

PROCESO CREATIVO EN LA COMPOSICION MUSICAL CON TECNOLOGIA ELECTRONICA

Wesler, Pablo
UNTREF - LEGAJO 19090
BUENOS AIRES - ARGENTINA
AÑO 2018

Proceso creativo en la composición musical con tecnología electrónica

1. La Hipótesis
2. La introducción y el origen.
3. Luz sobre la hipótesis.
 - a. El proceso creativo.
 - b. El proceso creativo y la relación Humano/Máquina.
4. La inspiración, el trabajo y la concreción de ideas.
 - a. Inspiración a partir de la electrónica.
 - b. Desarrollo y potenciamiento de nuestro proceso creativo.
 - c. Economía de recursos en la música electrónica.
5. La identidad de la máquina electrónica.
 - a. Características, funciones y “limitaciones positivas”.
 - b. Temas filosóficos de autoría en la música electrónica - La idea de “los 3 responsables”.
6. Conclusión – Reflexión final.

1.

La hipótesis

Los procesos creativos en la composición y producción musical con tecnología electrónica involucran una compleja relación entre el ser humano y la máquina constituyendo así un cambio de paradigma en la forma de crear música. Es cuestión de la presente tesis investigar las singularidades de dicho paradigma.

2.

La introducción

No conocemos el origen de la música ni del lenguaje, pero lo entendemos como algo que permite un desarrollo de las ideas en una línea secuencial. Ej. Una letra atrás de otra, una palabra atrás de otra, un sonido y luego un silencio, etc. Pero si analizamos cualquier instante de nuestro pensamiento nos damos cuenta de que éste es algo más atemporal, como un cluster de sensaciones casi imposible de transmitir en palabras. Aunque utilicemos lenguaje poético, palabras sofisticadas o metáforas, nunca seremos cien por ciento fieles a nuestra sensación. Inclusive podemos intentar transmitirlo a partir de otro medio, como por ejemplo un instrumento musical, y si bien quizás podamos generar una experiencia trascendental y hermosa, no va a representar fielmente lo que sentimos o pensamos.

La música se supone como algo que se desarrolla en el tiempo, pero al cuestionar esta temporalidad como una secuencia lineal y estructurada se puede pensar que hay otras cuestiones involucradas en lo emocional y lo perceptivo respecto a lo que es el músico. A pesar de que disfrutemos tanto la música con estructura llegó al punto de ser una representación burda de lo que es la experiencia humana, perdida en una angustia dada por la idea que nuestro tiempo se termina, nuestra sensación de que llega un punto que vamos a morir. Pero también intuimos que el universo es infinito, que nada puede tener un límite, que el cosmos no tiene tiempo. Por eso el ser humano tiene una constante ida y vuelta con esta doble sensación. Por un lado, tiene una vida temporal, lineal, secuencial, pero a la vez tiene una relación o conexión intuitiva con el universo, una sensación trascendental imposible de poner en palabras. El arte es una de las posibilidades humanas de conectarse profundamente con ese aspecto del universo. Pero existe algo que puede funcionar como barrera: El lenguaje. El ser humano está atado al lenguaje y el arte generalmente queda sometido por éste. La composición musical suele ser un intento de volver lenguaje una sensación, sintiendo que el acto compositivo tiene que ver con la inspiración, con el talento, con el entrenamiento, con tocar un instrumento de manera virtuosa, implicando habilidad, el aprendizaje de un lenguaje específico, como por ejemplo acordes, armonías, melodías, etc. Olvidándose que el impacto sonoro muchas veces termina pasando por otro lado. Una propuesta o posibilidad es pensarnos como antenas, o micrófonos capaces de transducir una energía en otra. Por esto, la conexión o relación que existe entre la tecnología musical electrónica y la naturaleza o el universo es mucho más profunda de lo que suele pensarse. Un sintetizador permite conectarnos, por ejemplo, con el sonido del mar o del viento ya que es el primer instrumento capaz de modelar profundamente el timbre, trabajando directamente con materia sonora.

La tecnología musical electrónica debería tener la capacidad de facilitar este acto compositivo o proceso creativo relacionado a la conexión con el universo, pero muchas veces su interface y lenguaje suelen entorpecer. Implican una lógica, una idea de escritorio, idea de programas, idea de carpetas, idea de archivos, todos ajenos a nuestra naturaleza. Por eso, el hecho de que un dispositivo musical electrónico sea lo más amigable e intuitivo posible, es tan crucial durante el acto compositivo.

El origen

Podría decir que esta investigación surge a partir de bloqueos creativos, de un intento de búsqueda sonora, de comprender qué estoy haciendo cuando hago música electrónica, de darme cuenta de si lo que hago es algo genuino o estoy copiando inconscientemente cosas que ya escuché de otros compositores. ¿Porque y para que lo hago? ¿Qué me arrastra a seguir haciéndolo a pesar de la ansiedad y sufrimiento que por momentos me genera? Surge a partir de frustraciones propias, del choque entre el hecho de que esta pasión ocupa un gran porcentaje de mi tiempo mental y la realidad de que este tiempo no siempre está disponible; ya sea por razones laborales o sociales. Surge a partir de buscar información al respecto y solo encontrar tips técnicos o guías “paso a paso” de producción musical. Mi inquietud iba más allá...

Una de las primeras cuestiones que pude comprender fue que, para iniciar una sesión de composición musical electrónica, en mi caso, necesitaba tiempo de calidad. Con esto me refiero a que no podía hacerlo si tenía grandes preocupaciones externas; si tenía que volver a mi trabajo a las pocas horas; si tenía interrupciones o distracciones frecuentes o si tenía un examen en alguna fecha cercana.

Por todas estas razones, en 2015 decidí probar, por primera vez, que pasaba si me iba de viaje, sólo, a algún lugar en el cual pudiese “desenchufarme” de mis actividades cotidianas y dedicarme de lleno a componer música electrónica por una semana.

En mi caso, elegí una cabaña en el bosque de Mar de las pampas.

Si proponemos que al arte es una forma de conectarnos profundamente con el universo, podría decir que este espacio en el bosque funcionaba como un facilitador para que esta conexión se produzca.

Por un lado, entonces, tenemos este *espacio*, fundamental para que mi proceso creativo y acto compositivo ocurran o fluyan, y por otro, la necesidad de contar con un tiempo suficiente como para que la experiencia sea anacrónica, en la cual la linealidad temporal sea poco clara. Las 3 PM del martes no se distinguiría demasiado de las 10 AM del jueves. Dentro de la cabaña, cualquier momento me encontraría mirando un display; y por la ventana el bosque.

La no-linealidad temporal durante esta semana de creación es similar a lo que ocurre en los 6 minutos de mis obras musicales electrónicas, y quizás una característica habitual de esta música en general, especialmente de las ramas más experimentales; No suele estar regida o invadida por estructuras típicas del tipo “...estrofa, estribillo, estrofa, puente, estribillo, fin...”, sino que sus estructuras podrían ser fácilmente manipuladas o intercambiadas, sin impactar de manera negativa en la idea. Una de las razones es que, en esta música, la sonoridad adquiere un peso igual o mayor que su estructura. Otra, es que a veces iniciamos una idea abstracta y dejamos que la electrónica evolucione libremente. Si dura 6 minutos es porque arbitrariamente lo decidimos; podría ser lo mismo si durara 3 minutos o 4 horas, no necesariamente existe un inicio, nudo y desenlace; simplemente es.

3. Desarrollo de las nociones planteadas en hipótesis.

a. Proceso creativo.

Antes de intentar analizar y comprender las singularidades del proceso creativo que se da específicamente en la composición musical con tecnología electrónica, mencionaré algunas cuestiones interesantes, propuestas por distintos autores, acerca del **Proceso creativo**, en general.

Como puede apreciarse, resulta imposible hablar del término creatividad sin hacer referencia a la palabra crear, ya que etimológicamente deriva de ella. Esto sin duda ha contribuido a generar cierta confusión conceptual entre ambos términos.

Crear proviene del latín *creare* que significaba “producir de la nada” y también “engendrar, procrear”, en español este verbo evolucionó a su vez hacia *criar* que significa “nutrir a un niño, instruir, educar”. En lengua española el término *crear* evoluciona derivando en *creación* en el s. XVII y en *creativo* en el siglo XVIII. El término **creatividad** no es recogido en el diccionario de la Real Academia (DRAE) hasta la edición de 1984, y como ya se ha mencionado, queda definido como: “facultad de crear” o “capacidad de creación”.

La diferencia fundamental entre *creación* y *creatividad* estriba en que, mientras *creación* se refiere al acto de crear, al encuentro y al resultado obtenido, el término *creatividad* aporta el matiz del proceso necesario para llevar a cabo el acto de creación.

Autora: Teresa Marín García.

*Fuente: Libro **Teoría de la creatividad** – Año 2000.*

Características del proceso creativo – Edward de Bono

“... Entre las coincidencias comunes de las operaciones mentales del proceso creativo distinguimos: La memoria, la percepción, la capacidad de asociación de ideas, el proceso de datos, las analogías y otros aspectos psicológicos como la intuición, las emociones y los sentimientos.

El proceso creativo es el resultado de un sistema de procesos cognitivos que combina más de una única capacidad para la generación de ideas y productos creativos. Es decir, es un sistema que combina varias capacidades y que conlleva la interdependencia de todos los factores en un sentido de mayor complejidad.

Una única capacidad por sí misma no permitiría el buen desarrollo de ideas o procesos creativos.

Dentro de la teoría del proceso creativo, según De Bono, cabe mencionar que cada idea debe aportar y reconocer algún valor propio para ser considerada como idea creativa. Sólo es valioso aquello que se puede explicar con algún tipo de lógica a posteriori, independientemente del proceso creativo y pauta por el que se ha obtenido.

Dentro de esta visión el proceso creativo es un conjunto de acciones que permite modificar lo conocido o generar nuevas ideas a partir de asociaciones de cosas ya existentes. Cuando aparece información nueva las estructuras ya existentes deben desmontarse para permitir que se generen nuevos órdenes entre los elementos. La creatividad se convierte en la capacidad de generar nuevas asociaciones entre los elementos.

Fases del proceso creativo

Todo proceso creativo nace siempre a partir de cualquier dilema o problema. Nuestra percepción creativa nos otorga la forma de asimilar la realidad y lograr la cercanía al problema. Nuestro pensamiento creativo se activa y nos hace imaginar soluciones frente a situaciones conflictivas, como ha sido el reto de la evolución y adaptación humana.

Siguiendo la teoría De Bono, el proceso básico de creación permite convertir las imágenes percibidas de la realidad en ideas, transformadas mediante la imaginación en formas nuevas adaptándolas a las necesidades del pensamiento a cada momento. La creatividad permite aprovechar y conectar estímulos diversos con el problema en el que estamos pensando.

- *Preparación: Se producen las primeras sensaciones y la toma de contacto. Se identifica el problema desconocido. Emocionalmente puede haber tensión por la frustración de las limitaciones.*
- *Incubación: Es una fase de distanciamiento del problema. Al relajarnos, de manera inconsciente, se realizan conexiones no sólo lógicas, pero también asociaciones libres y relaciones relevantes, con*

combinaciones inesperadas. Emocionalmente es una etapa en la que no hay desgaste, aparentemente de ocio y centrada en otra actividad diferente.

- *Intuición: Es un momento que, de forma súbita, la persona toma conciencia de la idea o solución y se conectan los elementos que aparecen inconexos. Es el momento en que encontramos un camino al problema. Puede haber interacción entremezclada con las demás fases.*
- *Evaluación o verificación: Es la fase en la que decidimos si la intuición es valiosa o merece la pena. Corresponde a una fase emocional difícil en donde nos sentimos inseguros. Es un periodo de autocrítica y de examen introspectivo. Pueden actuar de forma indirecta otras opiniones o valoraciones de otras personas o clientes. Se trata de comprobar la utilidad de la idea.*
- *Elaboración: Sin duda, es la fase más costosa y que mayor esfuerzo y tiempo necesita. Consiste en darle forma a la idea para poder comunicarla a los demás de forma comprensible. Se somete a la verificación de manera constante. Deben activarse entonces todas las habilidades y destrezas que uno tiene en su campo. Conviene trabajar con una mentalidad abierta ya que constantemente puede verse interrumpida por las otras fases del proceso. Siempre surgen nuevas intuiciones, incubaciones y pequeñas iluminaciones...*

*Autor: Edward de Bono. (Basado en algunas fases ya escritas por **Graham Wallas** en su libro "El arte del pensamiento" (1926).*

Fuente: <https://blog.agencialanave.com/el-proceso-creativo-segun-edward-de-bono-como-potenciarlo-y-cuales-son-sus-fases/>

b. Proceso creativo y relación Humano/Maquina en la composición musical con tecnología electrónica.

Si bien algunos aspectos que plantea Edward de Bono son interesantes, el proceso creativo que se da en la composición de música electrónica resulta ser un tanto diferente; y es el que nos interesa abordar en detalle.

Por un lado, algunas de las fases que él menciona pueden ni existir, y si existen, suelen ocurrir casi todas mezcladas en una sola acción o etapa, que es la de producción o elaboración. En muchos casos, este acto compositivo con máquinas electrónicas es similar a estar jugando, por ende, las fases pierden su temporalidad lineal. Hay un ida y vuelta constante, similar a lo mencionado en la introducción acerca de la lógica de Cluster de sensaciones y pensamientos atemporales, no lineales, saltos hacia atrás y hacia adelante, entrelazados con el presente.

Para aclarar esto, considero pertinente definir y delimitar la relación humano-máquina electrónica planteada en la hipótesis.

El ida y vuelta entre las fases del proceso creativo, así como la dificultad para distinguirlas, ocurre porque el feedback que se da entre el compositor y la maquina electrónica genera rupturas de la idea, modificaciones de la idea y en algunos casos, la respuesta que nos da la maquina puede llevarnos hacia una idea nueva, totalmente distinta a la original. Por ejemplo, me ha ocurrido en varias oportunidades, que al estar jugando con un efecto de Reverb en un sonido y modificar su parámetro de mix o time de manera drástica, el resultado sonoro sea tan inesperado como atractivo que supera a la idea previa u original, cambiando así el rumbo del track o tema hacia un lugar completamente distinto. Posiblemente, este rumbo nuevo que me marcó la máquina haga que tenga que tomar ciertas decisiones como, por ejemplo, borrar muchas de las pistas en las cuales había trabajado hasta el momento y comenzar desde cero, a partir del protagonismo que tomó el nuevo sonido.

Durante el acto compositivo o proceso creativo, nuestra interacción con la maquina electrónica, así como nuestro intento por descubrirla a partir de acciones y reacciones, es cuasi lúdico. Otros momentos, a veces más tensos, pasamos horas abstraídos mirando un display y modificando parámetros sonoros, momentos donde la lógica de loop, característica típica de la tecnología electrónica, inclusive la eléctrica, sumado a la utilización de auriculares, puede llegar a ser una experiencia cuasi meditativa, funcionando como una especie de mantra, que en oportunidades suele seguir presente en nuestras cabezas por horas, inclusive una vez apagados los equipos. Podemos llegar al punto en el cual sentimos que la máquina electrónica de producción musical es casi una extensión de nuestro cuerpo y nos encontramos accionando casi como lo hace un operario en una fábrica, de manera constante y repetitiva; Pero el producto es simplemente materia sonora...

4. Inspiración, trabajo y concreción de ideas.

a. Inspiración a partir de la electrónica.

La creación e inspiración musical que me interesa abordar es la que se da a partir de los mismos dispositivos electrónicos. Sus parámetros, sus procesos y sus características técnicas marcan el camino de nuestro proceso creativo o acto compositivo. Podríamos decir que la composición suele darse de manera similar a como Jackson pollock pintaba sus cuadros. La idea previa es difusa o casi nula. Ocurre una acción inicial cuasi azarosa y una continuación de acciones y reacciones a las respuestas que da el lienzo y las pinturas. De la misma manera, en la composición musical inspirada por la electrónica, la idea previa no suele ser un factor muy importante, más que un simple disparador de alguna vaga idea. Esto probablemente se deba a que, a diferencia de los instrumentos acústicos tradicionales, los cuales conocemos de antemano la manera en que va a sonar o responder a lo que toquemos, centrándose así el proceso creativo más que nada en la estructura, en los instrumentos musicales electrónicos, la paleta de sonidos es casi infinita, por ende, el tiempo que invertimos en la búsqueda de la sonoridad es igual o mayor al tiempo que nos lleva crear la estructura. Comenzamos a jugar con parámetros sonoros y luego seguimos el camino a partir de respuestas sonoras de la máquina. Cuando la respuesta es de nuestro agrado seguimos el camino. Cuando no, seguimos jugando. Es cierto que a medida que descubrimos la máquina y aprendemos sus características y limitaciones, nuestras decisiones pasan a ser más firmes y los resultados menos difusos. De todas maneras, es común que, aunque conozcamos la maquina en profundidad, surjan “accidentes” positivos, resultados sonoros tan inesperados como interesantes. Poco a poco, esos resultados sonoros comienzan a entrelazarse con nuestras acciones y decisiones, en base a nuestros gustos musicales, el género elegido para producir, nuestros sellos o características típicas de autor, nuestra búsqueda artística, nuestro ánimo en ese momento; generando así una obra musical en la cual tanto la máquina como nosotros mismos fuimos los creadores.

Algunos ejemplos aclaradores de lo planteado anteriormente podrían ser el track “Lump” de James holden, producciones del sello Raster noton y producciones del duo shxshx, en contraposición con Kraftwerk, quien utiliza a las máquinas electrónicas como generadoras de sonido, pero no son clave en el proceso creativo, sino que reemplazan sonoramente a los instrumentos tradicionales, las estructuras de sus obras no surgen a partir de las máquinas. Son estructuras típicas de los procesos creativos tradicionales, verso, estribillo, base, melodía, voces, etc.

A continuación, un extracto de una entrevista realizada a Alva Noto en marzo de 2018:

XLR8R: “...Me preguntaba qué porcentaje de tu proceso creativo es diseño sonoro, que porcentaje es composición y que porcentaje es mezcla y aspectos técnicos. Yo constantemente termino saliéndome de lo que se siente musical cuando trabajo con electrónica y me veo atrapado en detalles técnicos...”

A.N: "...Para mí, el término "diseño sonoro" es engañoso ya que no hago una distinción entre diseño sonoro y composición. La mezcla y los aspectos técnicos son también parte de mi proceso y una parte crucial de la composición, pero no me lleva mucho tiempo. Tiendo a usar instrumentos a los cuales estoy acostumbrado a usar. Vengo trabajando con ellos desde hace mucho tiempo. Creo que todo músico tiene sus herramientas favoritas y hay que entender que cuanto más complejo sea el instrumento, más tiempo hay que dedicarle a su aprendizaje. Una de mis principales herramientas es la edición. Me he convertido en un muy rápido editor de sonido. Cuando trato de resolver un problema, siempre pienso en editar un sonido antes que tratar de recrearlo..."

Alva Noto, Mar 22, 2018

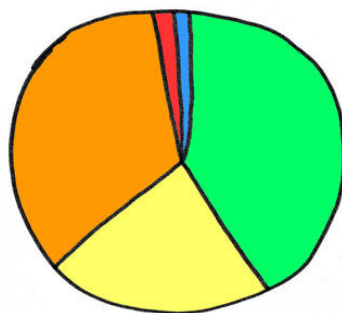
Fuente: <https://www.xlr8r.com/features/ask-the-experts-alva-noto>

b. Desarrollo y potenciamiento de nuestro proceso creativo.

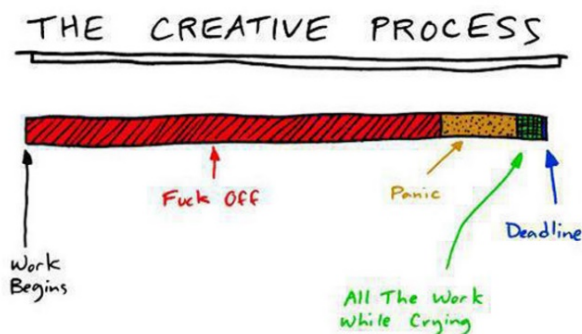
Si bien la inspiración es clave para activar el proceso creativo y de composición artística, hay momentos donde tenemos que aprender a trabajar, aunque no estén todas las condiciones ideales dadas. Especialmente porque en la composición musical con tecnología electrónica hay muchas cuestiones técnicas a resolver; tanto durante la etapa integral de producción, como también y, sobre todo, en la posproducción.

Como escuché recientemente en una charla TED acerca de inspiración, "La inspiración nos tiene que encontrar trabajando".

EL PROCESO CREATIVO



- INSPIRACIÓN
- TRABAJO
- COMER EXAGERADAMENTE
- DORMIR LA SIESTA
- NAVEGAR EN INTERNET



Aunque hablamos de atemporalidad o temporalidad no lineal durante el momento creativo, es cierto también, que, si no tenemos o no nos autoimponemos un *deadline* o *fecha de entrega*, es difícil saber dar un cierre y concretar la idea o trabajo. Personalmente, aprendí a darme cuenta cuando es el momento de concluir algo. Lo más importante que aprendí de esto es que no todos los trabajos terminados resultarán siendo de mi agrado, pero sí, que cuanto más cantidad de tracks concrete, más posibilidades de lograrlo. En mi caso, generalmente, por cada 4 tracks que haga, 3 son finalmente descartados y uno resulta adquiriendo más trascendencia.

Por otro lado, algo más que aprendí con el tiempo, y de suma importancia, es que cuando no podemos terminar o concluir una obra y pasamos mucho tiempo trabajando en ella, no debemos frustrarnos o pensar que técnicamente debería haber sido resuelta en 2 horas; Los "errores", el volver a empezar de cero, el trabajar durante horas para darse cuenta de que toda la sesión fue darse cuenta de que debías dejar todo como al principio, el trabajar durante un día entero para probar mil efectos y posibilidades los cuales finalmente no funcionan, etc. **deben ser**

considerados como “Pinceladas” necesarias para que la idea inicial evolucione y transmute en el resultado final. Nada es pérdida de tiempo, sin todas esas “prueba y error” la idea no hubiese llegado a donde llegó. Algo muy interno y difícil de explicar te advierte que una idea todavía no está concluida y requiere más trabajo. Mi experiencia me dice que suele haber un momento clave en el que mueves un punto el valor de algún parámetro y todo “se acomoda” mágicamente y por primera vez tienes la certeza de que la obra está a punto de concluir. Admito que el concepto de “Pinceladas” surgió como respuesta para apaciguar mis ansiedades, miedos y frustraciones de no poder terminar un track después de muchas horas o días de trabajo.

A continuación, un extracto de una entrevista realizada a Alva Noto en marzo de 2018:

“...Mi proceso de grabación es extremadamente inmersivo. Creo que todo proceso de grabación es de esta manera. Me vuelvo completamente obsesionado con el sonido y la visión que estoy tratando de lograr. Con todas las posibilidades de hoy en día, tienes que trabajar intensamente. Tienes que aislarte y pasar tiempo en el estudio, escuchando material y simplemente probando cosas. A mí me lleva mucho tiempo, al menos 8 horas al día. Cuando estoy en la zona siento que floto. Puedo estar ahí por un día entero y cuando me voy parece que solo paso una hora...”

Alva Noto, Mar 22, 2018

Fuente: <https://www.xlr8r.com/features/ask-the-experts-alva-noto>

c. Economía de recursos.

Los recursos son el conjunto de elementos disponibles para resolver una necesidad.

La *Economía de recursos* que me interesa abordar es la que refiere a la selección y delimitación de la cantidad de herramientas, dispositivos o procesos a utilizar como forma de inspiración, disparador de ideas o posible solución a bloqueos creativos.

Por ejemplo, si definimos utilizar solamente papel glasé plateado para la realización de nuestro collage, estamos marcando de antemano el proceso creativo y resultado final de nuestra obra. De la misma manera, ocurre con la selección o delimitación de recursos a utilizar en una obra musical electrónica. Considero este enfoque muy útil, especialmente en la producción musical por computadora, ya que tanto la alta capacidad de procesamiento, el bajo costo y el casi infinito abanico de posibilidades disponibles, puede llegar a “marearnos”.

La *Economía de recursos* sirve como desafío a nuestro ingenio. Esto tiene que ver con intentar no agregar ningún elemento adicional hasta no haberle sacado todo el jugo al que estemos trabajando actualmente. O sea, intentar resolver el problema que se presente, con nuestro ingenio y creatividad; una vez agotados, recién ahí considerar la suma de un elemento nuevo.

La *Economía de recursos* que propongo, tiene como intención, además, contribuir o ayudar a que el resultado final de la idea sea **simple y conciso**.

Lo simple y conciso tiene que ver con la eficacia y claridad de una idea.

simple

adjetivo

1. Que está formado por un solo elemento, y no compuesto de varios.
"el oxígeno tiene la particularidad de ser un elemento simple"
synonyms: [sencillo](#)
2. Que es puramente aquello que se dice, sin ninguna característica especial o singular.

conciso, concisa

adjetivo

1. [persona] Que expresa las ideas con pocas y adecuadas palabras.
"fue muy concisa en su lenguaje, pero clara"
2. [discurso, estilo, lenguaje] Que es breve y preciso.
"estilo conciso"

Fuente: <https://www.google.com.ar/>

Mi obsesión por lo simple y conciso se origina a partir de la belleza que encontraba en distintas obras artísticas. Esta simpleza y claridad de la idea me permitía, de alguna manera, poder disfrutar emocionalmente de una obra, sin tener que intentar entenderla racionalmente.

Ejemplos

"Alien: el octavo pasajero"

Película de ciencia ficción en la cual 7 tripulante de una nave espacial, en su vuelta a la tierra, descubren que hay algo o alguien más en la nave, el octavo pasajero. El misterioso huésped resulta ser una criatura alienígena que siembra el pánico y acaba con la tripulación lentamente.

"Monje a la orilla del mar" (Friedrich, 1809)



"Angel echoes" - Four tet

<https://www.youtube.com/watch?v=Tpe4id7cLnU>

Este entrelazamiento de ramas artísticas es común en mi proceso creativo de música electrónica. La inspiración suele activarse en mí a partir de otra obra musical, una pintura o especialmente a partir de una película.

A continuación, un extracto de una entrevista realizada a Alva Noto en marzo de 2018:

XLR8R: "¿Cómo encarás la composición, en general? ¿Qué te inspira, workflow, estado mental, etc.?"

AN: "...Me inspira mucho la imagen visual, especialmente películas. También me fascinan los sonidos no musicales, como ruidos y accidentes auditivos. Los dibujos arquitectónicos también me inspiran.

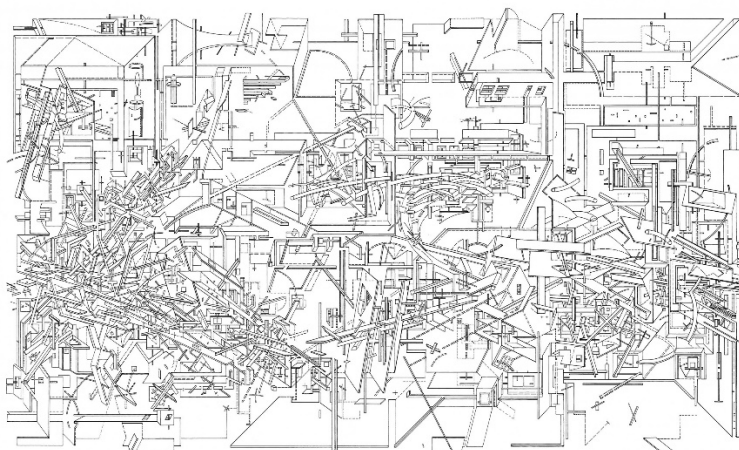
Diría además que depende del proyecto. Cuando comienzo un álbum o cualquier edición, normalmente empiezo por el bosquejo (sónico) de lo que describiría como una atmosfera, que proviene de una imagen o una metáfora. Puede ser un clip corto o una imagen quieta. Una vez, por ejemplo, comencé por un clip de una película de ciencia ficción. No era una escena importante; era solo una vista lateral de un control room. Entonces usé esta escena para enfocar mi mente en esta atmosfera en la cual estaba basando mi música.

A veces, también, hago bosquejos crudos y los vuelvo una especie de compilado, como un demo tape, y trato de mantenerme dentro de la misma atmosfera general. Es difícil de describir. Es como una visión que no es fácil expresar visualmente. Suelen llamarle "mood board" (an arrangement of images, materials, pieces of text, etc. intended to evoke or project a particular style or concept). Frecuentemente, estas visiones provienen de dibujos de arquitectura, por ejemplo "Micromegas" de Daniel Libeskind, los cuales se vuelven el punto de referencia para todo el álbum. Es como estar creando un soundtrack para esta visión. Es como que alguien me manda una postal y yo debo hacer su soundtrack. Esta visión es más bien el ojo de mi mente que algo que puedo dibujar realmente.

Mirando mi discografía en retrospectiva, puedo identificar una clara estética visual que quería lograr en ese momento. Volver a escuchar esa música me vuelve a traer el espíritu de esa imagen viva otra vez. Mientras que escucho, puedo recordar exactamente que pensaba y veía en ese preciso instante..."

Alva Noto, Mar 22, 2018

Fuente: <https://www.xlr8r.com/features/ask-the-experts-alva-noto>



Uno de los "Micromegas" de Daniel Libeskind.

5. La identidad de la máquina electrónica.

a. Características, funciones y "limitaciones positivas".

Una cuestión que compartimos una gran parte de compositores musicales electrónicos es que no solemos simpatizar con máquinas con casi infinitas capacidades y posibilidades. Tener que navegar por menús, submenús y submenús de submenús para acceder a ciertas funciones, suele marearnos y entorpecer el acto creativo; evitando que éste, sea un momento lúdico.

El instrumento deja así, de ser inspirador. Es muy común en estos instrumentos complejos, que las funciones más utilizadas, sean las de más simple accesibilidad.

Por lo contrario, los instrumentos más limitados suelen ser los más inspiradores; los que nos ayudan a concretar ideas más fácilmente.

Por esto considero a estas limitaciones, no solo como algo crucial en el resultado sonoro, sino como algo positivo y enriquecedor, ya que requieren de nuestro ingenio para lograr resolver algunos problemas. Estas limitaciones impactan claramente en el resultado sonoro y estructural de la obra. Por ejemplo, en un sintetizador, las limitaciones en los parámetros a controlar definen el resultado sonoro; y las limitaciones de un secuenciador seguramente definan la estructura de la obra.

Un claro ejemplo es el sintetizador/secuenciador Roland TB-303. Las funciones y características ultra limitadas de este instrumento electrónico no solo definían su identidad, sino que permitieron el surgimiento de varios subgéneros de la música electrónica. Como, por ejemplo, el *Acid*.

Otro ejemplo es un sintetizador/secuenciador que uso, que ha sido encargado y fabricado en base a lo que yo quería. Al principio el secuenciador era de 8 pasos, pero con el tiempo decidí pedirle al fabricante que me agregue la posibilidad de elegir que la secuencia dure cualquier número de pasos entre 1 y 8. Al ser analógico, por un tema de tamaño, me dijo que era imposible agregarle esta funcionalidad, pero que, si elegía un número fijo, podría variar entre el original de 8 pasos y uno nuevo de n pasos. Mi intención era poder crear ritmos irregulares, por eso estaba entre 3, 5 y 7 pasos. Sabía que cualquier decisión que tome iba a predeterminar o predisponer la forma en que sonarían las canciones que grabe con éste. Finalmente elegí 5 pasos.

b. Temas filosóficos de autoría en la música electrónica - La idea de “los 3 responsables”.

Teniendo en cuenta lo explicado en el punto anterior, considero que existen **3 responsables** en el **resultado final de una obra musical electrónica**: La electrónica, el fabricante de la maquina utilizada o desarrollador del programa y el músico (a quien podríamos llamar también operador, productor, compositor o técnico).

Decidí utilizar un fragmento de la teoría de **Roland Barthes “La muerte del autor”**, para proponer mi visión acerca de los **temas filosóficos de autoría en la música electrónica**. Lo que hice fue reemplazar algunas palabras y así componer una nueva idea. (Y de paso, al modificar su idea, llevo a la práctica su planteo de que el texto no pertenece propiamente al autor...)

Fragmento original:

“...Un texto escrito no pertenece a su autor, más bien pertenece a la cultura en general y al lector. Esto es porque todo texto son citas infinitas de otros textos, son ideas entrecruzadas que provienen del pasado cultural histórico. Es por ello que hoy en día el autor al escribir una novela, un cuento, un texto en general; desaparece, muere. Pues estas ideas infinitas que se plasman en el papel, no le pertenecen propiamente a él, sino más bien, a la cultura e historia en general...”

Entonces, la analogía al ámbito musical electrónico del año 2018 resulta de la siguiente manera:

“...Un track electrónico no pertenece solo a su autor, más bien pertenece a la máquina, su fabricante y al operador. Esto es porque todo track electrónico es un conjunto de características y limitaciones electrónicas de la máquina, decisiones del fabricante o desarrollador y finalmente experimentación y decisiones del autor u operador. Este cruce entre estos 3 responsables se da a partir de una sociedad actual empapada en electrónica. Es por ello que hoy en día el autor al componer una obra musical electrónica desaparece, muere. Pues estas ideas que se plasman en el track, no le pertenecen propiamente a él, sino más bien, a la cultura invadida por las máquinas y la tecnología...”

Fuente: La muerte del autor - Roland Barthes - 1967.

6. Conclusión.

Entonces, si las características y limitaciones de un dispositivo definen su identidad, propongo la siguiente asociación libre o interpretación arbitraria:

Reemplacemos la palabra *identidad* por la palabra *personalidad*. Entonces, consideremos a la máquina como una persona o integrante más en nuestro proyecto musical. Al igual que un compañero de banda, ésta puede llegar a proponer o modificar ideas durante la composición de una obra.

La pregunta es: ¿Permitimos que la maquina se “inmiscuya” en nuestra composición? ¿O decidimos mejor, utilizarla solo como un medio y evitar que ofenda nuestro ego de autor?

Si bien esta investigación no intenta tratar temas como inteligencia artificial, me pareció divertido incluir estas citas de un artículo del 2009 del diario El País, como disparador de mi reflexión final:

“...Los científicos de la computación acaban de discutir la necesidad de poner límites a la investigación en inteligencia artificial y robótica. Algunos están preocupados porque puedan conducir a la pérdida de control humano sobre las máquinas...”

“...Una máquina que pueda interpretar las emociones podrá simularlas...”

“...Los robots no sólo harán la guerra, acompañarán a los seres humanos...”

“...Científicos británicos han creado un androide capaz de pensar...”

“...Pronto estarán listos aviones que decidan si matan por su cuenta...”

Fuente: https://elpais.com/diario/2009/08/06/sociedad/1249509601_850215.html

Reflexión final

Creo que es interesante pensar que la MUSICA ELECTRONICA es eso, el momento en que las maquinas invadieron la música, tomaron el control. Creo que es un reflejo interesante de lo que pasa en la sociedad actual. Yo, personalmente, permito que esto suceda cuando estoy haciendo música. Me basta con ser quien aporta la sensibilidad humana, como, por ejemplo, ajustar un LFO para que sea más lento que su valor predeterminado y no quede tan “obvio” o cliché. Pero luego la electrónica va a desarrollarse sola.

Durante el proceso creativo, deberíamos aprovechar las particularidades y características más puras de la música electrónica, que son el no estar regida ni sometida por el lenguaje tradicional o convencional, el no requerimiento de un entrenamiento formal previo ni la intención de demostrar virtuosismo. Por ende, solo nos queda algo tan humano como la experimentación, el “probar durante horas”, el “crear jugando”.

Ejemplo sonoro:

“Let electronics evolve freely” – Pablo Wesler.

https://soundcloud.com/pablow-wesler/let_electronics_evolve_freely/s-TfTwE

Material adicional

Biografía de Alva Noto (Carsten Nicolai)

Nacido en 1965 en karl-marx-stadt, es un artista y músico alemán residente en Berlín. forma parte de una generación de artistas que trabaja intensamente en el área de transición entre la música, el arte y la ciencia. en su trabajo, busca superar la separación de las percepciones sensoriales del hombre haciendo que los fenómenos científicos, como las frecuencias de sonido y luz, sean perceptibles tanto para los ojos como para los oídos. influenciado por los sistemas de referencia científica, Nicolai a menudo utiliza patrones matemáticos como cuadrículas y códigos, así como estructuras de error, aleatorias y autoorganizadas. sus instalaciones tienen una estética minimalista que por su elegancia y consistencia es altamente intrigante. después de su participación en importantes exposiciones internacionales como documenta x y la 49 y 50 bienal de Venecia,

su obra artística se hace eco en su trabajo como músico. para sus proyectos musicales utiliza el seudónimo de Alva noto. con una fuerte adhesión al reduccionismo, dirige sus experimentos de sonido en el campo de la música electrónica creando su propio código de signos, acústica y símbolos visuales. junto con olaf bender y frank bretschnieder, es cofundador del sello 'raster-noton. archiv für ton und nichtton '. diversos proyectos musicales incluyen colaboraciones notables con ryuichi sakamoto, ryoji ikeda (ciclo), blixia bargeld o mika vainio. Nicolai realizó una extensa gira como alva noto por europa, asia, américa del sur y los estados unidos. entre otros, actuó en el museo solomon r. guggenheim de Nueva york, el museo de arte moderno de san francisco, el centro pompidou de parís y la tate modern de londres.

Fuente: <http://www.carstennicolai.de/?c=biography>