

String Mask Overflow y el formato “propuesta”- “respuesta” en “GAPPP – Gamified Audiovisual Performance and Performance Practice”

Pedro González Fernández

ZM4 Hochschule für Musik und Theater Hamburg

pedrogonzalezcomposer@gmail.com

Plano picado del interior de un auditorio.

Captamos esta imagen desde la primera butaca central del segundo anfiteatro. Vibran cuatro focos de luz tenue. Orientando la mirada hacia las sombras proyectadas sobre el suelo de madera, el cuarteto de cuerda parece un único ser vivo. O el conjunto de una multitud de cables entrelazados. Una inmensa colección de terminaciones nerviosas que se extienden hasta la última esquina de un mismo cuerpo indefinido. Transportan chispas. Renuevan sin pausa cada acorde, cada célula, cada frase. Cuatro instrumentos, una sola figura. Colorean el sonido y filtran el aire.

Las cadencias se resuelven y, una vez superado el momento de máxima actividad, un pulso leve continúa, sin flaquear, a fin de mantener los instrumentos con vida. Suyas son las reflexiones intermitentes que emite este cuerpo. Un pitido sencillo y monótono. Secuencias de código y diminutas lámparas led parpadeando al ritmo de cada gesto.

Los cuatro instrumentistas se precipitan de un lado a otro en sincronía, cada miembro se contonea, dilata y encoge como una bolsa vacía, ocupando las regiones de un espacio en negro cuyos límites todavía resultan difíciles de discernir. Al ritmo de las pulsaciones de la música, parpadea todo el cuerpo, se inflama y respira. ¿Dónde estamos nosotros? Unidad. Lo vemos todo, pero ahí ya no hay nada. En realidad, nunca lo hubo. Faltan los rostros, faltan las manos, faltan los instrumentos, falta el aliento, falta la música e incluso falta el sentido. En su lugar la técnica. La soledad. La promesa imposible de un mundo interconectado. Botones de dos posiciones, sensores de movimiento, VR headsets, luces de colores y muchas pantallas.

Introducción

El 30 de junio de 2018 recibí un encargo del Instituto de Música Electroacústica –IEM– de la Universidad de Música y Artes Escénicas de Graz, que comprendía la composición y desarrollo técnico de una pieza multimedia para instrumentos de cuerda frotada. La nueva obra sería representada durante el simposio “Gamified Composition and Performance – a Symposium in Artistic Research”, a celebrarse en marzo del año siguiente en el marco de un

nuevo proyecto de investigación artística "GAPPP – Gamified Audiovisual Performance and Performance Practice" financiado por el fondo para las ciencias austríaco, Austrian Science Fund (FWF), en la sala Ligeti Hall del MUMUTH, auditorio asociado a la Universidad de las Artes de Graz (KUG).

En GAPPP, un equipo de investigadores trabaja sobre el potencial artístico ligado a la inclusión de estrategias propias de los videojuegos interactivos en el contexto de la composición y la performance audiovisual. Durante los últimos años, los videojuegos se han convertido en un área de investigación de moda, cubierta por muy variadas disciplinas tanto del campo de las humanidades como de las artes. Sin embargo, hasta el momento, solo en una medida relativamente pequeña se habían explorado elementos de los videojuegos en el ámbito de la composición y la creación musical contemporánea (Ciciliani y Lüneburg 2018). GAPPP parte de la hipótesis de que los modelos de interacción, narración y dramaturgia inherentes al universo del videojuego ofrecen técnicas y perspectivas novedosas que pueden aplicarse en performances multimedia.

El tipo de investigación llevado a cabo en GAPPP requiere de un trabajo enfocado en diversos aspectos técnicos como, por ejemplo, la programación de algoritmos o el diseño de interfaces musicales. Pero también plantea preguntas respecto a la percepción: ¿cómo diseñar una recepción equilibrada entre los eventos que tienen lugar en el escenario y las representaciones virtuales que se proyectan en una pantalla? ¿Cómo puede el intérprete actuar como un mediador, involucrando a la audiencia en la performance como "backseat-players"? (Lüneburg 2018). Este tipo de preguntas demandan una investigación desde el punto de vista de la práctica artística.

Con el principal objetivo de comprender el potencial de los elementos del videojuego en las composiciones multimedia, el proyecto reúne a un conjunto internacional de artistas, y a expertos en los campos de la filosofía del juego, la teoría del juego, el arte audiovisual y la musicología. Cabe destacar el carácter plural de la iniciativa, que aun teniendo como eje vertebrador el discurso del "artistic research" genera un contexto propicio para la colaboración interdisciplinar, proponiendo nuevas preguntas de investigación, en la frontera entre la práctica artística, la estética, los videojuegos, y el diseño de software.

Como parte de uno de los últimos eventos organizados por GAPPP en el 2019, el simposio "Gamified Composition and Performance – a Symposium in Artistic Research", para el cual recibí el encargo al que me refería anteriormente, propone un modo de conferencia "propuesta-respuesta". En este formato, a partir de una exposición inicial planteada por parte de un musicólogo o un experto en teoría del juego, se presentan una serie de "respuestas" o comentarios críticos de otros investigadores. Estas "respuestas" hacen referencia a los temas y problemáticas presentadas por la exposición inicial, apoyándolas desde un ángulo diferente, o dando contraargumentos. Se trata de una práctica común en conferencias académicas.

Sin embargo, dado que el proyecto se inscribe en el contexto de la investigación artística, el formato se ve ligeramente alterado. En lugar de incluir únicamente "propuestas" y "respuestas" en forma de presentaciones orales, también se propone la interpretación en directo de obras de arte escénicas como respuesta crítica a una exposición inicial. Este fue el caso de mi aportación. El encargo no concretaba la producción de una pieza multimedia al uso, sino que concebía la composición como un comentario crítico de las problemáticas

planteadas por otra “propuesta” artística. La “propuesta” en este caso sería *Trois Machins de la Grâce Aimante*, elaborada por el compositor y diseñador de software americano Robert Hamilton. En términos prácticos, mi nueva obra exploraría material y temas de la pieza de Hamilton, enfocándolos desde un ángulo diferente, o proponiendo soluciones alternativas a las decisiones técnicas, conceptuales y estéticas presentes en su producción artística.

Trois Machins de la Grâce Aimante es la primera composición escrita para Coretet, un instrumento musical interactivo programado en un entorno de Realidad Virtual. Este sistema implementa mecánicas corporales y gestos performáticos propios de instrumentos de cuerda frotada pertenecientes a la tradición de la música clásica occidental, como el violín, la viola o el violonchelo. Construido en la plataforma de creación de videojuegos Unreal Engine 4 y la lengua de programación informática para síntesis de audio Pure Data, Coretet permite a músicos profesionales ejecutar música en versiones virtuales simplificadas de sus instrumentos en un escenario reminiscente del cuarteto de cuerda tradicional (Hamilton 2019). Coretet y *Trois Machins de la Grâce Aimante* exhiben tecnologías en interfaces de VR ya estandarizadas, como las gafas de realidad virtual Oculus Rift, o los controladores Oculus Touch. Los sonidos son sintetizados digitalmente en el ordenador usando el modelo físico de una cuerda frotada del Kit de herramientas de síntesis (STK).

Metodología

El proceso de investigación artística que concluye con la performance de mi pieza, a la que bauticé con el nombre de “String Mask Overflow”, en referencia a los dispositivos de realidad virtual, se lleva a cabo a lo largo de varios meses. Entre el 1 de julio de 2018 y el 28 de marzo de 2019, me trasladé a Graz en diversas ocasiones con el fin de asistir a los primeros ensayos y puestas en práctica de Coretet. Tuve la oportunidad de probar el hardware y estudiar las bases de código del software sobre el cual estaba construido el sistema, así como de participar en varias discusiones posteriores a los ensayos entre el compositor, los intérpretes, un especialista en teoría del juego y un musicólogo. Durante el simposio, precedente a mi contribución, el experto en teoría del videojuego Constantino Oliva presentaría un artículo crítico comentando la pieza de Hamilton desde el punto de vista de la teoría del juego.

Durante este primer período de gestación de mi “respuesta” utilicé algunas metodologías propias de la investigación cualitativa exploratoria y de la investigación artística, como la observación participante o los registros de campo que llevé a cabo a través de un cuaderno de campo en el que expuse problemáticas concretas y descripciones que consideré relevantes, extraídas de momentos de los ensayos y las discusiones en las sesiones de grupo. También aproveché mis estancias en Austria para acumular grabaciones en audio y vídeo de los músicos y de mis primeras experiencias como usuario del sistema musical interactivo en realidad virtual. He aquí algunos ejemplos de mis notas:

Nota 20-08-2018: “reflex_Los intérpretes se quejan de la falta de control de los sensores”. “Miriam- Es que lo nuevo un poco y de repente salta ese sonido sin que lo pueda controlar”. “reflex_la representación física motora de los otros personajes no es suficiente para trasladar las dinámicas que normalmente seguimos en la música para cuarteto”.

Nota 23-08-2018: "Barbara- Es interesante que los instrumentos sean flexibles porque me permite la posibilidad de modificarlos a tiempo real". "Barbara- Como la fisicalidad del instrumento virtual es tan diferente, hago cosas con el cuerpo que nunca hubiese hecho con mi violín". "observ_Barbara se levanta de la silla a menudo y salta como intentando alcanzar algo en el aire".

La lectura de estas notas y el visionado de las grabaciones me ayudaron a inferir una serie de preguntas destinadas a entender qué elementos de Coretet podían resultar relevantes para el comentario. Algunas de estas preguntas fueron: ¿qué tipo de relación se establece entre los músicos y la audiencia en un *setting* como este? ¿Cómo gestiona esta propuesta la identidad y la fisicalidad del intérprete? ¿Cómo se relaciona esta música con la tradición del repertorio para cuarteto de cuerda? ¿Qué tipo de *affordances*, tanto físicas como virtuales, ofrecen los hardware para VR en este momento y cuáles son sus limitaciones si se comparan con prácticas de música clásica tradicionales como el cuarteto de cuerda?

En octubre de 2018 empecé a trabajar en la composición a partir del material recogido. Desde hace aproximadamente dos años he experimentado con un formato de trabajo hasta entonces nuevo para mí, que ha dado lugar a dinámicas muy interesantes. Se trata de un espacio ficticio denominado "el laboratorio para la práctica interdisciplinar". El laboratorio funciona como una especie de atelier en el que junto con músicos y o practicantes de otras disciplinas escénicas¹ propongo ejercicios y discusiones grupales trabajando algunos aspectos previamente definidos por las preguntas de investigación.

Estos ejercicios persiguen la producción y desarrollo de materiales tanto musicales como performáticos que más adelante pueda organizar en la pieza final. A su vez estas dinámicas dan lugar a nuevas preguntas de investigación que sugieren nuevos ejercicios y así el proceso iterativo continúa, dando forma poco a poco a unos materiales y práctica artística cada vez más concretos. Dependiendo de las características del proyecto las dinámicas iniciales suelen variar, aunque siempre van precedidas por una serie de rituales² que pretenden inspirar en los participantes un estado mental activo, de apertura e interés que bajo mi punto de vista es indispensable para la experimentación.

En el caso de *String Mask Overflow* utilicé el laboratorio para trabajar dos aspectos fundamentales de la pieza de Hamilton, sobre los que basé en gran medida mi composición: la fisicalidad del *performer* en relación a la tecnología y la relación entre el *performer* y la audiencia. El trabajo en el laboratorio lo llevé a cabo en Hamburgo y Graz, experimentando con diferentes tipos de movimiento ligados a la técnica violinística coordinados con sonidos electrónicos y una pantalla de retroproyección sobre la que la sombra del intérprete interactúa con textos, así como con proyecciones 3D de los instrumentos y cuerpos virtuales de *Trois Machins de la Grâce Aimante*. La documentación en vídeo de mi pieza estará pronto disponible en www.gapp.net y en <http://www.pedrogonzalez.es/string-mask-overflow.html>.

1. Los participantes en el laboratorio acostumbran a ser colaboradores vinculados previamente al proyecto: intérpretes, coreógrafos, bailarines, etc.

2. Los rituales precedentes al trabajo experimental son diferentes en cada proyecto y para cada grupo de artistas.

Conclusiones

He escogido mi experiencia en GAPP para este artículo porque me ha aportado nuevas maneras de entender mi propia práctica investigadora y creativa. Hasta la fecha, la mayor parte de mis proyectos vinculados a la investigación artística contaban como método principal con un tipo de autoetnografía que únicamente contemplaba mi propia práctica como centro del estudio. En este caso la autoetnografía ya no va únicamente enfocada a mi propio proceso, sino a los avances y escarceos del proceso creativo de una tercera persona sobre los que elaboro un comentario crítico. Bajo estas circunstancias he desarrollado nuevos métodos de investigación, técnicas compositivas y programas informáticos interactivos que han ampliado las fronteras de mi producción musical multimedia.

Trabajar en este contexto me ha invitado a imaginar un tipo de investigación artística en la cual los procesos y el discurso propios de esta disciplina se hacen explícitos y reconocibles en sus productos artísticos. Creo, asimismo, que la inclusión de la práctica artística en formatos académicos tradicionales, como el caso de la conferencia “propuesta”-“respuesta”, aporta nuevas perspectivas al discurso académico convencional. También plantea nuevos retos para artistas investigadores y abre puertas a prácticas híbridas a medio camino entre la crítica musical y la creación. Este tipo de iniciativas experimentales incentivan la discusión y el desarrollo crítico de estas prácticas, transformando sus hábitos creativos y ayudando a construir nuevas posibilidades para un campo de estudio como el de la investigación artística, todavía joven y en continua redefinición.

Bibliografía

- Ciciliani, Marko y Barbara Lüneburg. 2018. “Gamified Audiovisual Works – Composition, Perception, Performance”. *Emille, the Journal of the Korean Electro-Acoustic Music Society*.
- Lüneburg, Barbara. 2018. “Between Art and Game: Performance Practice in the Gamified Audiovisual Artworks of GAPP”. *The Computer Games Journal* 7: 243-260, Springer Science.
- Hamilton, Robert. 2019. “Coretet: a 21st Century Virtual Interface for Musical Expression”. En *Proceedings of the 14th International Symposium on Computer Music Multidisciplinary Research (CMMR)*, Marseille, France.

Lecturas recomendadas

- Hamilton, Robert. 2019. “Mediated Musical Interactions in Virtual Environments”. En *New Directions in Music and Human Computer Interaction*, editado por S. Holland, K. Wilkie, T. Mudd, A. McPhearson, M. Wanderley. Cham (Suiza): SpringerVerlag.
- López-Cano, Rubén y Úrsula San Cristóbal. 2014. *Investigación artística en música: problemas, métodos, paradigmas, experiencias y modelos*. Barcelona: Fonca-Esmuc.

_____. 2014. "Entre 'musicología encubierta' y 'mi obra es mi investigación': mapeando el espacio de la investigación artística en música". *A Contratiempo. Revista de música en la cultura* 23.

Barbour, Rosaline. 2013. *Los grupos de discusión en investigación cualitativa*. Madrid: Morata.

Puckette, Miller. 1996. "Pure Data". En *Proceedings of the International Computer Music Conference*. San Francisco.

R