sonido se destaca como un espacio de significación e identificación de la cultura, también como una herramienta comunicativa que permite crear relaciones a través de la interacción de un individuo con un espacio determinado. Diferentes criterios se han usado para clasificar los sonidos, uno de estos es el semántico, en este se distinguen categorías definidas por el grado de presencia humana, de animales, elementos naturales, actividades y de objetos.

Las fuentes sonoras se catalogan como: sonidos naturales, tales como el flujo de agua, viento y animales. Sonidos artificiales: música, transporte, etc., y sonidos sociales como las voces de personas. La percepción ayuda a introducir la analogía que existe entre sonido y lugar, se podría definir el espacio sonoro al desviar la atención de lo visual hacia la configuración de resonancias, vibraciones de materiales y texturas.

En el artículo se presenta el marco conceptual desde el que se sustentó el proyecto Fonoquilla, en el que identificaron códigos sonoros de la ciudad de Barranquilla.

**Palabras clave:** sonido, geolocalización, imaginario, ciudad, identidad, mapa sonoro, Barranquilla.

**SUMMARY**

The sound stands out as a space of significance and identification of the culture as well as a communication tool for creating relationships through interaction of an individual with a given space. Different criteria were used to classify sounds, one of them is the semantic, in this are distinguished sound categories defined by the degree of human presence, animals and natural elements, activities and objects.

The sound sources are classified as: natural sounds, like water flow, wind and animals. Artificial sounds: music, transport, etc. and social sounds: voices of people. The perception helps introduce the analogy between sound and place, it could define the sound space to deflect attention from the visual to the configuration of resonances, vibrations of materials and textures.

In the article is presented the conceptual framework from the Fonoquilla project, in which they identified sound codes of the Barranquilla city.

**Keywords:** sound, geolocation, imaginary, city, identity, sound map, Barranquilla.

**Recibido: Octubre 16, 2015 - Aceptado: Noviembre 5, 2015**

**Received: October 16, 2015 - Accepted: November 5, 2015**

\* Magister en Comunicación. Docente adscrita al grupo de Investigación Área de Broca: Medios, Lenguaje y Sociedad- Programa de Dirección y producción de Radio y Televisión Universidad Autónoma del Caribe. Email: [mceromero@gmail.com](mailto:mceromero@gmail.com)

\*\* Profesional en Dirección y Producción de Radio y Televisión adscrito al grupo de Investigación Área de Broca: Medios, Lenguaje y Sociedad- Programa de Dirección y producción de Radio y Televisión Universidad Autónoma del Caribe.

## Introducción

La persona que habita una ciudad, ubica sitios representativos que terminan siendo parte de su identidad como ciudadano. Estos se pueden referenciar mediante fotografía, material audiovisual, textos y hasta por los códigos sonoros, que además de brindar información, comunican sentidos a quienes en algún momento deciden explorar esos espacios. Como señala Reguillo (2000, p.128) el sonido, puede ser un “elemento de identificación y diferenciación de las culturas”.

Las referencias sonoras de una ciudad aluden especialmente a su música, siendo los eventos populares como carnavales, festivales y ferias los que le visibilizan. El potencial sonoro que tiene una ciudad como espacio de construcción de significados desde sus propios sonidos y lo que estos evocan en quienes los decodifican algunas veces pasan desapercibidos.

El proyecto Fonoquilla, tuvo por objetivo reconocer los sitios más representativos de Barranquilla a partir de la sonoridad que estos representaban en sus habitantes así como diseñar el mapa sonoro de esta ciudad que está ubicada en Colombia, cerca de la desembocadura del mar Caribe y sobre el margen occidental del río Magdalena. Es la capital del Departamento del Atlántico y el principal centro económico de esta región.

### 1. La Ciudad como generadora de sentidos

El concepto de ciudad se ha convertido en un tema de gran interés por la relevancia que esta ocupa a nivel social, económico, político y cultural. En términos urbanísticos, la ciudad es un espacio complejo, dinámico, con habitantes heterogéneos con funciones y actividades diversas (Bottino 2009).

La ciudad puede ser definida como la organización social de personas y culturas en un dominio geográfico, que se encuentran diferenciadas por sus rasgos de origen y que funcionan en pro del desarrollo, sostenimiento propio y colectivo de dicha reunión. Como señala Canclini (1997) la ciudad alberga cultura y entorno a ellas se han generado estudio, entre ellos de los imaginarios urbanos en los que se refieren a la ciudad como un todo y a lo urbano como un modo de vida.

El papel del imaginario es explorar la vida social que se da en la ciudad, especialmente en lugares referenciados (Gumuchian, 1991). Las calles y los espacios públicos ofrecen una lectura desde sus componentes como casas, locales, establecimientos y otros que le dan un significado y atribuyen sentido por su localización geoterritorial.

### 1.1 Identidad sonora y ciudad

La identidad se refiere al conjunto de características que diferencian una persona u objeto de otra. En la ciudad, los espacios son generadores de identidad (Zumthor 2009). Si bien las ciudades transmiten y cuentan lo que son a partir de su imagen y arquitectura; aspectos que están directamente relacionados con la historia y pensamiento de la urbe, también lo hacen a través de sus códigos sonoros, en tanto los espacios de las ciudades son espacios vivos, sensibles y representativos de cada cultura, de cada sociedad (Sabbatini 2012 p.62).

Algunas investigaciones han puesto interés en la identificación y clasificación de las fuentes sonoras presentes en ambientes urbanos. Diferentes criterios se han usado para clasificar los sonidos: uno, llamado semántico, distingue categorías de sonidos definidas por el grado de: a) presencia humana, b) animales y elementos naturales, c) actividades y d) objetos (Guyot *et al.*, 2005). Así mismo, se han clasificado las fuentes sonoras en: a) sonidos naturales (por ejemplo, flujo de agua, viento, animales), b) sonidos artificiales (música, transporte, etc.) y c) sonidos sociales (voces de personas) (Ge y Hokao, 2004).

Otro criterio para clasificar el ambiente sonoro de una ciudad es el nivel de ruido de fondo y el ruido del transporte encontrado en los sitios de estudio; la clasificación va desde áreas muy tranquilas hasta muy ruidosas (Lebiedowska, 2005). La percepción ayuda a introducir la analogía que existe entre sonido y lugar, podríamos definir el espacio al desviar nuestra atención de lo visual a como queda configurado por los sonidos resonantes, las vibraciones de materiales y texturas (Holl, 2011).

La relación entre lugares y sonidos abre un gran campo al desarrollo de los paisajes sonoros apoyando lo físico-geográfico con lo sensible-auditivo en la representación de los acontecimientos que se presentan en un lugar. Por ello hablamos de la cartografía sonora como el registro de flujos y trayectorias que tienen que ver con el movimiento.

Tanto el mapa gráfico, como el sonoro, lleva implícita la idea de trayectoria, y como movimiento dinámico que se combina con el de cruce de fuerzas o intersección de elementos móviles (Cerdà, 2012, p.152).

Como dice Carlos Fortuna (2009), en su escrito *La ciudad de los sonidos*: “Las “imágenes de la ciudad” son hoy, esencialmente, un objeto de análisis transversal, siendo muchas las perspectivas que en él se cruzan y retroalimentan mutuamente” (p.40). La ciudad como lugar, es una relación sonora, compuesta por pedazos que ofrecen símbolos y emociones que llevados por un hilo de continuidad permite ubicarnos en el espacio.

Por medio de sonidos el ser humano es capaz de evocar sensaciones, conceptos o representaciones. El audio puede codificar una serie de signos con los que el receptor crea determinadas situaciones o imágenes. Este código comunicativo presenta distintos niveles de percepción e interpretación dependiendo de los mecanismos racionales o emocionales que intervienen en su proceso de codificación.

El sonido es decorador radiofónico al materializar un objeto; por ejemplo, si alguien escucha un galopeo se hace la imagen de un caballo. Un ruido de tránsito ubica al escucha en una calle con movimiento. El sonido de las sirenas de emergencia de un carro de bomberos y el crepitar del fuego llevan a visualizar el incendio. (Kaplún, 1999, p.211)

El sonido logra con frecuencia ubicarnos en el espacio y tiempo de una acción, debido a que la conciencia e imaginario colectivo de los individuos está configurado para saber que sonidos pertenecen a ciertos lugares. Se afirma que por medio de sonidos se pueden transmitir sensaciones, conceptos o representaciones. Dicho de otro modo, a través del sonido codificamos una serie de signos, con los que el receptor crea determinadas situaciones o imágenes.

Este código comunicativo presenta distintos niveles de percepción e interpretación dependiendo de los mecanismos racionales o emocionales que intervienen en su proceso de codificación. (Ortiz y Marchámalo, 1998).

Dentro de la narrativa de sonido, los efectos poseen funciones específicas: rompen el plano de la pantalla, definen el espacio, captan la atención, establecen el lugar de la acción, crean ambiente, enfatizan e intensifican la acción, describen identidades, establecen el ritmo, sirven de contra punto, simbolizan un significado, crean metáforas y unifican transiciones. Aunque parezca paradójico, el silencio también es un efecto de sonido. (Stanley R. Alten, 2008, p.47)

En el caso de la música, los usos y funciones de los efectos sonoros son múltiples, estos pueden “imprimir credibilidad a un mensaje de radio, ubicar al oyente en determinado espacio físico o geográfico, identificar un personaje o una situación, ayudar al oyente a conocer situaciones”. (Merayo. A, 1975, p.78-79).

## 1.2 Memoria, sonido y cultura

Hasta la invención de la escritura la oralidad fue el soporte privilegiado de la memoria social. Posteriormente vino la fotografía y el registro fílmico que se convirtieron en parte conceptualizadora de lo visual. Se agregó el sonido, se pasa al audiovisual, herramienta que surge como otra opción generadora de sentido en el registro de la memoria (Guarini 2002 p. 114).

La memoria es elemento constitutivo de la propia identidad (De Zan, 2008, p.1). La percepción sensorial permite al ser humano identificar lo que tiene a su alrededor, en tal sentido lo visual es a la vista como lo sonoro es a los oídos. Las imágenes audiovisuales se dirigen a los sentidos (a las emociones de los espectadores) de modo parecido al de los encuentros interpersonales, desarrollan una nueva forma de archivos históricos (nueva forma de relacionarse con la historia), introducen indicios no verbales de los actores sociales y ello ocasiona un nuevo tipo de descripciones históricas.” (Proulx & Laurendeau, 1997).

La cultura en sentido amplio es el sistema de relaciones resultantes de la conducta del hombre que al ser conservada genera nuevos significados de acuerdo al paso del tiempo y el momento en donde se vuelva a redescubrir tal conservación. Como ejemplo de ello, el que un individuo tome la iniciativa de capturar un momento a través de una fotografía o cierto sonido en una grabación de audio traerá consigo la relación de un archivo que hará parte de la memoria, pero dicho archivo sólo se hará válido cuando pase el tiempo y sea usado para un proceso de identificación.

De acuerdo con lo anterior, las imágenes y sonidos son archivos históricos que hacen parte del mundo físico y natural, de la vida individual y social. Estos registran un instante de la vida que fluye sin interrupciones del mundo exterior. Nietzsche (1972) pensaba que: “la fuerza que actúa en contra de la memoria es la capacidad de olvido” (p.65). La memoria colectiva es el conocimiento común sobre lo que existe, aquello que está directamente relacionado con la percepción o la memoria.

En este sentido, la cultura es la que define la memoria colectiva, debido a que la cultura es aquella que conserva códigos, signos y símbolos compartidos por una comunidad en una interpretación específica. Podemos entender entonces, la cultura como “una inteligencia colectiva y una memoria colectiva, esto es, un mecanismo supraindividual de conservación y transmisión de ciertos comunicados (textos) y de elaboración de otros nuevos” (Lotman, 1996, p.157).

La memoria desde una perspectiva semiótico-discursiva puede ser abordada desde tres niveles:

- Como **proceso cognitivo** dinámico que involucra la construcción simbólica de sentido, la semiosis, y que implica la articulación significativa y permanente de la memorización, la rememoración y el olvido.
- Como **praxis social**, el conjunto de prácticas significativas cotidianas en que los sujetos reproducen performativamente las diversas memorias de la cultura.
- Como el **producto** de ese proceso cognitivo y esa praxis social: el registro de la memoria en cualquier tipo de soporte, es decir, los textos y discursos de la memoria (historia oral, documentos, imágenes, objetos, etc.) y su gramática (códigos, lenguajes). (Ricourte, 2014, p.53).

De igual forma, la memoria también puede ser abordada desde los tipos de memoria social, conservada en el porvenir colectivo y en la identidad social.

- La **memoria colectiva**, la cual corresponde a las formas de vida social (actividades profesionales, comerciales, festividades, etcétera) que en el pasado marcaron los lugares urbanos y que sobreviven en la organización específica de la forma de los lugares.
- La **memoria de los acontecimientos históricos** que conservan los lugares donde ocurrieron eventos en el pasado, como la Plaza de la Bastilla en París o la Plaza de las Tres Culturas en México. El significado de estos lugares permanece de manera emblemática como encarnación de los valores e ideas ahí definidos.
- La **memoria monumental**, como lo dice Nietzsche, que restituye el pasado como tal, a través de objetos o estructuras durables que se pueden reconocer como pertenecientes a una época o a un estilo determinado. (Jodelet. 2010. p.86)

Finalmente, como decía Halbwachs (1971) la memoria colectiva reconstruye recuerdos que estén en concordancia con ideas actuales pero se opone a resistencias como el olvido o la inclusión exterior de algo que no pertenece al estado original de una pieza o archivo (sonoro, visual) tomado en cierta época.

### 1.3 Imaginarios: representación de la realidad

Para Jorge Luis Pintos (1995) “Los imaginarios sociales son aquellos esquemas (mecanismos o dispositivos), construidos socialmente, que permiten percibir / aceptar algo como real, explicarlo o intervenir operativamente en lo que en cada sistema social se considere como realidad”. Los imaginarios admiten la elaboración de representaciones. Permiten percibir, explicar e intervenir el mundo. Lo que conlleva a una construcción social permanente, cargada de imágenes, representaciones e ideologías que dan forma a la conciencia del ser humano y que construye una memoria colectiva.

“Hay una identidad sonora en cada lugar, y ello configura la memoria sonora y el subconsciente colectivo de sus habitantes”. (Cerdà, 2012, p.145).

Por lo tanto, decimos que los imaginarios se modifican, pues son producto de la interacción social entre las personas, persona-objeto y persona-espacio. Lizcano (2006) señala que el imaginario está antes que las imágenes. En este caso podríamos decir, que está antes que el sonido. El imaginario educa la escucha, una escucha que es posible por lo que el imaginario ofrece y así percibamos el mundo de cierta forma. El imaginario hace que el sujeto se identifique con los elementos de un lugar.

Di Meo (como se citó en Lindón, 2007) afirma que las redes de lugares que el sujeto emplea en un proceso de espeje entre lugares, son fundamentales porque es en relación con esos otros lugares cuando se terminan de configurar los significados atribuidos a un lugar en el presente. Estas redes o conexiones entre lugares se establecen a través de las experiencias de vida del sujeto: son lugares que integran el acervo de experiencias espaciales de un habitante.

Aunque algunos dicen que se forman constantemente y otros que son inmutables, lo cierto es que hacen parte del sentido, de la experiencia social, de lo evocado en este caso por un lugar. De este modo, lo *imaginario* es la construcción de la representación social y cultural tanto individual como colectiva de una práctica socio-cultural en un determinado espacio, en dónde lo simbólico se relaciona con la producción social de un tipo de cultura y que a partir de la interacción, los significados y símbolos permean una territorialidad dada. (Torres, 2010).

Y esta territorialidad nos regala un espacio lleno de significados interconectados a través de lo vivido. Un lugar evoca otro lugar y esas cadenas de evocaciones también forman parte de una trama de sentido, es decir de ciertos imaginarios, por ejemplo, un lugar para un sujeto puede permitirle evocar un lugar de su infancia (Lindón, 2007). Justamente, es la identidad sonora de un lugar la que configura su memoria sonora y la del colectivo de sus habitantes (Cerdà, 2012).

## 2. Del sonido a la geolocalización en la ciudad de Barranquilla

Las bases teóricas arriba descritas llevaron al desarrollo de un trabajo de campo inicial soportado en una metodología cualitativa etnográfica desarrollada por fases de investigación y desarrollo que van desde el reconocimiento de los sitios más representativos de la ciudad hasta culminar con el diseño y producción de un mapa sonoro de la ciudad de Barranquilla. Se trabajó en la primera fase con una muestra de 20 personajes reconocidos y/o sobresalientes por la actividad que desarrollan en la ciudad, se les indagó a través de entrevista por los sitios representativos de Barranquilla, los cuales luego fueron observados, detallados en diario de campo para proceder a la captura de sonidos, edición.

Luego del desarrollo de la primera fase de investigación, y teniendo en cuenta que a la fecha (2013) no existían sonidos que identificaran la ciudad, se optó por participar en la formación del mapa sonoro de Colombia, programa patrocinado por la RTVC y la Fonoteca Nacional, donde se hace la invitación a todo colombiano a hacer parte de este proyecto sonoro y desde luego se aportaron los sonidos de los distintos escenarios de la ciudad.

De esta forma se logró referenciar a nivel mundial a Barranquilla y su entorno sonoro además de pertenecer al objetivo de la fonoteca. Para ello fue necesario registrarse con una serie de información exigida para luego acceder a un nombre de usuario, cuenta y contraseña asignados respectivamente y proceder a alojar los sonidos.

Para la segunda fase, a partir de los cuestionarios etnográficos a una muestra de 384 personas resultaron 42 sitios elegidos como representativos de la ciudad, y entre ellos con mayor elección 25.



Tabla No.1

SITIOS DESIGNADOS COMO REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE BARRANQUILLA

1.	LA CATEDRAL	21.	AVENIDA DEL RIO
2.	TEATRO AMIRA DE LA ROSA	22.	PARQUE DE LOS MUSICOS
3.	ESTADIO METROPOLITANO	23.	IGLESIA DE SAN ROQUE
1.	PLAZA DE LA PAZ	24.	CENTRO COMERCIAL BUENAVISTA
2.	PUENTE PUMAREJO	25.	BANCO DE LA REPUBLICA
3.	ZOOLÓGICO	26.	CENTRO HISTÓRICO CLL 30 Y 46 Y CRAS 35 Y 46
5.	ESTADIO ROMELIO MARTINEZ	27.	PARQUE DE LOS FUNDADORES
6.	BOCAS DE CENIZA	28.	MUSEO DE ARTE MODERNO
7.	LA TROJA	29.	AVENIDA OLAYA HERRERA
8.	PASEO BOLIVAR	30.	CALLE 72
9.	HOTEL EL PRADO	31.	ENTRADA BARRANQUILLA, CLL 17.
10.	IGLESIA SAN NICOLAS DE TOLENTINO	32.	MUSEO DEL ATLANTICO
11.	MUSEO MODERNO DEL CARIBE	33.	CEMENTERIO UNIVERSAL
12.	PARQUE SURI SALCEDO	34.	PARQUE SAGRADO CORAZÓN
13.	AEROPUERTO ERNESTO CORTIZOS	35.	AVENIDA CIRCUNVALAR
14.	PUERTO DE BARRANQUILLA	36.	PARQUE VENEZUELA
15.	VIEJO PRADO	37.	BOULEVARD DE BUENAVISTA
16.	ESTADIO TOMÁS ARRIETA (BEISBOL)	38.	PARQUE WASHINGTON
17.	BARRIO ABAJO	39.	LA ESTACIÓN MONTOYA
18.	MUSEO ROMÁNTICO	40.	PARQUE ELECTRIFICADORA
19.	CALLE MURILLO	41.	LA PISCINA OLIMPICA
20.	VIA 40	42.	CRA 40 "LA PAZ".

Con la lista de lugares previamente identificados y organizados se procedió a visitar cada uno de los lugares con el fin de estudiar su entorno y revisar físicamente el sitio, para que al momento de la captura del sonido ambiente de lugar se lograra fidelizar el sonido propio del espacio. Posteriormente con una hoja de ruta diseñada se llegó a cada lugar; la captura general de sonido por sitio fue de 5 a 8 minutos para que en el proceso de edición se tuviese material suficiente.

El proceso de captura se realizó a través de un micrófono omnidireccional que conectado a una grabadora profesional de audio que almacena las ondas recolectadas. Simultáneo a la grabación de sonidos se buscó el mejor ángulo del lugar para tomar las fotografías que apoyan gráficamente el proyecto, sin interrumpir la labor de captura de sonidos.

Posteriormente se procedió a editar y limpiar los sonidos a través del programa profesional de audio Adobe Audition. Se eliminaron los ruidos no pertenecientes al lugar, ejemplo de esto es la voz de los de los encargados de grabar y las interrupciones de personas que se acercaron a preguntar qué actividad se realizaba. Finalmente el archivo exportado fue reducido a 3 minutos y se guardó con el formato de audio MP3.

Para el montaje de sonidos se decidió utilizar SoundCloud, una plataforma de audio que permite

a los creadores de sonido cargar sus materiales y compartirlos según la necesidad que se presente, en este caso se alojaron en este medio para dar agilidad a la plataforma y además contar con un banco de audios a usar en esta sin alterarlos al trabajarse en la misma.

Finalmente se produjo una versión piloto del mapa sonoro de Fonoquilla pues se desea no sólo llegar a subir los audios en plataformas abiertas, sino a conocer, en una tercera fase del proyecto la retroalimentación y participación de los usuarios de Fonoquilla. La plataforma estará abierta al público en versión beta desde [www.uac.edu.co](http://www.uac.edu.co)

## El producto: mapa sonoro de Barranquilla

El término paisaje sonoro (Soundscape), nace desde el año 1930, cuando el interés artístico por los sonidos genera sus primeras intenciones de manos del cineasta alemán Walter Ruttmann quien elabora un film sin imágenes llamado *Week-End* (fin de semana) en el que todo se reduce a una banda sonora que cuenta e interpreta la historia del transcurrir cotidiano de un día de trabajo a un día festivo.

Hoy, un mapa sonoro resulta de la analogía entre un plano gráfico (visual) y un reconocimiento sonoro (auditivo) que ubican al usuario en un espacio y tiempo, usando como soporte la Web 2.0. El término “*soundscape*” (paisaje sonoro) se le designa, al conjunto de los sonidos que singularizan un determinado escenario, una época y un momento cronológico resultante de las condiciones ambientales atmosféricas y de la dinámica de los objetos y sujetos- acciones – percibido como fondo del sonido principal, al servicio de singularizar la escena y reforzar el carácter realista de la imagen. (Barroso, 2002).

La formalización de esta terminología de los paisajes sonoros se dio durante la década de los 60 por R. Murray Schafer un compositor de música canadiense, según el cual, el sonido no solo es un elemento físico del medio sino un elemento de comunicación e información entre el hombre y el medio urbano.

Es por la relación hombre-medio que la ciudad puede ser leída y percibida a través de sus paisajes y ambientes sonoros, siendo el sonido mediador y elemento comunicativo a la vez. Como ejemplo de lo anterior, un sujeto que vive al lado de un río puede escuchar el sonido que produce el agua al correr su curso, y este sería el campo sonoro de ese espacio, pues ese sonido solo se genera en esa área. Pero al combinarse el sonido de este río, con la presencia de la actividad humana, los animales que rondan el lugar y el sonido propio que genere el asentamiento de las personas que habitan a su orilla, se crea una simultaneidad de sonidos que podemos denominar como paisaje sonoro.

El sujeto es el receptor encargado de decodificar cada sonido presente en el lugar y de ubicar su procedencia, dando esto como resultado un acto de ubicación espacial en ese territorio.

En la creación de un mapa sonoro de la ciudad de Barranquilla fue necesario tener en cuenta su ubicación geográfica, y todo lo relacionado con su entorno, pues el punto de partida para esta historia del espacio no se encuentra en descripciones geográficas del espacio natural, sino más bien en el estudio de los ritmos naturales, y de la modificación de esos ritmos y su inscripción en el espacio por medio de acciones humanas, especialmente acciones relacionadas con el trabajo. [Dicha historia] comienza, entonces, con los ritmos espacio-temporales de la naturaleza transformada por la práctica social. (Lefebvre, 2001, p.117)

Es así, como los sentidos y significados del espacio son construidos a través de un proceso de contraste entre los elementos materiales y las representaciones, esquemas mentales, ideas e imágenes con los que los individuos se vinculan con el mundo, que por otra parte son de carácter socio-cultural. Por tanto “el espacio se considera como un conjunto de símbolos y acumulación de significados donde dicha acumulación se conoce como “iconos portadores de sentido que se lo confieren a los lugares” tal como lo señaló Joel Bonnemaison (2000).

Las siguientes son algunas de las graficaciones del Mapa Sonoro de Barranquilla.



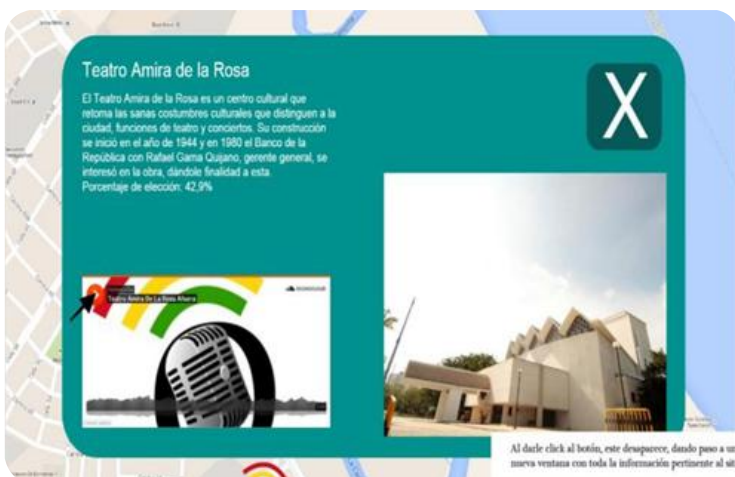
La interacción comienza cuando el usuario ingresa a la plataforma y puede acceder al mapa sonoro desde el menú principal, o desde el botón de inicio en el logo que dice Mapa Sonoro.



Al acceder a la plataforma, un mensaje le indica al usuario los métodos de interacción. Este buscará ubicaciones que estén marcadas por botones en forma del logo de Fonoquilla.



El usuario procede a dar click a cualquiera de las ubicaciones marcadas.



Al darle click al botón, este desaparece, dando paso a una nueva ventana con toda la información pertinente al sitio.



El usuario puede reproducir los sonidos directamente desde el widget de SoundCloud, o darle click al título Fonoquilla, para ir a la página de SoundCloud del proyecto, si desea salirse de la ventana debe presionar el botón de cerrar (X). Al darle click a la imagen correspondiente del sitio, abre una nueva ventana para ir a la página del proyecto, donde podrá encontrar la imagen en alta resolución, y podrá compartirla en redes sociales. Cierra la ventana, y se dispone a buscar otras ubicaciones de interés, marcadas con botones similares.

### Conclusiones

En la relación hombre-medio la ciudad puede ser leída y percibida a través de sus paisajes y ambientes sonoros, siendo el sonido mediador y elemento comunicativo a la vez. El sujeto que escucha es el receptor encargado de decodificar cada sonido presente en el lugar y de ubicar su procedencia, dando esto como resultado un acto de ubicación espacial en ese territorio, pero con los mapas sonoros, ésta ubicación se puede dar sin estar de cuerpo presente.

Se reconoce la importancia de lo cultural y lo simbólico en la ciudad, es entonces cuando lo imaginario aparece como un componente importante. Por ello, una ciudad siempre es heterogénea, entre otras razones, porque hay muchos imaginarios que la habitan. Como señala Canclini (2007, p.91) los imaginarios no corresponden mecánicamente ni a condiciones de clase, ni al barrio en el que se vive, ni a otras determinaciones objetivables.

Los imaginarios juegan un papel importante en la identidad que tienen los habitantes de la ciudad de Barranquilla sobre los sitios que la representan. En el análisis de los resultados se verificó que los



imaginarios otorgan cualidades a los lugares, dan significados a los elementos que se encuentran en ese lugar y se forman a partir de la convivencia y experiencia diaria o periódica que se tenga con él. En este caso de estudio, se logró identificar los sitios más representativos de la ciudad de Barranquilla según sus habitantes, concluyendo que las personas se identifican con los sitios más tradicionales de la ciudad y específicamente con los sitios con los que han tenido constante interacción.

Las personas no relacionan como representativos esos sitios que no sienten como parte de la vida diaria, por ejemplo el cementerio universal y ningún otro fue nombrado, pero los parques, plazas, calles, y centro reflejaron una gran recepción por parte de los habitantes, puesto que estos son lugares de encuentro común. Cada sitio se destacó por un porcentaje de elección, siendo la Catedral Metropolitana María Reina de Barranquilla el sitio más representativo de la ciudad, con un porcentaje de elección del 44,5% de la población encuestada.

Es importante señalar que cada habitante tiene su forma de fragmentar lo que ve y experimenta pues al conocer e identificar las características de estos sitios se evidencia que es posible que una persona que ha estado, por ejemplo, en la Plaza de la Paz conoce los sonidos que generan la presencia de vendedores informales, niños, jóvenes y adultos, la música pop o urbana que ambienta el lugar la cual es ofrecida por los bailarines y skateboard (monopatín) que llegan a la plaza para disfrutar del gran espacio que esta ofrece, gracias a su amplitud y ubicación.

Finalmente, el mapa sonoro construido en Fonoquilla no solo sirve para caracterizar los sonidos de los sitios representativos de la ciudad sino que también genera que los usuarios (habitantes de la ciudad, ciudadanos del país, extranjeros) disfruten de la escucha, puedan conocer el espacio y como resultado ubicarse espacialmente sin tener que trasladarse físicamente a un lugar determinado. Con ello se potencia el sentido de la audición y se espera poder contribuir a largo plazo a una lógica de escucha entre los usuarios de la plataforma Fonoquilla, que redunde en un disfrute, identificación y valoración del sonido como parte del contexto y de la vida misma, y siendo más ambiciosos, poco a poco contribuir a una revaloración de la escucha como parte integral del ser humano.

## Referencias Bibliográficas

- BARROSO, Jaime. (2002). *Ambiente: ruidos y efectos*, Madrid, España: Editorial Síntesis. Bonnemaïson, J (2000), *La géographie culturelle*, París, Francia: Editions du CTHS, Ministère de l'Education Nationale.
- BOTTINO, R. (2009). La ciudad y la urbanización. *Estudios históricos*. (2). 1 – 14. PDF Recuperado de [http://www.estudioshistoricos.org/edicion\\_2/rosario\\_bottino.pdf](http://www.estudioshistoricos.org/edicion_2/rosario_bottino.pdf)
- CASTORIADIS, C (1985). *La institución imaginada de la sociedad*, Barcelona, España: Tusquets.
- CERDÀ. (2012). Observatorio de la transformación urbana del sonido. la ciudad como texto, derivas, mapas y cartografía sonora. *Arte y políticas de identidad*, 7, 143-161. Recuperado de <http://revistas.um.es/api/article/view/174011/147861>
- CHARRIER, P. (1997). *Mémoire collective et image photographique au coeur d'une profession*. En: *Mémoire d'images*. L'Harmattan, (4), 58 – 70.
- DE ZAN, Julio. (2008). Memoria e Identidad. *Tópicos*, (16) 2008.
- FORTUNA, Carlos. (2009). La ciudad de los sonidos. Una heurística de la sensibilidad en los paisajes urbanos contemporáneos. *Cuadernos de Antropología Social*, (30), 39- 58. Disponible en: [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1850-275X2009000200003&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-275X2009000200003&lng=es&nrm=iso)
- Sabbatini, M. (2012). *Sonido Urbano: arquitectura e identidad sonora*. Buenos Aires, Argentina: Polo Editorial.
- GARCÍA Canclini, N. (1997). *Imaginarios Urbanos*. Buenos Aires, Argentina: EUDEBA.
- GE, J.; K. Hokao (2004). "Research on the Sound Environment of Urban Open Space from the Viewpoint of Soundscape. A Case Study of Saga Forest Park, Japan". En: *Acta Acustica United with Acustica*, Volume 90, Number 3, May/June 2004, pp. 555-563(9) <http://www.ingentaconnect.com/content/dav/aaaua;jsessionid=1242lxohtfy2q.alice>
- GÓMEZ, P. (2001). Imaginarios sociales y análisis semiótico: Una aproximación a la construcción narrativa de la realidad. *Cuad. Fac. Humanid. Cienc. Soc., Univ. Nac. Jujuy*, 17, 195-209. [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1668-81042001000200012&script=sci\\_abstract](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1668-81042001000200012&script=sci_abstract)

GUARINI, C. (2002). Memoria social e imagen. *Cuadernos de antropología social*, (15),113-123. <http://www.scielo.org.ar/pdf/cas/n15/n15a06.pdf>

GUMUCHIAN, H. (1991). *Représentations et aménagement du territoire*. París, Francia. Recuperado de [http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/rga\\_0035-1121\\_1991\\_num\\_79\\_2\\_3606\\_t1\\_0139\\_0000\\_1](http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/rga_0035-1121_1991_num_79_2_3606_t1_0139_0000_1)

GUYOT, F. et al. (2005): *Urban Sound Environment Quality through a Physical and Perceptive Classification of Sound Sources: A Cross-Cultural Study*. Forum Acusticum, Budapest, Hungary. Recuperado de <http://webistem.com/acoustics2008/acoustics2008/cd1/data/fa2005-budapest/paper/551-0.pdf>

HALBWACHS, M. (1971). La topographie légendaire des évangiles en Terre Sainte. París, Francia. [http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/rhr\\_0035-1423\\_1975\\_num\\_188\\_1\\_6094](http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/rhr_0035-1423_1975_num_188_1_6094)

HOLL, S. (2011). Cuestiones de percepción. Barcelona: Gustavo Gili.

JODELET, D. (2010). La memoria de los lugares urbanos. *Alteridades*, 20(39). 81-89. Kaplún. (1999). *Producción de programas de radio: el guion – la realización*. Quito, Ecuador: Ciespal. Recuperado de <http://sitio.amarcuruguay.org/wp-content/uploads/2012/07/LFLACSO-A-Kaplun-PUBCOM.pdf>

LEBIEDOWSKA, B. (2005): "Acoustic Background and Transport Noise in Urban Areas: A Note on the Relative Classification of the City Soundscape". En: *Transportation Research Part D*, 10, 341-345. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/222833385\\_Acoustic\\_background\\_and\\_transport\\_noise\\_in\\_urbanised\\_areas\\_A\\_note\\_on\\_the\\_relative\\_classification\\_of\\_the\\_city\\_soundscape](https://www.researchgate.net/publication/222833385_Acoustic_background_and_transport_noise_in_urbanised_areas_A_note_on_the_relative_classification_of_the_city_soundscape)

LEFEBVRE, Henri. (2001) *The production of space*, Oxford and Cambridge, Blackwell, p.117(First edition:1992). Translated by Donal Nicholson-Smith. Traducción al español de Anselmo Curuchet.

LIZCANO, E. (2006) *Metáforas que nos piensan*. Ediciones bajo cero. Recuperado de <http://www.traficantes.net/sites/default/files/pdfs/Metaforas%20que%20nos%20piensan-Traficantes%20de%20Sue%C3%B1os.pdf>

LINDÓN, A. (2007). Los imaginarios urbanos y el constructivismo geográfico: los hologramas espaciales. *Eure*, 33(99), 31-46, doi: S0250-71612007000200004. Recuperado de <http://www.eure.cl/numero/los-imaginarios-urbanos-y-el-constructivismo-geografico-los-hologramas-espaciales/>

LOTMAN, L. (1996). *Semiótica de la cultura y el texto*. Madrid, España: Ediciones Cátedra. Merayo P. A. (1975). Los efectos del sonido. Pág 78 y 79. Cap 7. Universidad de la Rioja. Nietzsche, F. (1972), *La genealogía de la moral*. Madrid, España: Alianza.

PINTOS, J.L. (1995) Los imaginarios sociales. La nueva construcción de la realidad social, Madrid: Sal Terrae

PROULX & Serge et Laurendeau. (1997). L'audiovisuel, catalyseur de la mémoire sociale. En: *Mémoire d'images*. L'Harmattan, (4), 8 - 16. vendredi 25 février 2011.

REGUILLO Cruz, R. (2001). *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*. Buenos Aires: Norma.

RICAURTE, P. (2014). Hacia una semiótica de la memoria. *En-claves del Pensamiento*,8(16), 31-54.

ORTIZ y Marchámalo. (1998). El lenguaje sonoro, el sonido como creador de sensaciones. P.67. España:Paidós

TORRES, E. (19 de Febrero de 2010). La ciudad desde los imaginarios urbanos [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=3569>

ZUMTHOR, P. (2009). *Atmosferas*. Barcelona, España: Gustavo Gil

#### Para citar este artículo:

ROMERO, Martha y PALMETT, Gisella (2015). **EL SONIDO COMO ESPACIO DE SIGNIFICACIÓN E IDENTIFICACIÓN**. Reflexión a propósito del proyecto Fonoquilla. Revista Luciérnaga/Comunicación, Año 7, N13. Facultad de Comunicación Audiovisual-Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid-PCJIC & Facultad de Ciencias de la Comunicación - Universidad Autónoma de San Luis Potosí- UASLP. México. ISSN 2027- 1557. Págs. 32-41.