

Experiencias transactivas.

Del problema del control y de la coherencia discursiva a la búsqueda de una experiencia integradora en la música interactiva contemporánea argentina del siglo XXI



Sofía Bianca Costamagna

Investigadora independiente

Córdoba, Argentina

costamagna.sofia.b@gmail.com

Fecha de recepción: 30/08/17 Fecha de aceptación: 12/12/17

Resumen

En el presente trabajo se intenta poner en valor y consideración la obra de música interactiva objetando las opiniones negativas del sector academicista hacia esta forma de arte. Con este propósito el escrito se articula en dos grandes partes: la primera, una observación histórica de la relación música-tecnología distinguiendo las bases sobre las cuales se funda dicho modo de expresión y analizando el problema de la forma como punto de inflexión positiva en esta búsqueda artística; la segunda, un acercamiento analítico a dos obras de música interactiva de Yamil Burguener, constatando de manera más tangible las hipótesis forjadas en primera instancia concluyendo, por último, en una reflexión acerca de las potencialidades que alberga el carácter imprevisible de la obra de música interactiva.

Palabras claves

Música

Interactividad

Experiencia

Forma

Sistemas



Abstract

In the present work, we attempt to add value as well as put into consideration interactive music, refuting negative arguments made by the academicist sector against this form of art. For this purpose, this writing is articulated into two main parts: the first one is a historical observation of the music-technology relation, distinguishing the bases upon which such way of expression is founded, and also analyzing the form problem as a positive turning point for this search; the second part is an analytical approach to two interactive musical pieces by Yamil Burguener, validating the hypothesis made in first instance, and finally, concluding with a reflection about the potentialities held by the unforeseeable nature of the interactive musical composition.

Key words

Music
Interactivity
Experience
Form
Systems



INTRODUCCIÓN

Comenzaremos por circunscribir el objeto de estudio de esta investigación, el cual se centra en los vínculos y discontinuidades entre la técnica y la poética compositiva de la propuesta musical interactiva de tipo instalacionista. Es decir, aquella expresión que integra medios electrónicos y la participación activa del público en la puesta a término del hecho artístico.

Ante el carácter participativo del público y el margen de imprevisibilidad que este factor demanda, las discusiones acerca de la música interactiva se han centrado frecuentemente en torno a la problemática del control y la coherencia de la discursividad musical. Preocupados por este aspecto, los compositores han intentado trazar vínculos mucho más profundos y reflexivos entre música y medios electrónicos, que apuntan a pro-

ducir algo más que meros impactos reactivos susceptibles de agotarse por la falta de coherencia discursiva. Empero, innumerables críticas señalan la supuesta banalidad de la música interactiva ante dicho propósito:

...muchos cultores de la electroacústica más académica han criticado a la música interactiva (y al MAX/ MSP) por considerarlos “rústicos” y “previsibles” en el sentido de un resultado musical caótico y fuera del control responsable del compositor.¹

Es interesante remarcar lo que expone el autor acerca de la procedencia de dichas críticas y sus contradicciones. Se refiere a aquellas corrientes musicales que se gestaron hacia mitad del siglo XX, cuyas concepciones se extienden hasta la actualidad. Podemos mencionar, por un lado, a la



música electroacústica de corte académico más ortodoxo; por otro, al serialismo integral, cuyos representantes más importantes (Messiaen, Boulez, Stockhausen) proclamaban el control total de cada uno de los parámetros compositivos como estado de máximo progreso de la producción musical. Paradójicamente esta última corriente cayó en desuso bajo sus propias prácticas contradictorias basadas en el “control” y el trabajo riguroso sistémico de composición.

Los sistemas –o software– como MAX/MSP se basan, precisamente, en un rechazo de la idea de control total y de la banalización del arte aleatorio (y del propio arte interactivo). El “control por el control” no es lo que inquieta a la música interactiva. Mucho más interesante y fructífero que aquel control injustificable es la búsqueda que intenta correr los límites de las posibilidades experienciales, sensoriales, sensitivas de quien presencia activamente la *obra viva*.

Estamos hablando, en primer lugar, de un tipo de arte musical que cierra su propuesta compositiva en determinar todos los aspectos que se ponen en juego, y en segundo lugar, de aquellas composiciones que dejan “abiertas” algunas cuestiones que serán completadas en momentos posteriores. En ambos casos, el compositor es consciente de cuál es su propuesta y creemos que es una generalización liviana aquella crítica que tiende a desdeñar a la segunda mediante el argumento del “descuido” del compositor. En estas obras existen procesos complejos de planificación, sistematización, definición de relaciones entre los distintas disciplinas que la componen, etc., para determinar qué aspectos de

la composición requieren un control minucioso y cuáles necesitan un grado de flexibilidad en relación a lo demandado por la obra, su poética, mensaje y concepto.

El presente escrito se propone desentrañar los fundamentos de inclusión de los sistemas tecnológicos en la composición musical, hacer visible que tal utilización trasciende la preocupación por el control absoluto, desmitificar la supuesta banalidad de la obra de música interactiva y revalorizarla. Para ello, se procederá, en primera instancia, a una breve revisión histórica del vínculo entre música y medios electrónicos, que conlleve al conocimiento de los antecedentes y fundamentos de esta forma de arte y de las problemáticas que son objeto de aquellas críticas que, creemos, remiten a la cuestión de la forma.

En segunda instancia, y para poner en evidencia lo anterior, acudiremos a la producción de un compositor de la escena musical contemporánea argentina que ha realizado numerosos trabajos en materia de arte interactivo: Yamil Burguener. A partir de su testimonio y del análisis de algunas de sus obras, indagaremos acerca de su concepción sobre la música interactiva y su posición ante la brecha entre control y aleatoriedad, poniendo en diálogo su pensamiento compositivo con escritos de distintos autores que han tratado temáticas afines. Así mismo, interrogaremos sobre las complejidades que interpelan su arte interactivo en el proceso de creación/composición, para exponer distintas y posibles decisiones ante diferentes problemáticas, dando cuenta del grado de responsabilidad, do-

minio y compromiso por parte del compositor para con el sentido de la obra y su propósito.

BREVE REVISIÓN HISTÓRICA DEL VÍNCULO ENTRE MÚSICA Y MEDIOS ELECTRÓNICOS

Desde principios del siglo XX, comenzaron a gestarse en Europa y Estados Unidos las primeras experiencias de vinculación entre música y medios electrónicos. Comenzando por la música concreta en Francia, creada por el compositor Pierre Schaeffer, avanzando hacia los estudios electrónicos de la WDR en Colonia, Alemania (cuyos referentes más importantes fueron Herbert Eimert y Stockhausen), la consiguiente emergencia del modelo norteamericano de Princeton Columbia Electronic Music Center, hasta el imperio de los laboratorios como el IRCAM de París y Stanford en California en las décadas siguientes.

Un tiempo más tarde, tanto el modelo francés de la música concreta o de *sonidos fijados*², creada a partir de la grabación y manipulación de sonidos del mundo natural, como la música generada exclusivamente con procedimientos electrónicos en Alemania y Estados Unidos, se agruparon dentro de una misma definición: el género de la llamada música electroacústica, que categoriza a todas aquellas músicas resultantes de un proceso compositivo

de generación, procesamiento y/o manipulación por medios electrónicos.

En pleno auge de los desarrollos científico-técnicos, las producciones electroacústicas no tardaron en agotarse en el uso per se de los medios electrónicos, considerando una supuesta relación lineal entre la utilización cuantitativa de los mismos y la evolución de la calidad musical. A este respecto, Varela afirma que las contradicciones se evidencian, por un lado, en muchos de esos ejemplos musicales en los cuales la narrativa y construcción responde a formas y procedimientos de otra época: exposición de sonidos operados a la manera de desarrollo y variaciones o juegos de antecedentes y consecuentes propios de las configuraciones fraseológicas del período clásico-romántico. Es decir, más allá de la sofisticación de procesos electrónicos o informáticos, la música en sí misma no presenta evolución alguna en el sentido formal, lógico-procedimental y discursivo, que básicamente toma a los modelos clásico-románticos como receptáculos en los cuales depositar las nuevas materialidades.

ANTECEDENTES Y FUNDAMENTOS DE LA EXPERIENCIA DE MÚSICA INTERACTIVA

Avanzado el siglo XX –más precisamente entre los años 60 y 70– numerosos músicos preocupados por el culto a la tecnocracia realizan diversas experimentaciones con las tecnologías de punta. Las resultantes fueron diversas y cada vez más alejadas

2 Término de Michel Chion para referirse a la Música Electroacústica. Cf. Chion, *El arte de los sonidos fijados*, 10.

de las técnicas y procedimientos tradicionales de composición. Se abrieron nuevas búsquedas destinadas a promover una utilización crítica de la tecnología, poniendo el énfasis en los usos prácticos de los descubrimientos técnicos, es decir, reparando en las acciones físicas y directas de un músico y en favor de aquello que se pretendía transmitir a través de la música en términos de una estética, de ideas o simplemente de una experiencia sensorial.

El intento de alejarse de una música serial, ya descubierta como nuevo “oficialismo” de la música contemporánea, derivó en la posibilidad de crear con estructuras abiertas e improvisadas, en donde el uso de los sintetizadores permitió la modificación del sonido en directo gracias al empleo de osciladores como si se tratase de un instrumento más. A esto se sumaría la creación de instrumentos electrónicos producidos por los propios músicos, instrumentos que pudieran ejecutarse y que ofrecieran nuevas posibilidades más allá de ser una novedad tecnológica. De esta forma, emerge una serie de producciones artísticas que se constituyen como antecedentes de las actuales herramientas digitales para la producción musical y del arte interactivo sonoro, las cuales muestran mucho más que las “curiosidades” tecnológicas.

En esta línea, en 1968 el constructor de instrumentos, filósofo y músico experimental belga Godfried-Willem Raes fundó el proyecto Logos-Group, del cual se originaron luego el Logos Duo y la orquesta de música experimental MyM. Ambos operan con instrumentos electrónicos y robots musicales autoconstruidos de acuerdo a las ideas compositivas y a las necesidades físicas del intérprete. En

1968, se crea en Ámsterdam el STEIM, un centro de investigación y desarrollo de nuevos instrumentos musicales donde comenzó a utilizarse el concepto de música “electroinstrumental”, la cual incluyó al intérprete en vivo en sus presentaciones. Se crearon instrumentos adaptados a las necesidades expresivas o inventivas de cada músico, haciendo que el sonido electrónico no fuera una fórmula estándar producida en un laboratorio. La idea de una música electro-gestual, capaz de adecuarse a situaciones de conciertos o de incorporación a otras artes escénicas creció con el advenimiento de los ordenadores, el desarrollo de hardware y software, la creación de dispositivos digitales, interfaces y controladores físicos.

A partir de una lectura un tanto más amplia sobre los proyectos anteriormente nombrados, podemos decir que más allá de la preocupación por la realización práctica de la idea artística, otro tipo de inquietudes subyacen entre los fundamentos de esta forma de expresión.

Las nuevas tecnologías permitieron una relectura y una reutilización del instrumento musical. La interactividad propia de los artefactos electrónicos y luego digitales amplió las posibilidades y la caja de herramientas del compositor. Es importante destacar que la interactividad puede ser un recurso del proceso compositivo, pero también puede ser parte de la propuesta artística, es decir, que la obra suceda, exista en tanto espectador, compositor y técnico intervengan activamente.

La obra interactiva –al igual que otras formas de arte– pone en jaque diversas problemáticas que han permanecido a lo largo del tiempo y se ex-

tienden hasta la actualidad. Cada vez más lejos del “arte de los sonidos fijados”, las propuestas interactivas proponen una “liberación” de la concepción cerrada de la expresión artística.

Así emergen nuevas discusiones sobre el rol de compositor, el rol de intérprete y la función del público. Por otro lado, reflexiona acerca de la dicotomía cuerpo/mente³ con miras hacia una forma de arte que logre la integración del público en una vivencia activa situando la experiencia en el centro de la obra.

Es importante señalar que el surgimiento de un tipo de obra musical que no concluye en la escritura cerrada de la partitura y deja abiertos espacios de decisión y finalización, tanto a la interpretación como a la vivencia de la misma, propone un nuevo enfoque y nuevas posibilidades en el campo de la producción artística. Umberto Eco reflexiona acerca de este giro de paradigmas en torno a la obra de arte al referirse a su noción de obra abierta en relación a las ‘nuevas’ producciones musicales:

...son obras “no acabadas”, que el autor parece entregar al intérprete más o menos como las piezas de un mecano, desinteresándose aparentemente de adónde irán a parar las cosas. Esta interpretación de los hechos es paradójica e inexacta, pero el aspecto más exterior de estas experiencias musicales da, efectivamente, ocasión a un equívoco semejante. Equívoco, por lo demás, productivo, porque este lado desconcertante de tales

experiencias nos debe inducir a ver por qué hoy un artista advierte la exigencia de trabajar en tal dirección, en resolución de qué evolución histórica de la sensibilidad estética, en concomitancia con qué factores culturales de nuestro tiempo y cómo estas experiencias deben verse a la luz de una estética teórica.⁴

Según el autor, desde siempre, toda forma de arte es de carácter “abierto” en cuanto involucra la cuestión del conocer, de la experiencia. Desde el posicionamiento que toma en cuenta el carácter transactivo del conocimiento, la obra de arte termina por completarse en la experiencia perceptiva de quien la recepta. Ahora bien, en la contemporaneidad ese grado de apertura es elegido y extremado conscientemente en respuesta a circunstancias de orden social, cultural, político, etc., que atraviesan el escenario actual en el que vivimos, en donde los procesos o acontecimientos presentan cierta ambigüedad dentro de un amplio campo de probabilidades. Esta ambigüedad provoca en los sujetos reacciones distintas, que los llevan a percibir, interpretar y actuar de una determinada manera en cada momento.

En este sentido, ponemos en relieve la apuesta política que realiza una obra de arte que se construye y se ofrece interactiva. Sus formas de presentación son correlato de la globalización, de la fragmentación social, de la proliferación urbana, etc. Es así que producen incertidumbres que interpelan al público, lo desestabilizan, lo invitan a pensar y a hacerse preguntas; asimismo, generan

3 Cf. Shifres, “Poniéndole el cuerpo a la música”; Pelinski, “Corporeidad y experiencia musical”; Pereira Ghienna y Jacquier, *La corporalidad en la adquisición del lenguaje musical*.

4. Eco, *Obra abierta*, 33.

situaciones de comunicación que intentan rebatir el estado actual de las relaciones interpersonales. Elena Oliveras hace referencia a este aspecto del arte interactivo cuando menciona el llamado “arte relacional”, una forma de arte cuya esencia repara en el problema socio-cultural del individualismo: “La obra de arte relacional permitiría reconocer el problema de las imperfectas relaciones humanas, poniendo en foco la comunicación con el otro, escenificándola.”⁵

El hecho de que el arte relacional incorpore al espectador como protagonista dentro de un espacio de comunicabilidad, supone –además de la creación de situaciones que pongan de relieve el grado de indiferencia social que signa el contexto actual– una crítica materializada a las convenciones aceptadas de las metodologías representacionales: el límite entre la triada artista–obra–espectador se permeabiliza, dando paso a nuevas formas de pensar y pensarse dentro de ella.

Estamos ante el caso de la obra que se propone interactiva a base de la acción del artista y del espectador. La resultante final va a depender de dichas acciones.

Si la obra de arte se presenta abierta con la intención de generar situaciones de proximidad, y si ante ella la función del público es pensar, comunicarse, involucrarse con su experiencia y con su acción –otorgando a la obra una resultante formal particular cada vez–, nos queda una reflexión final.

Si bien Eco nos propone un tipo de enfoque que enriquece la comprensión sobre el hecho artístico, nos resta una aproximación a un aspecto más téc-

nico de la propuesta sonora; en este caso, pensar *la forma*, o resultante formal, en tanto el compositor ya no ejerce el dominio que otrora realizó composítivamente.

EL “PROBLEMA” DE LA FORMA

Observamos que los interrogantes planteados más arriba, así como los cuestionamientos y críticas a la obra de música interactiva mencionados al principio, atañen necesaria e inevitablemente a la cuestión de la forma. Grela establece una diferencia entre el concepto de “esquema morfológico” o “referente morfológico” y lo que distingue como “forma” propiamente dicha:

El “esquema morfológico” es un tipo de “modelo” (abstracto, genérico) que sirve al compositor como punto de referencia para organizar “arquitectónicamente” su propia forma sonora. En tanto que la “forma” propiamente dicha, es aquella configuración sonora construida por el compositor, presentando rasgos absolutamente propios, que hacen que sea exactamente lo que es. Por lo tanto, y más allá del hecho de que el compositor haya utilizado un referente morfológico determinado (como el esquema de Rondó o de Allegro Sonata), la forma propiamente dicha de cada composición resulta absolutamente única e irrepetible. O sea: la “forma” es la que presenta cada forma sonora en parti-

5 Oliveras, *Cuestiones de Arte Contemporáneo*, 138.

cular; en cambio el “referente morfológico” es el modelo genérico que podrá ser utilizado por cualquier compositor que decida hacerlo, ya sea por un imperativo inherente al período histórico y a la cultura a la que pertenece, o por una necesidad individual.⁶

Más allá de las definiciones propias del autor y de su intención de aplicar términos que designen la infinidad de hechos sonoros con la mayor amplitud posible, pensamos que esta diferenciación es sumamente oportuna, en cuanto alude a una concepción de forma entendida como construcción inherente a la percepción: la forma sonora existe solo a partir de una experiencia de la obra. De este modo, en primer lugar, reconoce que ningún hecho o evento sonoro carece de forma, ya que todo es organizado de una determinada manera en el proceso de percepción: “...el hecho mismo de la morfología es inherente a cualquier tipo de configuración que pueda ser captada por nuestros sentidos...”.⁷

En segundo lugar, remarca la importancia de la recepción activa del público en la significación o formalización del hecho sonoro. A este último propósito, Yamil Burguener comenta:

La idea teórica de que desde el uso de la interactividad uno (el artista) logra con el público una obra de autoría grupal, nunca terminó de cerrarme cuando lo llevo a la práctica. Al menos en mis obras eso es muy difícil que suceda. Justamente por lo que anteriormente

expuse: es más importante el proceso vivencial que el resultado.⁸

Si bien se admite que la forma en la obra de música interactiva es una resultante de la experiencia vivida por el espectador o intérprete, el compositor no queda exento de responsabilidades. Su compromiso con la obra es, en este caso, delimitar un campo de relaciones y elementos necesarios para asegurar la realización de la idea primigenia o impulso creativo. Con respecto a este punto, el autor considera la existencia de una relación intrínseca entre “forma” y “sistema compositivo”. Este último es un conjunto de reglas ideadas por el compositor que se constituye como marco referencial, caracterizador y limitador de las operaciones, procedimientos, asociaciones y elementos intervinientes para la formalización de la idea artística. La obra de música interactiva delega el resultado formal al público en favor de su experiencia, pero dentro de ciertos límites establecidos por el “sistema compositivo”, de tal manera que la forma sonora suceda dentro de este marco referencial, creado intencionalmente por el compositor en pos de que aquella libertad otorgada al público o intérprete no obre en detrimento de la formalización y transmisión de la idea generadora.

Los principios formales expuestos por Grela se refieren mayormente a la música escrita, pero aun así permiten pensar en propuestas sonoras no lineales, que son las propias de la instalación o las propuestas interactivas.

6 Grela, *Sobre la forma en la música*, 4.

7 Grela, *op. cit.*, 3.

8 Burguener, entrevista personal.

Por otra parte, Grela realiza una clasificación de tipologías formales, entre las cuales es pertinente mencionar alguna de ellas:

FORMAS ABIERTAS: (...) la “forma sonora” resultante se constituye en un “fragmento” de una totalidad que no existe “físicamente” como tal (...) solo existe en el inconsciente colectivo de la comunidad (...) no tienen un comienzo y un final previamente delimitados (...)

FORMAS FIJAS: son aquellas que presentan una única posibilidad de ejecución, en relación – por lo general – a una partitura redactada por el compositor.

FORMAS MÓVILES: (...) el compositor confiere un “grado de libertad electiva” al intérprete, dándole la posibilidad de elegir entre un número de opciones (...)⁹

Teniendo en cuenta lo que antecede, consideramos que la obra de música interactiva se enmarca dentro de un tipo formal híbrido abierto-móvil/fijo.

Planteamos esta hipótesis en tanto el campo del estudio de formas musicales en torno a este tipo de obras aún tiene mucho por recorrer. No podemos deshacernos de las concepciones vigentes sobre forma en música, por lo cual, creemos pertinente partir de las teorías y enfoques presentes para buscar nuevas respuestas.

Entendemos la vinculación y lo importante del espacio en estas propuestas, pero consideramos

que el factor temporal es muy importante y que, en definitiva, sea quien fuere que construya la “obra”, esa construcción se realiza en el tiempo.

En cuanto al rol del compositor, su función en este tipo de expresión artística es la creación de sistemas que reúnan las características necesarias para garantizar que la experiencia del oyente lleve a término la obra, develando la imagen primigenia, mientras que la obra como forma sonora propiamente dicha es una resultante única de la experiencia particular de cada espectador.

CONSTATAACIONES EN EL CAMPO DE LA OBRA DE MÚSICA INTERACTIVA PROPIAMENTE DICHA

Si analizamos las obras de música interactiva “Spill Over Ber” y “Spill Musivum” de Yamil Burguener, ambas comprenden un cierto nivel de apertura en los momentos de improvisación, un determinado grado de movilidad en el proceso creativo que otorga libertad al intérprete o espectador, pero dentro de ciertos límites o parámetros previamente establecidos por el compositor, y presentan inevitablemente un carácter fijo para el oyente o intérprete que la experimenta. Es en este sentido que decimos encontrarnos ante formas híbridas. Por otra parte, estas obras no dejan nada librado al azar en cuanto a sus sistemas compositivos, toda imprevisibilidad está contemplada en la base del proceso creativo.

⁹ Grela, 8-9.

Yendo al análisis particular de “Spill Over Ber” (2010), podemos observar en ella una fuerte vinculación entre la técnica y la poética. Montada en el patio de la Escuela Spilimbergo, la obra apela en su poética al acto de tomar una foto y, de alguna manera, invita a reflexionar sobre una tendencia actual que busca cosificar cada momento, materializándolo para luego observarlo y mostrarlo, volviéndolo virtual y recesivo. En este caso, las fotos son sonoras, capturan literalmente instantes de sonido que van siendo adosados al ambiente en forma de pausas o frisos sonoros. Técnicamente, un obturador sonoro opera como espacio sensible que sensa umbrales de sonido desde un micrófono instalado en el pasillo de acceso a la instalación. Con esta acción, el usuario decide cuándo la composición debe articularse, deteniendo así el flujo sonoro y dejando al sonido, no en silencio, sino en una pausa o *freeze*, en analogía a la fotografía. Para generar el proceso de foto sonora, se utilizan granuladores, algoritmo que va deteniendo el sonido ambiente de la cuadrafonía en pocos segundos hasta llegar a una pausa total. Luego, deviene un proceso inverso para regresar a la sonoridad de ambiente. A la vez, estos registros que realizan los usuarios van ampliando la base de datos sonora de la obra, haciendo que la composición se modifique constantemente con el correr del tiempo.

“Spill Musivum” (2014), realizada en el marco del festival MUVA en el Castillo Monserrat de Unquillo, Córdoba, constituye la segunda parte de “Spill Over Ber”. Como en el caso anterior, también aquí la técnica y la poética se encuentran fuertemente relacionadas. La obra hace alusión a la

historia que habita en el tiempo inmutable, frío y latente de los mosaicos ornamentados con diseños en espejo en las paredes del Castillo Monserrat. Todo se sistematiza en función de lograr la experiencia de recorrer y adentrarse en ese momento de la historia. La composición consiste en un remix de extractos musicales y sonoros superpuestos, que se articula desde la interacción de usuarios. La programación utiliza cámaras webs que captan la variación de movimiento en el espacio. Si hay gente moviéndose en el espacio, los fragmentos y gestos musicales se van combinando de modo automático. Si no hay gente, o si todos se quedan quietos, el complejo sonoro realiza un proceso de granulación para simular que todo lo sonoro se frena en el tiempo, quedando una resonancia latente en el espacio. Esto se reanuda con el próximo movimiento de la gente. Los diseños en espejo de los mosaicos en el hall se reflejan en la reproducción de los fragmentos musicales, que puede avanzar en ambas direcciones (en su dirección original y retrogradada), creando una variación caracterizada por un gran equilibrio. Todos los fragmentos sonoros están modificados para que tengan la misma tónica, o al menos encontrarse a una 5º de esta. Esto último implicó algunos problemas y riesgos que debieron ser tratados:

1) La estaticidad tono-modal fue contrarrestada por la elección de fragmentos sonoros de gran riqueza modal: “Aunque todas se encuentren bajo la misma tónica, la variación modal que hay

entre ellas es tanta que asegura una gran variedad melódico-armónico.”¹⁰

2) Aparición de articulaciones poco interesantes:

A veces, estos calderones que dependían de la gente podían aparecer -detener el flujo sonoro- en momentos no tan interesantes o que justo había un gran silencio en la música. Recuerdo que para disminuir ese problema, trate (programé) que en las cantidades de posibilidades, no quedasen nunca solas aquellos extractos sonoros que tenían demasiados silencios en sus gestos.¹¹

Estos testimonios nos permiten constatar nuevamente que, lejos de tratarse de una imprevisibilidad descuidada, la obra de música interactiva comprende en su proceso creativo un elevado grado de control y determinación puesto a favor de una experiencia activa del público. Es decir, el compositor de la obra de música interactiva crea sistemas de alta complejidad, contemplando los problemas y riesgos posibles en la puesta en acción, y dejan en manos del público la existencia propiamente dicha del hecho sonoro, siendo esto, no un problema, sino su mayor potencial.

CONCLUSIÓN

En cuanto a la mirada sobre el aspecto formal, podemos afirmar que el compositor es responsable del “esquema” o estructura de la propuesta artística y la forma final es producto de la interacción entre esta y el público.

Por otro lado, cuando pensamos en un híbrido abierto-móvil/fijo, aludimos a varias cuestiones. La obra no plantea un punto de partida y llegada determinado, las resultantes formales pueden ser diversas y todo esto no puede ser realizado sin las fijaciones que propone el artista. Por otro lado, y en definitiva, la vivencia de cada espectador se propone como única, fija e inalterable.

A modo de respuesta a las críticas nombradas al principio, pensamos que cualquier tipo de expresión artística debe ser mirada con los ojos de su tiempo. La imprevisibilidad es un rasgo característico de la actualidad y ese rasgo se encuentra contemplado por las formas del arte contemporáneo. No existe un problema en estas formas, ya que responden a otros propósitos que atienden a consideraciones pertenecientes al momento actual -y no a otro-, atravesando e interpelando a su manera las formas del arte.

¹⁰ Burguener, entrevista personal.

¹¹ (Yamil Burguener; entrevista personal; 2017)

Bibliografía

Theodor W. Adorno, "El envejecimiento de la nueva música", en *Disonancias. Introducción a la sociología de la música* (Madrid: Akal, 2009).

Michel Chion, *El arte de los sonidos fijados* (España: Universidad de Castilla-La Mancha, 2002).

Umberto Eco, *Obra abierta* (Buenos Aires: Planeta, 1992).

Pablo Gianera, *Formas frágiles. Improvisación, indeterminación y azar en la música* (Buenos Aires: Debate, 2011).

Dante G. Grela, *Sobre la forma en la música* (Rosario: s/d, 2013).

György Ligeti, "De la forma musical" (s/d), consultado en abril de 2017 en <http://consonanzastravaganti.blogspot.com.ar/2011/06/gyorgy-ligeti-de-la-forma-musical.html>

Elena Oliveras, *Cuestiones de arte contemporáneo. Hacia un nuevo espectador en el siglo XXI* (Buenos Aires: Emecé, 2008).

vAlejandro Pereira Ghiena y María de la Paz Jacquier, *La corporalidad en la adquisición del lenguaje musical. Una explicación desde la perspectiva de la cognición corporeizada* (La Plata: Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de la Plata, 2011).

Favio Shifres, "Poniéndole el cuerpo a la música. Cognición corporeizada, movimiento, música y significado", *Actas de las 3° Jornadas de Investigación en Disciplinas Artísticas y Projectuales* (Facultad de Bellas Artes, 2007), consultado en abril de 2017 en <http://jornadasfba.com.ar/Materiales/2007-%203era%20Jidap/PDF/9/Shifres.pdf>

Daniel Varela, "Algunos problemas en torno al concepto de música interactiva", *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]*, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo (Buenos Aires: Kurz, Agosto de 2007).

Biografía

Sofía Bianca Costamagna AUTORA

Se formó como Profesora en Composición Musical en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba. Se encuentra finalizando la carrera de Licenciatura en Composición Musical en dicha institución. Se desempeña como docente de música en diversos ámbitos y como compositora e intérprete en numerosos proyectos de la escena local.



Sofía Bianca Costamagna

CONTACTO:

costamagna.sofia.b@gmail.com