

RETROALIMENTACIONES

MÚSICA, AUDIOVISUAL, ELECTROACÚSTICA

Daniel Reinoso / daniel_reinoso@yahoo.com

Música Incidental / Tecnología Multimedial 3. Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

Federico Torres / federicojosetorres@gmail.com

Tecnología Multimedial 3. Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

Pablo Loudet / ploudet@gmail.com

Música Incidental. Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

En el año 1999, la cátedra de Práctica Experimental con el Sonido, perteneciente al Departamento de Música de la Facultad de Artes (FDA) de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP), asistió y pudo tomar registro de un seminario dictado por Michel Chion,¹ organizado por el Departamento de Comunicación Audiovisual de esta misma casa de estudios.

En el año 2000, parte de los integrantes de esta cátedra se hizo cargo de las asignaturas de la especialización de Sonido dentro del entonces nuevo Departamento de Multimedia, donde se tratan contenidos de tecnología, de lenguaje y de diseño orientados hacia la producción de discursos de arte sonoro con medios electroacústicos. A partir de 2004, algunos de estos docentes se hicieron cargo de la asignatura Música Incidental, perteneciente al Departamento de Música.

A partir de 2006, estas cátedras conformaron un grupo de investigación, en el cual abordaban proyectos inherentes a todas estas temáticas dentro del marco del Programa de Incentivos de la Secretaría de Ciencia y Técnica de la UNLP.

A partir de 2009, la cátedra Música Incidental hizo un convenio con la Escuela Provincial de Teatro de La Plata para que sus alumnos integren sus grupos de producción teatral haciéndose cargo del sonido y la música de las puestas escénicas de la Escuela.

Finalmente, a partir de 2019, la cátedra de Música Incidental sumó otro convenio con la cátedra de Realización 4 –Departamento de Artes Audiovisuales (DAA), FDA, UNLP– para aplicar la misma modalidad de trabajo antes citada, ahora en la musicalización de audiovisuales producidos como trabajos finales de dicha asignatura.

Todo este trayecto generó muchas experiencias y un cuerpo de conocimientos fruto de la articulación conceptual de los distintos lenguajes intervinientes en los medios teatrales, multimediales y audiovisuales. La propuesta aquí consiste en aproximar a contenidos clave de estos tres ámbitos de conocimiento que nosotros consideramos que pueden retroalimentarse mutuamente.

Los lenguajes interdisciplinarios

Las disciplinas artísticas espectaculares (teatro, cine, multimedia) tienen la particularidad de contener, aglutinar y articular a varios lenguajes. Estas disciplinas hacen eje en el actor, la mirada y el relato potencial, respectivamente, pero se sirven de otros lenguajes (literario, plástico, sonoro, etcétera) para vestir sus respectivas representaciones. Cada lenguaje está conformado por elementos constitutivos y criterios para enlazarlos, y así poder generar un discurso estético coherente. Pero el campo de las convivencias entre disciplinas artísticas es un tanto difuso.

Lo que primeramente se suele hacer en la elaboración de un discurso espectacular es privilegiar al eje (actor, mirada, relato potencial) y subordinar o poner en función de ellos al resto de los recursos artísticos, generalmente en forma intuitiva. El espacio que estamos abordando es precisamente ese, el de la funcionalidad entre

¹ Michel Chion es un docente de origen francés, que en la actualidad ocupa el cargo de profesor asociado en la Universidad de París iii, discípulo de Pierre Schaeffer, exmiembro del Groupe de Recherches Musicales (GRM), compositor de música concreta. Autor de *La Audiovisión*, considerado por los críticos como el libro definitivo sobre las relaciones entre sonido e imagen (Wikipedia, 2019).

lenguajes. Estamos intentando encontrar criterios de complementariedad recíprocos. En este sentido, podemos decir que todas estas expresiones artísticas se dirigen a un «audio-espectador» (Chion, 1993, p. 11). Es decir, que en cualquier exposición artística (función, concierto, muestra) se debe diseñar lo que se ve y lo que se oye, y en forma articulada y complementaria.

Para nuestro caso, vamos a partir de lo que se oye por sí mismo, para luego aproximarnos a lo que se audio-ve.

Las potencialidades de la música

Vulgarmente, se entiende que la música es un arte que combina sonidos con un criterio estético. Sin embargo, la tradición musical, al menos en Occidente, nos muestra que en realidad la música es un texto (Chion, 1999) compuesto por parámetros que luego puede ser encarnado por algún instrumento diseñado para reproducirlo.

La composición musical puede ser definida como *el arte de combinar relaciones paramétricas del sonido*, volcadas sobre una partitura. Estas *relaciones paramétricas*, a excepción de la llamada música programática, en absoluto tienen un resultado figurativo.

No obstante, nuestra cultura musical permite que, más allá de una valoración estética, le asignemos a ella poderes de significación y de referencialidad cultural. Luego, la *música incidental* es aquella música que, basándose en estos poderes, se pone en función de otra disciplina artística como el teatro, el cine, la multimedia, entre otras.

La música incidental es, entonces, la que, ante un plano con información neutra y estática (por ejemplo, el plano detalle de un ojo), nos puede decir si el tiempo fluye velozmente o se encuentra virtualmente detenido, o si tal escena se produce en Medio Oriente, o dentro de un ámbito socioeconómico particular, o inclusive si algo está por suceder, o si alguien está experimentando una sensación particular en un determinado momento, etcétera.

Y todo esto, gracias a que los humanos percibimos un evento sonoro y/o musical, y luego nuestra mente le asigna inmediatamente un sentido, desde nuestros distintos *tipos de escucha*.

El diseño sonoro para audiovisual

En el diseño de la banda de sonido para un producto audiovisual se deben considerar, como materiales sonoros provenientes de distintas cadenas acústicas al habla, la música, los sonidos de la naturaleza y los sonidos artificiales (estas dos últimas también denominadas *foley*).

Luego, estos materiales deben ser dispuestos en diversas relaciones respecto del campo visual que nos otorga el plano cinematográfico. Estas relaciones se denominan sonido *in*, *fuera de campo*, *off*, *interno*, *on the air* —estos dos últimos propuestos también por Chion (1993)—. Estas disposiciones no tienen por qué ser rígidas. Por ejemplo, un sonido que en un momento se encuentra *fuera de campo*, luego puede pasar a encontrarse *in*.

Los tipos de tensión entre visión y audio

El concepto de *audiovisión* de Chion refiere a las posibilidades comunicativas y expresivas que

se obtienen producto de lo que él llama *el contrato audiovisual*. Este contrato resulta de lo que puede entregar una información visual articulada con una información sonora. Es decir, de alguna manera, las combinaciones y las tensiones que se producen entre estos dos tipos de información conjugados en forma simultánea. En su libro *La audiovisión* (1993), nos propone cinco modos de contrato: síncresis, línea de fuga temporal, valor añadido, extensión y enlace. Plantea que estos modos de contrato generan percepciones complejas. No percibimos lo que vemos o lo que escuchamos, sino lo que *audio-vemos*.

Los tipos de escucha

Un mismo evento sonoro puede ser percibido desde distintos *puntos de escucha*, en función del contexto donde este es articulado. Por ejemplo, un par de golpes de puño sobre una tabla puede ser percibido como esto mismo —es decir, al reconocer la fuente que emana dicho evento sonoro (puño contra tabla)— o como que alguien golpea a una puerta —es decir, que alguien nos está llamando detrás de nuestra puerta— o como un gesto musical —es decir, que alguien está haciendo música mediante percusión—. Al primer tipo de escucha lo denominamos *referencial*, al segundo *semántico* y al tercero *estético*.

Este evento, complementado con información visual distinta, hará que cambiemos nuestro punto de escucha (un plano detalle de una tabla y un puño, un plano entero de una persona frente una puerta, un plano medio de un percusionista interpretando).

Si bien todo es sonido, en realidad nosotros percibimos materias distintas sobre la base de nuestras posibilidades de escucha. Un discurso sonoro, entonces, puede estar dirigido a un determinado tipo de escucha, puede orientarse a una combinación de estas o puede jugar con los límites entre una y otra escucha (y esto último es fundamentalmente muy explotado por las músicas electroacústicas).

La ¿música? electroacústica

La música electroacústica es un género que ya tiene setenta años de vida, y dentro de la historia de la música contemporánea se la señala como una vanguardia más. La música del siglo xx se ha caracterizado por proponer recursos que al común de los auditores les hacía preguntarse si eso que estaban escuchando era realmente música. En ese sentido, la electroacústica es una propuesta extrema, ya que no se compone en partitura sino que se monta en multipistas (antes a través del montaje de cintas magnetofónicas, hoy mediante aplicaciones informáticas). Puede utilizar todos los sonidos de nuestro entorno (un violín, pero también una olla o un trueno), puede crear sus propios sonidos artificialmente mediante síntesis, puede procesar todos esos sonidos de tal forma de difuminar o directamente hacer desaparecer la referencialidad de fuente en ellos, puede utilizar a la disposición y conducta espacial de las fuentes como un parámetro expresivo, etcétera.

La compositora Annette Van Der Gorne (2019) define a la música electroacústica como *cine para los oídos*. Así como existe un cine *mudo*, podemos pensar a la música electroacústica como un cine *ciego* que juega distintos niveles de abstracción.

Perspectivas de retroalimentación

Las potencialidades de la música en rol incidental, las tensiones entre sonido y visión o *audiovisiones*, la multiplicidad de escuchas en la música electroacústica son todos recursos provenientes de distintos campos, pero que pueden retroalimentarse mutuamente.

El compositor romántico alemán Richard Wagner concebía a sus óperas (que él denominaba *dramas musicales*) como *obras de arte total*. Esta idea ambiciosa, y hasta pretenciosa, jugaba con la idea de un arte integral.

En la medida en que podamos descalzarnos de nuestra especialidad artística y abriarnos un panorama de posibilidades en cuanto a la apropiación poética de diversos materiales, vamos a poder explorar distintos recursos representativos y conceptuales de las otras especialidades artísticas para nutrirnos artísticamente de ellas. Tal vez deberíamos partir de asumirnos primeramente como artistas y luego elegir los medios con los cuales producir arte.

Ahora, bajando las pretensiones para acotar nuestras intenciones para el presente trabajo, nuestra idea es intentar hacer coexistir una apreciación audiovisual, otra musical y otra electroacústica, al abordar la conformación de un discurso artístico espacio-temporal.

Por un lado, proponemos definir al arte de los compositores como aquel que genera un discurso mediante una variedad de *sensaciones* dadas por las posibles relaciones entre parámetros del sonido, dentro de una moda, época, corriente o vanguardia que los *identifica*, contiene y también condiciona.

Por otro lado, podemos definir al arte de los cineastas como aquel que representa un discurso mediante una realidad ficticia a partir de una variedad de miradas particulares, también dentro de una moda, época, corriente o vanguardia que los contiene y también los condiciona.

Finalmente, nos aventuramos a definir al arte de los creadores electroacústicos como aquel que busca conformar un discurso surcando el límite entre lo estético y lo representativo, lo perceptivo y lo sensorial, la identidad y la abstracción. Una nueva disciplina artística que, en sus ya setenta años de existencia, ha generado subvanguardias, subgéneros y subestilos; es decir, que sus creadores también ya vienen siendo tanto contenidos como condicionados.

Desde aquí, ya tenemos en común la idea de representación discursiva, sensitiva, estética, contenida y condicionada por su contexto.

Cuando hablamos de imágenes, solemos sobreentender que nos referimos a representaciones visuales. Sin embargo, una entidad puede ser percibida (y por ende representada), por todos los otros sentidos. Para nuestro caso, el otro recurso para representar una entidad en el espacio-tiempo es el sonido. Deberíamos considerarlo entonces, como la otra posibilidad de representación.

La música en sí misma nos reclama, primeramente, que la percibamos solamente desde un *punto* de escucha estético. Pero, dentro de una película, esta música está para contarnos, representarnos e informarnos, y no para que la apreciemos.

En contrapartida, cuando nos enfrentamos a la escucha de una música electroacústica, su denominación *música* nos indica que debemos disponernos a realizar una escucha estética

sobre lo que vamos seguidamente a oír. Sin embargo, mucho del discurso electroacústico se basa en utilizar materiales sonoros cuya fuente no puede ser claramente reconocida, y esta condición es la que pone alerta a nuestros distintos *puntos de escucha*. Nuestra mente se siente provocada a reconocer las fuentes que emanan esos sonidos y también a intentar descubrir un significado discursivo —qué se está queriendo representar, qué se pretende decir—, y todo esto mientras intentamos continuar con nuestra escucha estética.

Desde la música, ambas situaciones pueden ser descritas de la siguiente manera: para el primer caso, esto es algo así como revestir de un contexto musical a un discurso audiovisual, y para el segundo, es como insertar materiales sonoros del contexto audiovisual a la música.

Así como el discurso musical se compone en parte de distintos grados de tensión entre los materiales sonoros intervinientes, el discurso audiovisual se compone en parte de los distintos grados de tensión entre los materiales sonoros y visuales intervinientes. Y finalmente, para el caso de la música electroacústica, su discurso se compone de distintos grados de tensión generados por las múltiples escuchas posibles de sus materiales.

En definitiva, podríamos conceptualizar a la música, a la electroacústica, al audiovisual y a la imagen visual cinética sin sonido (el denominado *cine mudo*) como cuatro instancias posibles en la representación de un mismo relato, que puede jugar con distintos grados de tensión en cuanto a cómo se disponen los materiales tanto sonoros como visuales en el tiempo y el espacio.

Referencias

Chion, M. (1993). *La Audiovisión*. Barcelona, España: Paidós Comunicación.

Chion, M. (1999). *El Sonido*. Barcelona, España: Paidós Comunicación.

Van Der Gorne, A. (abril de 2019). *Seminario de Especialización*. Encuentro Internacional de Música Electroacústica Monaco Electroacoustique 2019, Academia Rainier III, Principado de Mónaco.

Wikipedia. (2019). *Michel Chion*. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Michel_Chion