



Lílian Campesato
en la obra
*Conexões dispersas/
Dispersões conexas*, 2011



Para ver sonidos y escuchar movimientos

Investigadores del proyecto MóBILE realizan una gira con el objetivo de mostrar los resultados de la unión entre arte y tecnología

PUBLICADO EN MAYO DE 2013

Cuando empezó a trabajar en el proyecto MóBILE, en 2009, Fernando Iazzetta, docente de la Escuela de Comunicación y Artes de la Universidad de São Paulo (ECA-USP), afirmó que pretendía “hacer un cruzamiento entre una producción teórica y una artística, para permitir que se desarrollasen trabajos de creación en el marco de esta propuesta”. En la actualidad, acercándose de su conclusión, los investigadores de MóBILE muestran que no se han olvidado de la promesa, recién regresados de una gira internacional que exhibió los resultados del proyecto.

Fueron cinco presentaciones: en Belfast, Irlanda, en el Sonic Arts Research Centre de la Queen's University; en el Conservatorio de Música de Seia y en la Universidad de Aveiro, ambos en Portugal, y en La Hacería, en Bilbao, y en el Hangar, en Barcelona, España. “Por primera vez la

FAPESP financió una gira de músicos en el exterior. Vimos que además de los trabajos publicados, la parte artística resultante de nuestras investigaciones era tan relevante como los resultados escritos”, explica Iazzetta, autor de *Música e mediação tecnológica*, de editorial Perspectiva.

En el grupo que viajó, además del coordinador del proyecto, fueron Lílian Campesato, Michelle Agnes, Julian Jaramillo, Rogério Costa y Vítor Kisil, todos integrantes del MóBILE. Los otros docentes y alumnos que no fueron estaban representados por la producción artística resultante de sus investigaciones en el temático. El espectáculo presentado tenía como título *Transparência* y estaba compuesto por seis escenas en las cuales se mezclaban obras “tradicionales”, con instrumentos y partituras, otras que se valían de la improvisación y tres basadas en la búsqueda de la interacción entre la



1 Ensemble MóBILE en el espectáculo *Por trás das coisas*, octubre de 2010

2 Ensemble MóBILE presentando una obra en el evento *Música? 5*, en la Universidad de São Paulo, en 2012

3 Michelle Agnes tocando el piano preparado en el evento *Música? 3*, en el Centro Cultural São Paulo, en 2011

4 Cesar Villavicencio tocando la hyperflauta

música, la tecnología y otras artes.

En el caso de las escenas de interacción, el grupo se valía de una mesa negra sobre la cual se instalaba una minicámara, operada por Lílian Campesato. “Ella manipula objetos y así se producen variaciones en la proyección del sonido y de las imágenes, por ejemplo. En otra parte, tenemos una filmación de una plataforma del metro. Lílian arroja pedazos de papel y sobre ellos van apareciendo partes de la imagen, van develándose poco a poco”, dice el músico. “Procurábamos transmitir esa sensación de develar, al dotar de transparencia a las imágenes”, comenta Iazzetta.

La idea del MóBILE consiste en reunir a investigadores de las áreas de música, artes visuales, artes escénicas, ciencia de la computación e ingenierías para desarrollar nuevos procesos musicales centrados en la interacción entre esos diferentes sectores, aparentemente desconectados. En particular, el proyecto cuestiona el fetiche de la tecnología con posterioridad a los modelos iniciales de experimentalismo, cuyo enfoque se centraba en los estudios y en los equipos de punta. “Hubo un momento en la música

del siglo XX en que surgió un entusiasmo exagerado por las nuevas tecnologías. Se veneraban los avances tecnológicos como si valiesen por sí mismos. Para nosotros, lo que interesa es el resultado”, afirma. “Muchas veces, el exceso de tecnología puede incluso estorbar. Adoptamos la idea de *low tech*, la tecnología más eficiente que se encuentra en el cotidiano. La articulación más compleja debe estar en el pensamiento artístico y no en la ingeniería”, advierte Iazzetta.

El investigador sostiene que eso puede no parecer una novedad, pero que, aun en los grandes centros de investigación musical, lo que se ve es precisamente esa mitificación de lo *high tech*. Lo más importante, considera Iazzetta, es resituar el rol del virtuosismo que separó al creador y al espectador en dos polos distanciados y, liberándose del compromiso con relación a la tradición, acercar a la música a otros modelos artísticos, en un mestizaje con las otras artes. “En ese contexto puede desarrollarse una música interactiva, pues el único modo de entrar a esa nueva forma es mediante una vivencia sensorial plena”, dice Iazzetta.

LA REACCIÓN

No se trabaja en el proyecto con la idea de ruptura, sino con una reacción contra la tecnología como solución a todos los problemas. Incluso en la música ha sido así. El propio término “música electroacústica” pone de relieve a la tecnología utilizada por ese género. A partir de los años 1980, esto pasa a ser criticado. Ahora se pretende hacer bajar a ese arte de su pedestal, en su carácter de algo hecho para pocos y por pocos, para volverlo más accesible, más lúdico y más irónico, acercando a la música y su creación al cotidiano de la gente. La mediación tecnológica, a su vez, ha facilitado la conexión entre los elementos sonoros y los visuales.

“El auditorio, en un concierto por ejemplo, asiste pasivamente frente a algo que no logra entender por completo, en una actitud de total admiración y distancia. Aun frente a un piano, la gente permanece sin comprender muy bien cómo funciona aquella mecánica más compleja”, dice. La tecnología compensaría precisamente esa ausencia de virtuosismo en cada uno de nosotros. Surgiría un “nuevo amateurismo”, en el buen sentido del término: la capacidad de cualquiera para crear música, ya que se disolvería la asimetría existente entre quien hace y quien aprecia una obra de arte. Los aparatos ocupan el lugar de la técnica y la experimentación reemplaza a la tradición. “Jugar con los aparatos es una experiencia en la cual el arte tiende a dejar de ser arte. Son propuestas artísticas descargadas de técnica y volcadas a la experiencia, para el juego con los materiales. A su vez, en el arte cada vez más inmerso en el uso de artilugios tecnológicos, lo que se diluye,



2



de manera paradójica, es la propia técnica”, sostiene Iazzetta.

Sin embargo, todo eso –y para que la paradoja funcione– proviene precisamente de la tecnología. “Trabajamos desde una perspectiva complementaria con los músicos. Tenemos muchas preguntas sobre el sonido, que son objetivas, sin ningún sesgo estético. Son señales tratadas de manera científica”, sostiene Marcelo Queiroz, docente de ciencias de la computación de la USP, quien participa del MóBILE. Además de su conocimiento tecnológico, Queiroz es graduado en composición en la ECA-USP. “Pero cuando estoy del ‘otro lado’, solamente trabajo con las variables científicas en busca de una asociación horizontal con las investigaciones musicales del grupo”, afirma.

De este modo, a su juicio, esta interacción se produce siempre que una cuestión artística plantea un reto técnico, tal como el análisis de las señales de la voz, por ejemplo. “Prefiero ver a la música y al arte como lugares donde surgen naturalmente problemas de índole técnica que requieren soluciones. Al fin y al cabo, las computadoras, por ser más flexibles, brindan mayores posibilidades de expansión y de experimentación con timbres y señales que la creación de nuevos instrumentos”, evalúa Queiroz. Para éste, la música sigue ahora por la senda que abrieron las artes visuales anteriormente. “Desde el punto de vista de los datos sonoros, podemos modular la escucha humana, transponerla a la herramienta computacional. Tendremos pronto la misma síntesis sonora que se obtuvo en el pasado con los programas gráficos”, dice. Queiroz hace mención

La tecnología ayuda a quitarle la mística al acto de la creación musical

de las simulaciones de espacios acústicos efectuadas en ordenadores, en las cuales un grupo puede oírse incluso en una sala inexistente.

“Para nosotros el trabajo en el proyecto MóBILE ha sido una oportunidad única. Por primera vez hemos logrado montar un equipo interdisciplinario de científicos, artistas y estudiantes de tecnología y artes trabajando conjuntamente en la investigación en producción artística de vanguardia”, afirma Fabio Kon, también del Departamento de Ciencias de la Computación de la USP y miembro del proyecto MóBILE. “Desde el comienzo del proyecto hemos procurado aproximar la creación artística a la producción tecnológica de punta y explotar las sinergias posibles entre esas dos formas de conocimiento. No es una tarea fácil, pues la tendencia natural de los artistas y los técnicos apunta a trabajar aisladamente; pero este proyecto ha constituido un primer paso en ese sentido. Estamos contentos con los resultados logrados, pero todavía hay que avanzar, existe un largo camino por



delante”, dice Kon. “Es una forma única de producción y propagación del conocimiento, que escapa de los estándares tradicionales de fomento a la investigación”, sostiene el investigador. Según él, esto va más allá de los estudios musicales.

“Se habla mucho de la tecnología y de las máquinas como el envés de lo humano, como si el alma de la música fuese vendida como pichincha. Pero imaginar que una máquina le quita lo humano a la música es olvidarse de que nada es más representativo de lo humano que las máquinas que construimos”, recuerda Iazzetta. Para el músico, tratamos a la relación entre música y tecnología con un aspecto de dependencia y no de simbiosis.

Según Iazzetta, el uso de la tecnología deja de ser esencial en la actualidad, tal como lo fue en los comienzos de la música electroacústica, y se vuelve incidental. Sale del foco y se convierte en una herramienta destinada a crear intereses, y así, ayuda a desmitificar el acto de la creación musical. ■ Carlos Haag

Proyecto

MóBILE: procesos musicales interactivos (nº 2008/ 08632-8); Modalidad Proyecto Temático; Coord. Fernando Iazzetta (USP); Inversión R\$ 515.936,56 (FAPESP).