

Hibridando el Saber

INVESTIGAR SOBRE
COMUNICACIÓN Y MÚSICA



MIGUEL DE AGUILERA
ANA MARIA SEDEÑO
EDDY BORGES

(COORDINADORES)



SPICUM
servicio de publicaciones

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



SPICUM
servicio de publicaciones

**Hibridando el saber.
INVESTIGAR SOBRE COMUNICACIÓN Y MÚSICA.**

*Miguel de Aguilera
Ana Sedeño
Eddy Borges Rey
(Coordinadores)*

Hibridando el saber. Investigar sobre comunicación y música.
Miguel de Aguilera, Ana Sedeño, Eddy Borges Rey (Coordinadores)

ISBN: 978-84-9747-325-5
Depósito legal: MA 1736-2010

Obra publicada en el Repositorio Institucional de la Universidad de Málaga (RIUMA)
Disponible en la URI: <http://hdl.handle.net/10630/4048>

Comunicaciones presentadas para las I Jornadas de Investigación Doctoral sobre Comunicación y Música, celebradas el 7 de junio de 2010 en el Aula Magna de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Málaga.

Maquetación y diseño: Estefanía Martínez y Eddy Borges Rey



Esta obra está sujeta a una licencia Creative Commons:
Reconocimiento - NoComercial - SinObraDerivada (cc-by-nc-nd):
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>
Cualquier parte de esta obra se puede reproducir sin autorización pero con el reconocimiento y atribución a los autores.
No se puede hacer uso comercial de la obra y no se puede alterar, transformar o hacer obras derivadas.

**Hibridando el saber.
INVESTIGAR SOBRE COMUNICACIÓN Y MÚSICA.**

ÍNDICE

1. ENTRE EL PASADO Y EL FUTURO: LA INVESTIGACIÓN SOBRE COMUNICACIÓN Y MÚSICA EN MÁLAGA <i>Miguel de Aguilera</i> <i>Ana Sedeño</i>	9
2. EL PRECIO DE LA LIBERTAD REINVENTANDO LA ECONOMÍA ONLINE: CÓMO LOS CONTENIDOS “GRATUITOS” PUEDEN SER RENTABLES A LARGO PLAZO <i>Gerd Leonhard</i>	18
3. FILMOGRAFÍA MOZARTIANA PANORAMA HISTÓRICO POR LAS BANDAS SONORAS CON MÚSICA DE W. A. MOZART <i>Alfonso Méndiz Noguero</i>	24
4. APROXIMACIÓN A LA MEMÉTICA Y SUS POSIBLES APLICACIONES AL ESTUDIO DE LA MÚSICA EN EL CONTEXTO AUDIOVISUAL. EL CASO DE GEDDAN <i>Diana Pérez Custodio</i>	37
I. HIBRIDACIÓN EN PRÁCTICAS Y PATRONES MUSICALES	
5. LAS FUNCIONES COMUNICATIVAS DEL PIANO ORQUESTAL EN PETROUCHKA DE STRAVINSKY <i>Miguel Ángel Leiva Vera</i>	44
6. LA POPULARIZACIÓN DE LA GUITARRA EN ESPAÑA DURANTE EL SIGLO XVII <i>Francisco Alfonso Valdivia Sevilla</i>	65
7. LA EXPLOTACIÓN DEL ÉXITO MUSICAL A TRAVÉS DEL FENÓMENO DE LA VERSIÓN <i>José María Oyola Pérez</i>	74
8. MÚSICA, POESÍA Y POLÍTICA. ESTUDIO DE LOS PATRONES MUSICALES A TRAVÉS DEL ÁLBUM “DEDICADO A ANTONIO MACHADO, POETA”, DE JOAN MANUEL SERRAT <i>Cristina Gatón Lasheras</i>	82
9. LA NUEVA CONVERGENCIA DE LA MÚSICA DIGITAL: IMAGINARIOS Y PROSUMO EMERGENTE <i>Eddy L. Borges Rey</i>	90
10. BREVE ESTUDIO DE LA RELACIÓN HÍBRIDA ENTRE LA MÚSICA ELECTRÓNICA Y LA IMAGEN ANIMADA <i>Estefanía Martínez</i>	100
11. CYBELINE: LA DIOSA CYBORG CONECTADA CON CABLES Y SU TROMBÓN	

<i>Jesús Fernando Lloret González</i>	111
12. FACTORES DE EMISIÓN Y RECEPCIÓN EN UN VIDEOJUEGO MUSICAL <i>Daniel Díaz Baeza</i>	120
13. PRESENCIA E INFLUENCIA DEL ROCK EN LA SOCIEDAD ESPAÑOLA DEL SIGLO XXI <i>Ignacio Gallego Pedraza</i>	129
II. LENGUAJES, ACTORES E INTERACCIÓN IMAGEN/MÚSICA	
14. EL LEGADO PEDAGÓGICO DE GENRICH GUSTAVOVIČ NEJGAUZ: EL ASPECTO «MECÁNICO» DE LA TÉCNICA PIANÍSTICA <i>Salve Pilar Márquez Sánchez</i>	138
16. EL PODCAST COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA: ANÁLISIS DE SU APLICACIÓN EN EL I.E.S. LA MAROMA DE BENAMOCARRA <i>Ernesto J. Abad Fernández</i>	149
17. TIMBRE MUSICAL, EVOLUCIÓN CULTURAL Y TECNOLOGÍA <i>Caezar Marius Varvaroi</i>	159
18. MÉTODO DE DATACIÓN DE EDICIONES MUSICALES A TRAVÉS DE SUS ELEMENTOS Y SU APLICACIÓN AL LIBRO DE POLIFONÍA Nº 3 DE LA CATEDRAL DE MÁLAGA <i>Jose Carlos Rodrigo Herrera</i>	166
19. EL SYNCHROCINÉ O CINÉ-PUPITRE DE CHARLES DELACOMMUNE: UN DISPOSITIVO OLVIDADO (INTRODUCCIÓN AL CONTEXTO, FUNCIONAMIENTO Y DOCUMENTACIÓN ORIGINAL DISPONIBLE) <i>Jesús Manuel Ortiz Morales</i>	179
20. LA MÚSICA DE VIDEOJUEGO COMO MEDIO Y LENGUAJE <i>Antonio González Portillo</i>	190
21. LA MÚSICA EN EL TRÁILER CINEMATOGRAFICO <i>José Manuel Recio Ortiz</i>	199

1. ENTRE EL PASADO Y EL FUTURO: LA INVESTIGACIÓN SOBRE COMUNICACIÓN Y MÚSICA EN MÁLAGA

Miguel de Aguilera

Universidad de Málaga, deaguilera@uma.es

Ana Sedeño

Universidad de Málaga, valdellos@uma.es

1.1. EL PESO DE LA HISTORIA

Hace poco más de dos siglos que, en el marco de la serie de profundos cambios que cabe glosar aludiendo en general al proceso de industrialización, las sociedades occidentales experimentaron hondas transformaciones en su esfera cultural -que empezó entonces a conocer un extraordinario desarrollo. Lo que incluyó la arrolladora explosión de un ámbito de la creación humana, el de la música a la que desde hace tiempo llamamos clásica, que ha llegado a acumular un repertorio de obras de alta calidad -en algunos casos, sublimes. Pronto se desarrolló en esta misma sociedad un campo de estudio para ocuparse de esta música: la musicología, que ha dado a lo largo de todos esos años muchos y muy variados frutos, con frecuencia de gran interés, sobre todo en el estudio de diferentes facetas de la música clásica. Pero este campo de especialización científica no ha llegado a ocuparse con el mismo rigor e interés, sin embargo, de otros tipos de música, recuperados, estabilizados o desarrollados también en nuestra sociedad a lo largo de esos dos siglos. Al estudio de esas otras manifestaciones musicales, desatendidas por la musicología, han debido pues acudir varias ciencias, entre otras la antropología, la sociología, la psicología o -más recientemente- la comunicación. Así, durante muchas décadas, las distintas facetas de la música, sus diferentes tipos, se han contemplado desde ámbitos científicos especiales, definiéndose en cada caso ciertos objetos de estudio y empleándose orientaciones metodológicas variadas.

1.1.1. Instituir esferas separadas

Tradicionalmente, el estudio de la comunicación y el de la música han seguido caminos separados. Y ello, a pesar de que la música no sea, bajo cierto punto de vista, sino una de las formas sonoras que ha adoptado la comunicación humana, y de que la música participe plenamente de los rasgos que caracterizan los fenómenos que han venido interesando a la mayoría de los estudiosos de la comunicación, formando parte

indisociable con mucha frecuencia de ellos. Para entender esta paradójica separación tradicional entre campos del saber hay que fijarse en una serie de razones que, obviamente, remiten a un contexto histórico que cabe glosar haciendo alusión a la *Modernidad*.

Término que empleamos en ese sentido general que solemos darle para referirnos al establecimiento de una serie de fundamentos, en el nivel de las ideas, en los que se apoyó la construcción de la sociedad industrial –y que han contribuido a basar asimismo las acciones que los distintos sujetos han desplegado en su seno. Entre esos fundamentos, como es bien sabido, la razón y la cultura ocuparon un lugar preeminente. Ese marco *ideal* acogió también la arrolladora irrupción de la música clásica, inscrita en el marco del Arte -de esa esfera autónoma estructurada por el gusto y regida por los principios de autenticidad y belleza.

Junto con otras bellas artes, este tipo de música desempeñó un papel protagonista en el establecimiento de esa esfera artística; entre otras formas, instituyendo ciertos modos de sonar, así como de participar en el desarrollo de las actividades musicales (modalidades de acceso y uso según los distintos actores sociales, basadas en buena medida en los capitales económico y cultural de que dispusieran o estuvieran a su alcance) y de su estudio (escenario académico, objeto, método, bases teóricas).

La música clásica sirvió –con notable eficacia- en la sociedad industrial para cumplir ciertas funciones y proporcionar algunas gratificaciones. Aunque sea obvio que esa misma sociedad estableció una serie más extensa de recursos culturales, que puso a disposición de los integrantes de esa sociedad para que pudieran satisfacer –bajo condicionamientos vinculados a la estructura social- algunas de sus necesidades en el marco de las prácticas culturales. Entre esos recursos se cuentan otras formas de música –también sujetas a institucionalización-, que se clasificaron en los ámbitos de la *cultura popular* y de la *cultura de masas*. De esos tres tipos ideales establecidos en el escenario de la Modernidad para encuadrar –encauzar y marcar socialmente- las prácticas culturales de la población, el de la cultura de masas quedó desde el principio lastrado por componentes negativos, ya que no gustaba a la *cultura culta*, al no responder a los cánones de autenticidad y belleza exigidos y descansar además en mediaciones asociadas a su condición industrial: la tecnológica, la económica y la social; y fue desde el principio despreciada en consecuencia. Y ello, como si la música clásica y la popular no descansaran siempre en una tecnología determinada, o como si fueran del todo ajenas a la obtención de resultados económicos basados en los derechos de autor o en el pago por acceder al disfrute de la obra o como si, en definitiva, todos los tipos de música no fueran productos culturales propios de un medio histórico –con ciertos sentidos y usos posibles para individuos y grupos socialmente situados.

La institucionalización de esas tres esferas culturales –*alta cultura, cultura popular, cultura de masas*- incluyó la de sus campos y modos de estudio (comprendiendo, pues, la de sus orientaciones teóricas y metodológicas dominantes). De modo que si de la música clásica se ocupaba, sobre todo, la musicología, de la popular lo haría la antropología, mientras que de la de masas se habría de ocupar la más joven ciencia de

la comunicación. Pero la música no sería de verdad tomada en consideración por la ciencia de la comunicación (paradojas de la ciencia propia de la Modernidad). Y es que, por más que la ciencia de la comunicación se crease para ocuparse sobre todo de algunos procesos que afectan a la opinión pública y de industrias culturales que proporcionan ciertas formas de entretenimiento, sin embargo, el sonido, en general y la música, en particular, han sido históricamente postergados en su seno frente a la imagen.

1.1.2. Fronteras líquidas, enfoques híbridos

Esta situación duró bastante tiempo hasta que, hace unos pocos lustros, las orientaciones en el estudio científico de la comunicación comenzaron a cambiar, a dejar de centrarse tan sólo en torno de ciertos medios y formas comunicativas para pasar cada vez más a entender la comunicación humana en el marco más amplio de la cultura; y así comprender, entre otras cuestiones, los productos culturales (comunicados o comunicables) como una serie de elementos a nuestro alcance, que podemos usar para dar sentido a nuestras vidas y a cuanto en ellas concurra, sobre todo, para encauzar la satisfacción de nuestras emociones y para procurarnos cierto bienestar. Y con esa apertura de las orientaciones en esta ciencia se ampliarían también los fenómenos de los que pasase a ocuparse, convergiendo además con los avances –enfoques, objetos de estudio- logrados en el campo de la música.

Las ciencias están emprendiendo en nuestros días nuevos rumbos, ampliando y diversificando enfoques, superando las estrechas lindes disciplinares que antes separaban unas de otras y enriqueciéndose así mutuamente. A ello, por supuesto, contribuye la Postmodernidad –en su sentido de dismantelamiento gradual de varios de los supuestos ideales de la Modernidad-; pero es también exigido por las profundas mudanzas que en nuestros días conocen los ámbitos y las formas a través de los que la cultura se desarrolla. Cambian las tecnologías, cambian las prácticas culturales, cambian los actores y los escenarios instituidos. Cambian pues los fenómenos y, al tiempo, las ciencias que de ellos se han de ocupar. Y es que todos los seres humanos somos, como es obvio, hijos de nuestro tiempo; y también son históricas las actividades que desplegamos. Así la música que, inserta en ese contexto de mudanzas intensas y generalizadas, cambia también en profundidad: en términos tecnológicos y económicos, en los modos de creación, difusión, acceso y uso, en los contextos de los que participa. Y, con ella, sus modos de estudio, que rebasan las rígidas y estrechas parcelas en las que fueron confinadas en la Modernidad.

1.2. CONVERGENCIAS: MIRANDO HACIA EL FUTURO

La música tiende en nuestros días a romper las barreras que la han limitado durante décadas y a converger –tecnologías, actores, contextos, formas-, y a encontrarse las distintas formas musicales entre sí y con otras modalidades comunicativas (de Aguilera, Adell y Sedeño, 2009/ de Aguilera y Adell, 2010). Como es lógico, también tienden a coincidir y complementarse cada vez más sus modos de estudio. Y a ello hemos querido contribuir nosotros, abriendo en la Universidad de Málaga un ámbito en el que pudieran converger, y en cierta medida fusionarse, la comunicación y la música –sus prácticas, sus enfoques. Reparando así un tanto paradojas que padecen algunos de los

ámbitos instituidos en nuestra sociedad para acoger ciertos conocimientos – comunicacionales, musicales.

Así, antes de que terminara el siglo pasado ya se alumbraron en esta Universidad las primeras investigaciones –que fructificaron en tesis doctorales y publicaciones. Y en el curso académico 2004-05 inició su andadura un programa de doctorado sobre Comunicación y Música. Programa que constituye una experiencia singular – desafortunada y paradójicamente, casi sin precedentes en España ni en Europa-, puesto que se propuso estudiar la música desde su dimensión comunicativa, enriqueciendo al mismo tiempo la comprensión de la comunicación mediante el examen de una de sus manifestaciones más olvidadas por los especialistas de este campo científico: la música. Este programa obedecía, por necesidad y por convicción, a un planteamiento abierto: al diálogo entre participantes –músicos y comunicadores- y entre campos del saber, entre estudiosos de distintas universidades y entre los enfoques que cada uno aportaba. Esa óptica dialéctica –basada en enfoques durante décadas antitéticos, pero que aquí se funden e hibridan en una síntesis enriquecedora- ha dado ya, y seguirá dando, frutos positivos: tanto en el nivel de los fundamentos teóricos y metodológicos para el estudio de la comunicación y la música, cuanto en la construcción de objetos de estudio y en el impulso y desarrollo de investigaciones –e, incluso, en la orientación de prácticas culturales concretas. Tesis y tesinas, monografías, ensayos, artículos, libros individuales y colectivos, conferencias, seminarios, participación en congresos y encuentros científicos, son algunos de los resultados científicos hasta ahora obtenidos. A los que, sin duda, seguirán en los próximos años otros muchos de semejante índole.

1.2.1. Hibridación en prácticas y patrones musicales

Han sido tres las perspectivas o bloques de temáticas en las que se ha trabajado durante el desarrollo de estos estudios de posgrado. Y ello queda presente en los textos que a continuación se proponen.

En un primer bloque, la música ha sido abordada desde la teoría cultural y social con la aplicación de conceptos como hibridación, matrices culturales o patrones musicales a prácticas musicales concretas y presentes. En este sentido, se ha consolidado todo un posicionamiento metodológico particular, a medio camino entre la música y la comunicación absolutamente vinculada con los estudios culturales (tanto en su vertiente anglosajona como latinoamericana) y en contacto permanente con otras disciplinas de las ciencias sociales como la sociología, la etnomusicología y la antropología. Bajo esta idea se ha trabajado desde la música folklórica y flamenca, la música clásica de principios de siglo y la electrónica, así como se ha emprendido la observación de los mecanismos de la versión o los nuevos imaginarios que ofrece el universo digital.

Diana Pérez Custodio describe en su texto el proceso mimético sufrido por la aplicación de la canción *Get down*, de la cantante japonesa Hirose Kohmi, a unos fragmentos de vídeo extraídos del videojuego defectuoso *007 Goldeneye*. En dichos fragmentos, los personajes se vuelven como locos girando en todas direcciones; a alguien se le ocurrió mezclar eso con la canción y colgarlo de YouTube. A partir de la ocurrencia de mezclar

esta idea con la canción citada y colgarlo en YouTube han surgido miles de imitaciones de todo tipo, protagonizadas por personas reales y personajes famosos (George Bush entre ellos). De ese modo, el *Promise get down dance* se ha convertido en un meme ejemplar...

“Las funciones comunicativas del piano orquestal en *Petrouchka* de Stravinsky” de Miguel Ángel Leiva Vera, realiza una revisión de carácter musicológico en autores y obras que significaron el afianzamiento del instrumento piano dentro de la orquesta, inserto en el movimiento antiimpresionista, antirromántico y neoclásico que cubrió el ambiente musical de principios de siglo XX.

El trabajo de Francisco Valdivia en “La popularización de la guitarra en el siglo XVII” se basa en el empleo del papel predominante de la guitarra en este siglo como herramienta sociológica genérica y de recreación histórica, especialmente como forma de conocer la circulación de la música en nuestro país en el barroco. Se aportan resultados de la importancia de la guitarra a través de sus referencias en manuscritos poéticos, teatro breve, novela... y demás manifestaciones culturales del período en lo que, sin duda, es un trabajo titánico que rezuma una extensa erudición sobre variados aspectos. El autor emplea como herramienta principal los diferentes tipos de notación abreviada de acordes, conocidas como *cifra de rasgueado*, para su propósito sin dejar atrás que son el antecedente de variados métodos de aprendizaje de la guitarra para los aficionados a la música pop.

Con “La explotación del éxito musical a través del fenómeno de la versión”, José María Oyola indaga en las características de un tema musical que lo hacen ser versionado a través del tiempo y convertirse repetidamente en éxito musical. Los procesos de apropiación, rearticulación e identificación se vuelven imprescindibles para explicar el mecanismo cultural que fomenta la repetición de un tema musical con mínimas variaciones. Parece necesaria la convergencia de planteamientos musicales, culturales y económicos para estudiar este dispositivo complejo que se encuentra, actualmente, en la génesis de muchos fenómenos artísticos.

“Música, poesía y política. Estudio de los patrones musicales a través del álbum *Dedicado a Antonio Machado, poeta*, de Juan Manuel Serrat” de Cristina Gatón se adentra en el territorio de la ideología en relación a la materia musical. Más concretamente, su propuesta se centra en el análisis de la canción de autor a través del conocido músico catalán Juan Manuel Serrat. La autora reflexiona sobre el empleo de poemas de escritores españoles de principios de siglo en la canción española durante el franquismo, con conclusiones interesantes respecto a sus pretensiones ideológicas. De manera más genérica, el artículo profundiza en el valor social de la música, como forma de unir el pasado y el presente histórico.

Eddy Borges presenta “La nueva convergencia de la música digital: imaginarios y prosumo emergente” en la que propone el estudio de los imaginarios musicales del género flamenco y del jazz a través de la herramienta metodológica de las matrices culturales para confrontarlas con las motivaciones del autor-intérprete-productor para llegar a conclusiones sobre las formulaciones de la producción de sentido de composiciones musicales de estos géneros. Se describen las conclusiones respecto a

los niveles institucionalizado, subjetivo y orgánico con que el autor clasifica estas motivaciones, después de entrevistas etnográficas en profundidad realizadas a tres célebres informantes, Jorge Pardo, Carles Benavent y Marc Miralta.

Estefanía Martínez González aplica similares términos de hibridación cultural, aunque esta vez entre fenómenos musicales y visuales. “Breve estudio de la relación híbrida entre la imagen animada y la música electrónica” representa, ante todo, un intento por categorizar el videoclip electrónico, definir las bases de su naturaleza híbrida (sus referencias al cine musical) y por acercar su estudio al ámbito de la imagen animada y la música electrónica. La película *Interstella 5555* del grupo francés de música techno Daft Punk se emplea como modelo de análisis y ejemplo, a la vez, de hibridación cultural (Oriente/Occidente), hibridación de géneros (videoclip/cine musical) e hibridación semiótica (música electrónica/imagen animada).

Jesús Lloret con “Cybeline: La diosa cyborg conectada con cables y su trombón” se adentra en la producción *Cybeline*, creada por la trombonista Abbie Conant y el compositor William Osborne, una obra multidisciplinar en la que imagen, música, voz y actuación en directo se aúnan. Su forma de fusionar el teatro y la ópera con la mediación de las nuevas tecnologías (música electroacústica, vídeo), nos coloca –de nuevo- ante un ejemplo paradigmático de hibridación interdisciplinar e interlingüística que resulta necesario estudiar, sin olvidar la importancia de la disciplina artística performance y el fenómeno cyborg para este fin.

Por su parte, Daniel Diaz, en “Factores de emisión y recepción en un videojuego musical”, realiza un estudio apasionante en torno al videojuego Guitar Hero y sobre la experiencia de juego, la satisfacción y usos de sus jugadores. El autor llega a la conclusión de que este producto transcultural debe su éxito a la diversión que proporciona, a la sensación de sentirse músico fácilmente (eliminando sus dos principales problemas, el tiempo y la dificultad) y diversos otros usos sociales como la interactividad y la participación colectiva.

La música popular, sus funciones, usos y gratificaciones han estado en el punto de mira de muchos trabajos. La música rock ha suscitado un interés especial en algunos doctorandos a lo largo de estos años, por ejemplo. “Presencia e influencia del rock en la sociedad española del siglo XXI” de Ignacio Gallego Pedraza, representa un estudio multidisciplinar que, desde una perspectiva primordialmente comunicacional, pretende hacer trascender la importancia de este género a toda la cultura y la historia española hasta la actualidad. Partiendo del concepto de Romanticismo, con el término Rockanticismo hace referencia al predominio de un tipo de música y de una cultura y unos valores anexos que parten de la articulación de elementos utilizados siglos atrás y la confluencia de varias culturas musicales. Como mecanismo de reordenación de las relaciones entre las culturas dominantes y dominadas, es necesario estudiar el efecto del rock en la cultura española del siglo XXI. Ignacio Gallego se propone hacerlo desde una perspectiva sociológica sin obviar la parte musical del fenómeno, empleando una combinación de métodos cualitativos y cuantitativos.

1.2.2. Lenguajes, actores e interacción imagen/música

Otro segundo bloque temático se acerca a la música como materia sonora y como elemento significante. Los conceptos de paisaje sonoro, cultura de la escucha, los intrincados vínculos entre lenguaje verbal y musical y la aplicación de variadas disciplinas al campo de la significación y la expresión musical (la semiótica, la narratología...) han dado seno a innumerables trabajos de investigación. En estas temáticas se encuentra Salve Márquez con “El legado pedagógico de Genrich Gustavovič Nejgauz: el aspecto «mecánico» de la técnica pianística”, en torno a la figura mundial de la pedagogía del piano y Director del Conservatorio de Moscú entre 1935 y 1937, y profesor del mismo desde 1922 hasta su muerte en 1964. La autora propone, como primer punto, una distinción seria entre los términos técnica y mecánica, aplicados al arte de la interpretación pianística, así como una defensa del aspecto físico de la ejecución musical, tal como la realizada por el maestro. Se realiza un recorrido por todo el material que sobre sus clases y legado existe en la actualidad, apoyándose en un enfoque analítico musical desde un punto de vista estético, técnico y pedagógico.

Ernesto Abad con “El podcast como herramienta educativa: análisis de su aplicación en el I.E.S. La Maroma de Benamocarra” plantea la aplicación de nuevas herramientas tecnológicas sonoras al mundo docente, intentando encontrar sus capacidades de experimentación y creación activa, especialmente en educación secundaria. Su objetivo general es exponer sus resultados en torno a la idea de que el podcast es un instrumento adecuado para apoyar al alumnado de esta etapa educativa en el aprendizaje de distintas materias, así como una excelente herramienta en la mejora de su expresión lingüística.

César Varvaroi con “Timbre musical, evolución cultural y tecnología” nos propone una reflexión en torno al timbre como calidad y color de los sonidos y como herramienta para hacer cumplir el yo artístico, y expone algunos ejemplos en este sentido, especialmente en torno al violín.

Carlos Rodrigo con “Método de datación de ediciones musicales a través de sus elementos y su aplicación al libro de polifonía nº 3 de la Catedral de Málaga” presenta un curioso trabajo en el que se aúna la erudición musical e histórica con la aplicación tecnológica a través del procesamiento informático. Este método de datación pretende localizar históricamente partituras de las que se desconocen su autoría o época través de variados criterios relacionados con su creación y su entorno de producción como la tipología, el grabado, el soporte y su estado de conservación. La segunda parte de su texto maneja estos elementos con ejemplos concretos respecto al libro de polifonía nº 3 de la catedral malagueña.

Otro bloque de investigaciones se ha venido relacionando con la interacción entre la música y los medios o formatos audiovisuales. El trailer cinematográfico, el videoclip, la música en el cine y en el videojuego y, sobre todo, las funciones y recursos musicales aplicados a la publicidad audiovisual han sido los temas de no pocos trabajos de investigación durante estos años. En este sentido, se ha investigado con seriedad tanto desde una perspectiva diacrónica (revisión histórica de épocas concretas y primigenias

de esta relación) como sincrónica. En el primer caso se encuentra el texto “El synchrociné o ciné-pupitre de Charles Delacommune. Un dispositivo olvidado. (*Introducción al contexto, funcionamiento y documentación original disponible*)” de Jesús Manuel Ortiz, que revisita una época fascinante de la historia de cine y el arte del siglo XX. Lo que el autor ha denominado movimiento cinemático europeo como frente de todo un movimiento y corriente artística unitaria, es estudiado a la luz de nuevos documentos aparecidos en torno a una máquina de sincronización audiovisual llamada Sychrocine, inventada por Charles Delacommune. Este aparato consiste en todo un sistema de dispositivos conjuntos basados en una banda ritmográfica para lograr científicamente sincronía audiovisual, incluso anterior al sistema de doblaje de Blum, reconocido como inventor de este procedimiento.

Con “La música de videojuego como medio y lenguaje” Antonio González Portillo define el término banda sonora en el videojuego, atendiendo a la evolución histórica en relación a los avances informáticos, en materia de hardware especialmente. Se define la banda sonora del videojuego como el conjunto de temas, o melodías musicales que lo conforman y atienden al desenvolvimiento del material visual y narrativo, dotados de una discontinuidad estructural o sintáctica que atiende a la interacción del jugador, en formato digital y que puede ser disfrutada de manera externa al propio videojuego. Se apuntan, además, cada una de las consecuencias derivadas de estas cuestiones.

Con “La música en el trailer cinematográfico”, José Manuel Recio pone las bases del análisis de una música de género en el trailer cinematográfico, con el objetivo de caracterizarla y poder aplicar sus principios. Se estudian las características musicales intrínsecas a esta música así como sus funciones, especialmente en el género de aventuras, a través del análisis de contenido y técnicas de análisis estructural y de intensidad, además de las musicales básicas. El estudio no deja de lado la relación de la música del trailer con otros componentes esenciales del mismo como las imágenes, la narración o la voz en off.

Por otro lado, se han venido realizando investigaciones centradas en agentes de la creación musical como el director de orquesta o el compositor, en tipos de agrupaciones musicales (orquesta), en torno a técnicas analíticas musicales (la modalidad frigia, la expresión vocal en el siglo XX), ciertos instrumentos (la guitarra, el piano en la orquesta...)... En fin, un abanico muy amplio de aproximaciones, perspectivas e intereses que se encuentran, en algunos casos, en interacción (es decir, no son excluyentes) y que sin duda describen el recorrido investigador de este doctorado...

Sin embargo, no terminan aquí, seguramente, sus inquietudes. Y es que la investigación sobre comunicación y música en Málaga mira hacia el futuro. Por los frutos esperados, por los temas abordados y las perspectivas necesarias, por la consolidación de una masa crítica de investigadores. Y a ello ha querido contribuir la jornada de investigación doctoral que organizamos en junio de 2010 en la Universidad de Málaga.

1.3. REFERENCIAS

DE AGUILERA, M.; ADELL, J.E. Y SEDEÑO, A. (eds.)(2008) "Comunicación y música" (2 vols.: 1. "Lenguaje y medios"/ 2. "Tecnología y audiencias"). UOCPress, Barcelona.

DE AGUILERA, M. Y ADELL, J.E. (coords.)(2010) "Mediaciones en el nuevo escenario digital Música y pantallas". Comunicar 34; 10-14. (de Aguilera, M. & Adell, J.E. (2010). "Mediations in the New Digital Landscape. Music and Screens". Comunicar 34; 10-14).

2. EL PRECIO DE LA LIBERTAD REINVENTANDO LA ECONOMÍA ONLINE: CÓMO LOS CONTENIDOS “GRATUITOS” PUEDEN SER RENTABLES A LARGO PLAZO

Gerd Leonhard

www.mediafuturist.com

www.twitter.com/gleonhard

www.gerdtube.net

Traducción al español de: “The price of freedom: reinventing the online economy: Gerd Leonhard explains why ‘free’ content can still pay in the long term”

Del RSA Journal, verano 2009. Uso permitido.

<http://www.thersa.org/fellowship/journal/features/features/the-price-of-freedom>

Traducido por:

"Laend" Carlos Pérez Velilla, www.twitter.com/claend

Desde los comienzos de la (r)evolución de internet, con World Wide Web y Netscape IPO el 9 de agosto de 1995, se nos prometió libertad de acceso a información, medios y música. Lo que comenzó como un lento intercambio de textos simples, imágenes borrosas y mp3 hipercomprimidos en boletines online; se ha extendido a todos los rincones de la industria de contenidos, llegando incluso a conquistar espacios tan reales como alquileres de coches. Sin duda, hoy en día los jóvenes usuarios de internet esperan un acceso gratuito a los contenidos, y las generaciones mayores también se están apuntando al carro.

Sobre los escombros de la anticuada Web1.0, estamos siendo testigos de un cambio global hacia la recién erigida red móvil. Un WWW que finalmente es tan fácil de usar que hasta mi abuela es capaz de desenvolverse. Mientras 5 años atrás, necesitábamos un ordenador atado a numerosos cables para acceder a ese sitio llamado “online” y poder formar parte del intercambio global de información, ahora nos basta con un Smartphone y una conexión de datos simple. Mediante un único clic, podemos tomar parte activa del mundo online, o bien participar en modo parásito.

Como usuarios, nos encantan los contenidos “gratis”; como autores, el mero hecho de pensar en ello nos saca de nuestras casillas. Cuando el acceso significa propiedad de facto, ¿cómo podremos seguir vendiendo copias de nuestras creaciones?

¿Quedaremos relegados a tocar en directo, mientras nuestra música da vueltas al mundo en redes sociales? ¿O a dejarnos la piel escribiendo blogs, sin la mínima posibilidad de ganar dinero contante y sonante? Por desalentador que parezca, no podemos seguir anclados a los pilares del Contenido 1.0, como el estándar fijado en virtud del cual los editores de EUA reciben \$0.091 por cada “copia” de su creación musical. Nadie puede asegurar qué define la copia en estos tiempos en que el equivalente online de tal copia puede ser reproducido cientos de miles de veces por día. Ningún anunciante ni ISP puede pagar tal suma al autor (o el editor), ni tan siquiera Google puede; no hasta que los anunciantes pongan entre el 30/50% de su presupuesto global de marketing (1 trillón de U\$) sobre la mesa. Las tradicionales expectativas y los acuerdos de licencias previos a la era internet, son los que están retrasando acuerdos entre YouTube y organizaciones de gestión de derechos como PRS y GEMA. Éstas esperan cobrar lo mismo que anteriormente por una copia tradicional. Este impasse está causando numerosos roces entre las industrias de medios en todo el mundo. Aunque, bajo el problema del dinero se halla un cambio de paradigma aún más profundo: el cambio de un sistema de dominación y control centralizado, a un nuevo ecosistema basado en modelos abiertos a la colaboración. El paso de monopolios y cárteles a plataformas independientes en las que asociarse y compartir beneficios son procesos estandarizados. En la mayoría de países, la ley Copyright confiere a los titulares de los derechos la potestad total para permitir o no el uso de la obra. Ellos -las compañías que poseen los derechos- han dirigido el ecosistema aplicando sus condiciones de un modo unilateral durante los últimos 50 años.

Bienvenido a internet: el 95% de los consumidores tiene acceso a la red de redes, un espacio virtual donde no funciona la exclusividad de acceso. Nos guste o no, denegar el uso legal a nuestros contenidos porque no estamos de acuerdo con los términos (o la entidad pidiéndonos el permiso) es percibido como un “daño” a las redes digitales, y el tráfico siempre conseguirá encontrar un camino para hacerlo de todos modos. Internet y sus millones de usuarios avanzados, inventores y hordas de colaboradores encontrarán un modo de usar nuestras creaciones de todos modos. En efecto, podemos llevar a juicio a Napster, Kazaa o The Pirate Bay y llevarnos por delante todas las “mulas” que nos encontremos por el camino. Podemos gastar cientos de millones de dólares en abogados y grupos de presión, pero nada de esto conseguirá dirigir el dinero hacia nosotros de nuevo. La solución no es otra acción legal, ni otro truco técnico (basta con recordar el fiasco de Gestión de Derechos Digitales -Digital Rights Management- para la música digital). La solución pasa por la creación de nuevos modelos de negocio y por adoptar una nueva lógica económica que funcione para todas las partes implicadas, basada en la colaboración, el compromiso mutuo y la confianza entre las partes. Instalar un ecosistema que suplante el anterior egosistema. Tan pronto como lo aceptemos, comenzaremos a descubrir las tremendas posibilidades que encierra la economía de contenidos online.

2.1. FREE, FEELS-LIKE-FREE Y FREEMIUM

Mucho se ha escrito acerca de la persistente tendencia de internet hacia los contenidos gratuitos. Es crucial que distingamos entre los diferentes términos para que seamos capaces de desarrollar nuevos modelos de beneficio. “Free” (gratis) significa que nadie

obtiene un beneficio en dinero efectivo, el contenido se regala a cambio de otras consideraciones, como pueden ser: un público más amplio, una mayor velocidad del marketing viral o un boca a boca con mayor intensidad. El problema es que puedo recibir una mayor atención, pero eso no me va a ayudar a pagar mis facturas. Gratis es, en definitiva, no remunerado. ‘Feels-like-free’ (Parece gratis), significa que al consumirse el contenido, se genera dinero aunque para el usuario, en última instancia, sea gratis. El dinero puede ponerlo un tercero (como en el caso de la página web Top100.cn de Google en China), puede ir incluido en el producto (como la innovadora fórmula “comes with music” (música incorporada) de Nokia, que directamente incluye en algunos equipos el coste relacionado con el acceso a contenidos de música). O bien puede pagarlo alguna infraestructura social, tecnológica o cultural (como la TV por cable, o los honorarios relacionados con la licencia de emisión europea). ‘Feels-like-free’ (Parece gratis), puede ser un inteligente modo de reconformar lo que el cliente está pagando, y por lo tanto de cambiar su percepción al realizar el pago por un sentimiento más positivo.

“Freemium” es un vocablo acuñado por VC Fred Wilson y Jarid Lukin, que fue popularizado por la revista Wired de Chris Anderson, combina los modelos de negocio “free” y “Premium” en un nuevo formato que sigue el principio de regalar algo inicialmente, para conseguir que los usuarios accedan al siguiente nivel del servicio – pagando-. Esta fórmula ha resultado muy exitosa para compañías Web2.0 centradas en video de banda ancha y telefonía/mensajes online, como por ejemplo Skype (ofreciendo llamadas gratuitas y luego vendiendo crédito para llamadas fuera de la plataforma, o bien planes para llamadas locales), Flickr (ofreciendo una capacidad de almacenamiento superior y el atractivo FlickrPro badge por 29.99\$). En resumen, todos los contenidos digitales (incluyendo libros) están pasando de venderse físicamente, a ofrecerse bajo alguno de los nuevos modelos comentados: “free”, “feels-like-free”, “freemium” o bien van incluidos al comprar otro producto. Se puede ganar mucho dinero mediante todas estas opciones. Así que mientras los autores asumimos los desafíos del nuevo modelo, no debemos olvidar que, en los viejos tiempos, gran parte de lo que los consumidores pagaban era destinado a la creación de la copia física, a la distribución y el espacio en el lineal. La verdad es que los consumidores no pagaban mucho por la canción ni la creatividad del autor, pagaban sobre todo a los intermediarios: estudios, editoriales, distribuidores y minoristas. Por eso, al eliminar esos costes – como ocurre en muchos modelos de negocio basados en internet- no tiene porque perjudicar al autor, sino a las industrias consolidadas alrededor de su producto.

De todos modos, debido al gran atractivo que encierran los modelos gratuitos, creo que vamos a presenciar un gran crecimiento y desarrollo de este tipo de modelos. Ahora, es responsabilidad de los gerentes y editores de las casas de discos imaginar y desarrollar nuevos modelos de negocio rentables, que no existían en el modelo anterior basado en el control de la distribución y la venta de copias. Por lo tanto, yo creo que el valor de un contenido concreto depende en gran manera de lo que Kevin Kelly ha llamado “los Nuevos Generativos”, una suerte de sumario del valor en este nuevo paradigma.

2.2. DESARROLLANDO LOS NUEVOS GENERATIVOS

Las nuevas estrategias para generar beneficios de los contenidos incluyen:

- Presentación y “soluciones alternativas”: en vez de simplemente vender una descarga, ofrecer una aplicación para Smart-Phone que permite acceder a la música, vídeos e imágenes de un artista.
- Inmediatez: la opción de conseguir una canción, libro o película sin necesidad de esperar.
- Preservación y filtro: el valor añadido de tener alguien que programe mis listas de reproducción o bien que me recomiende programas de TV o películas.
- Valor añadido como una definición superior (incluyendo 3D) o una mayor calidad de sonido o imagen.

La personalización y las opciones tipo Premium están alcanzando grandes resultados en modelos online como el servicio de blogging Typepad. Es probable que en un futuro cercano los servicios básicos sean gratuitos, vengan incluidos al comprar otros productos, o bien sean pagados por la publicidad incluida en el servicio. La industria de la música, ha visto emerger servicios como Spotify, que ofrecen condiciones similares: el usuario puede escuchar gratuitamente cualquier canción que desee, o bien puede pagar para no verse obligado a escuchar los anuncios y disponer además de mejores herramientas para la creación de sus listas de reproducción.

Mi corazonada es que a medida que haya una mayor abundancia de datos disponibles y se mejoren las funcionalidades de segmentación por comportamiento (behavioural targeting), los anuncios pasarán a ser percibidos como contenido, y se reducirá el deseo de deshacerse de ellos. De nuevo, si una parte del presupuesto global de marketing y publicidad puede destinarse a pagar contenidos, haría muy felices a los autores. Productos virtuales como un avatar personalizado para mi perfil, ya suponen un gran negocio en crecimiento que creará nuevos flujos de beneficio para todo tipo de creadores de contenidos. Por ejemplo, es posible que mi avatar desee escuchar la última canción de John Mayer mientras descansa en una playa virtual, otro euro para los autores. Del mismo modo que con los politonos telefónicos en Asia, este es un ejemplo de cómo yo empleo la música para presentarme de un modo diferente, más que para mi propio placer, compro música para que otros puedan disfrutarla, he ahí otro modelo de crecimiento potencial.

La autenticidad y el sello de oficialidad pasarán a ser valores cruciales por los que se pagará: ¿cómo sabré yo que Paulo Coelho está conforme con la traducción alemana de su último libro si no lo compro en alguna tienda autorizada? Efectivamente, podría bajarlo gratis, pero no puedo saber si es la versión auténtica hasta que haya leído el primer capítulo. A medida que se estandarice la lectura de libros electrónicos, y -como es de esperar- sean “Napsterizados”, éste pasará a ser un factor clave. Parece lógico

anticipar que los autores incluirán marcas de autenticidad y otras tecnologías que aseguren al consumidor la integridad de los contenidos. A medida que los costes de los libros digitales bajen a un nivel aceptable (10-20% del coste estándar de la versión en papel) y el consumidor sienta que forma parte de la auténtica red de fans del autor, estos modelos pasarán a generar gran cantidad de beneficio con un coste muy inferior.

2.3. REDEFINAMOS EL VALOR

Otro de los factores con un valor en expansión, es la forma en que se monetizarán los contenidos. Para los autores, puede derivar en formas que difieran del tradicional pago en metálico. Flickr cuenta a día de hoy con más de 3.5 billones de imágenes subidas por aproximadamente 12 millones de miembros; muchos de los cuales pagan 29\$ por las funcionalidades “Pro” de la plataforma. Mediante este servicio, los fotógrafos ganan exposición viral de sus imágenes más populares, llegando en muchos casos a millones de personas de todo el mundo y obteniendo cientos de comentarios. Aunque es evidente que ningún autor despreciaría el pago en metálico, existe una clara tendencia por acumular capital social, influencia personal y lo que a menudo se ha llamado “economía de la reputación”. Aunque estas nuevas formas de remuneración pueden tardar en transformarse en dinero real (si es que acaso llegan), están adquiriendo un peso específico importante en este nuevo mundo de individuos hiperconectados. Estamos a 18-24 meses de que comience el crucial despegue de esta nueva economía de los contenidos. En el momento en que todo encaje y se entienda claramente cómo se remunerará a los creadores de un modo justo, y sin necesidad de volver a lo que yo denomino Contenido1.0 (el control mediante la presión), como el modelo de acceso mediante pago+micropagos que Rupert Murdoch de NewsCorp ha estado insinuando. No hay vuelta atrás, solo nos queda mirar hacia adelante.

Como autores de contenidos y/o profesionales de la industria de contenidos debemos poner nuestro empeño en investigar y desarrollar modelos de remuneración online basados en plataformas abiertas a la colaboración, y adoptar la economía participativa asentada con fuerza en nuestra sociedad. Una vez pasemos del egosistema al ecosistema, del monopolio, los cárteles y los jardines vallados, a la asociación y al sistema abierto, estoy seguro que descubriremos docenas de nuevos generativos que permitirán a los autores prosperar en el futuro. Nada puede reemplazar la capacidad humana de explicar historias, cuanto más tecnología empleemos para distribuir y acceder a los contenidos, más necesitaremos esas buenas historias. Abandonemos el control en favor del equilibrio, dejemos los monopolios atrás, comencemos a crear en nuestros usuarios, oyentes, telespectadores y fans, y observemos el valor de nuestro contenido elevándose por encima de todo. No comiences preguntándote quién pagará por los contenidos, pregúntate quién te prestará atención, quién te creará, quién te seguirá, y trabaja con las múltiples partes para transformar esa atención en dinero.

2.4. ENGANCHADOS A LOS REGALOS DE GOOGLE

Gratis ha sido la clave del éxito en 2009 y probablemente lo será en 2010. No sólo por la situación económica, sino también debido a que los avances tecnológicos acontecidos durante los últimos 10 años han hecho que muchos servicios que solían ser de pago hayan pasado a ser gratuitos. La atracción que despierta lo gratuito debe

ser considerada como una tremenda herramienta. Google puso a disposición de todo el mundo un excelente servicio de correo electrónico, un servicio gratuito y de calidad que ha hecho retroceder la cuota de mercado de Microsoft Outlook considerablemente. Ahora, con el nuevo cliente de Gmail offline, es muy probable que Google acabe con Apple Mail y Outlook, y consiga dirigir el beneficio hacia su terreno. Yo tengo Gmail gratis, pero estoy pagando cantidad de dólares virtuales por mi atención. Permito que Google “lea” mis correos y venda mis datos a anunciantes. Mi uso de Gmail y de todos los servicios Google genera un gran valor para la compañía. Todos nosotros nos hemos hecho proveedores de contenidos para Google. Es el maestro de este nuevo paradigma: regala productos de gran calidad y no podemos evitar engancharnos a ellos. Mientras tanto los intermediarios languidecen. Reinventarse o morir, inventado por Google y otros.

Destacados:

1. “No comiences preguntándote quién pagará por los contenidos, pregúntate quién te prestará atención”
2. “Hoy en día los jóvenes usuarios de internet esperan un acceso gratuito a los contenidos”

3. FILMOGRAFÍA MOZARTIANA

PANORAMA HISTÓRICO POR LAS BANDAS SONORAS CON MÚSICA DE W. A. MOZART

Alfonso Méndiz Noguero

Universidad de Málaga, amendiz@uma.es

Mozart es, muy probablemente, el compositor más veces utilizado en las bandas sonoras cinematográficas. Lo es, sin ningún género de dudas, en aquellas composiciones no escritas directamente para la pantalla: por delante de Bach, Beethoven o Litz, las obras de Mozart aparecen año tras año en un buen número de películas, tanto en producciones europeas como asiáticas o norteamericanas.

Según el más acreditado archivo de composiciones cinematográficas, el *Internet Movie Data Base*, son más de 900 las obras audiovisuales que incluyen pasajes musicales del compositor vienés. Pero ese dato no es del todo fiable –antes bien, parece estar bastante hinchado- puesto que en ese listado se incluyen documentales, capítulos de teleseries, producciones televisivas, etc. En todo caso, supera ampliamente las 600 películas. Y esa presencia tan elevada ha motivado numerosos artículos y ensayos de los expertos en el compositor vienés¹.

Los motivos que se han esgrimido para justificar tan abultada aparición han sido muy variados. Para algunos críticos, la razón estriba en su versatilidad: en el dominio de todas las formas musicales. Mientras Chopin no tiene orquesta y Bach carece de óperas, Mozart lo tiene todo y con un inigualable sentido de la armonía: sinfonías, conciertos, óperas, misas, sonatas, cuartetos... Para otros, lo decisivo está en la variada gama de emociones que transmite su música: en Mozart encontramos todo lo que el cine puede necesitar: alegría, tragedia, nostalgia, drama, romance, terror... Por eso sus partituras resultan tan oportunas para subrayar o ilustrar las imágenes.

Por otra parte, la propia vida de Mozart resultó tan extraña y llena de misterios, que en ella encontraron tema para un filme directores con una acusada sensibilidad musical; especialmente Milos Forman y Slavo Luther. El enigma vital de Mozart, su leyenda, pervive también en el cine². Así, en uno y otro sentido -en su música y en su leyenda- Mozart aparece radiante y firme, pero también indescifrable. En este trabajo

trataremos de adentrarnos en la primera de esas dos vertientes: la presencia musical de Mozart en el cine.

3.1. MOZART EN LOS PRIMEROS FILMES DEL SONORO

Es difícil aventurar cuándo empiezan a emplearse las partituras mozartianas en las bandas sonoras de las películas. Dejando aparte la muy probable interpretación en vivo de sus piezas durante las proyecciones del cine mudo, Joan Padrol señala como fecha de su primera aparición 1932. El filme es *Amoríos (Liebeleil)*, dir. Max Ophüls³.

En esos primeros años del sonoro, en los que tan frecuentemente se echó mano de partituras clásicas para ambientar un filme⁴, sorprende encontrar una escasa atención a la música de Wolfgang Amadeus. La razón tal vez estribe en que su "música pura", desligada de formas o elementos extraños a la estricta musicalidad, resultara demasiado brillante y completa como para servir de simple fondo. En otras palabras, no parecía avenirse a estar en un segundo plano: por debajo -y sometida- al predominio de la imagen.

A mediados de los años treinta, cuando empieza a generalizarse el uso del "leit motiv", los productores de todo el mundo se decantan hacia una música al servicio de la narrativa (música no pura), que no busca la belleza musical en sí misma sino en el refuerzo de la trama. Por eso, en esos años son pocos los directores que incluyen partituras de Mozart en sus filmes. Por lo demás, se trata de realizadores europeos que admiran profundamente la música de este genial compositor.

Es el caso de Ophüls, que emplea temas de *El Rapto del Serrallo* (K. 384) en *Liebeleil* (1932), junto con otros temas de Brahms y Beethoven; y también minuetos, lieds y motivos de Amadeus en otra película: *Werther* (1938). Es también el caso de Jean Renoir, que se encariñó con Mozart en varias de sus cintas. Después de utilizar algunos temas mozartianos en *La marselleise* (1938), su gran filme *Le régle du jeu* (1939) incluyó también piezas de varios compositores clásicos (Chopin, Johan Strauss, etc.) entre las que destacaban *Seis danzas alemanas* (K. 509) de Wolfgang Amadeus.

En los años cuarenta, y dentro de la escasez ya señalada, sólo dos películas dan cobijo musical a Mozart. Se trata de *La Cartuja de Parma* (1947, dir. Christian- Jacques), en la que oímos un fragmento de *Sonata en la menor* (K. 401); y *Ocho sentencias de muerte (Kind hearts and coronets)*, 1949, dir. Robert Hamer), con variaciones sobre el aria "Il mio tesoro instato", de *Don Giovanni* (K. 527).

3.2. REDESCUBRIMIENTO DE MOZART EN LOS SESENTA

A partir de 1956 -"año de Mozart" por coincidir con el bicentenario de su nacimiento-, la música del compositor salzburgués empieza a estar muy presente en los filmes de los realizadores europeos.

Jean-Luc Godard es el primero en redescubrirlo para el cine al incluir *Concierto para clarinete y orquesta en la* (K. 622) -una de las piezas más nostálgicas de Mozart- dentro de dos películas suyas: *Al final de la escapada (A bout de souffle)*, 1959) y *Masculin et féminin* (1966).

Otro director comprometido, Pier Paolo Pasolini, acudió también a Wolfgang para ambientar sus filmes desde el punto de vista sonoro y lograr determinadas sugerencias simbólicas (principalmente religiosas): es el caso de *El Evangelio según San Mateo* (1964), con abundante música sacra de Amadeus; y *Teorema* (1968), con diversos pasajes del *Réquiem* (K. 626).

Por lo demás, una larga lista de directores europeos echa mano de sus partituras durante esos años: Claude Chabrol incluye *Serenata en si bemol* dentro de su *A double tour* (1959); Jacques Demy, el *Concierto para flauta en re* dentro de *Lola* (1960); Ivan Passer, *Pequeña serenata nocturna* (K.525) en *Iluminación íntima* (1965); y Jean Aurel, la obertura de *El Rapto del Serrallo* (K. 384) en *Lamiel*.

Con todo, hay dos películas en estos años que sobresalen por encima de todas las demás, pues marcan un punto de inflexión importante en la asimilación fílmica de las partituras de Mozart.

La primera de ellas es *El Cardenal* (1963, dir. Otto Preminger). Por el tema religioso de fondo y por la crisis interna del personaje, la cinta de Preminger parecía candidata a engullir grandes cantidades de música sacra a lo largo del metraje. Es, sin embargo, un pasaje bien concreto el que, apoyado en música mozartiana, crea una de las secuencias más emotivas del filme: aquel en que un grupo de jóvenes católicos protesta musical y pacíficamente por la vorágine destructora de las partidas nazis.

La Wiener Jeunesse Chor, encabezada por la soprano Wilma Lipp, cantaba el *Alleluia en do* (K. 553) de Mozart por las calles de aquella Austria hitleriana y revuelta. La perfecta armonía de sus voces contrastaba sonora y visualmente con la tumultuosa algarabía de las hordas hitlerianas, con lo que Preminger lograba una metáfora de gran eficacia: la música no era ya fondo, sino parte integrante de la misma trama.

La otra película de este período que se hizo famosa por el acertado empleo de la música de Mozart fue *Elvira Madigan* (1967, dir. Bo Widerberg). En ella, algunos pasajes bien seleccionados y el tema principal del *Concierto para piano y orquesta nº 21* (K. 467) creaban el "leit motiv" romántico más famoso de todos los tiempos.

La historia de amor de Sexten y Elvira se enriquece visualmente por una eficaz fotografía que capta la melancolía de los bosques suecos. Los helechos, las ramas y los arbustos van creando a sus espaldas una red enmarañada de formas suaves y sugerentes. Pero lo decisivo para el ambiente habría de ser, en último término, la música mozartiana.

Esa música quedó tan estrechamente unida a la película que en adelante los melómanos recordarían esa pieza como el "Concierto Elvira Madigan" Y en no pocas audiciones, los programas empezarían a incluir una extraña y poco académica anotación: "Concierto para piano nº 21 (Elvira Madigan)".

3.3. LAS OPERAS DE MOZART EN EL CINE. UN PROBLEMA NO RESUELTO

Si los años sesenta consiguieron incorporar con éxito la música de Mozart en la banda sonora de los filmes, los setenta conocerían un logro todavía mayor: la consolidación estética de las "óperas filmadas" como género cinematográfico específico.

En realidad fue éste un experimento que venía intentándose desde tiempo atrás. En lo que a Mozart se refiere, la primera tentativa se había dado en Alemania Federal en 1949. Georg Widhagen realizó una dudosa y recortada versión -en 109 minutos- de la ópera *Le Nozze di Figaro*, filmada en aquel entonces en blanco y negro.

Cinco años más tarde, Paul Czinner llevaba a cabo en Inglaterra otro intento de filmar una ópera: *Don Giovanni* (1954). Esta vez en color, y con su duración completa -182 minutos-, la cinta demostró las posibilidades de este género todavía balbuciente; sobre todo gracias a la fenomenal ambientación conseguida en Viena y a la eficaz interpretación de los cantantes-actores.

Posteriormente a estos ensayos, el nuevo género cayó en el olvido; y nadie más se adentró a recorrer este difícil sendero de la ópera filmada, pues la fusión del cine y la ópera se veía todavía como un imposible. Habría que esperar a 1974 y, sobre todo, a la unión de dos grandes genios (Ingmar Bergman -Amadeus Mozart) para lograr lo que sin duda alguna es el logro máximo dentro de la ópera en el cine hasta ese momento: *La Flauta Mágica* (1974).

En esta cinta, hay tres aspectos que dieron un nuevo impulso a la ópera filmada:

1. La novedad -en aquel entonces- del empleo del *play-back*, lo cual permitió superar el estatismo propio de toda representación operística en favor de una constante y prodigiosa movilidad de los personajes.

2. La inclusión del supuesto público de la representación dentro de la misma ópera filmada. Con ello no sólo rompía el "claustro teatral" que supone todo escenario -con su inevitable atmósfera de cartón-piedra-, sino que el espectáculo se enriquecía también con una interacción que el cine rara vez puede reflejar: la interacción de una obra con el público que la contempla.

3. Como consecuencia de lo anterior, se alcanza también una nueva concepción del espacio escénico. Su empeño ya no se orienta a hacernos olvidar las convenciones teatrales, sino, justamente, a encontrar en ellas todo su potencial cinematográfico.

Después del esplendor de esta cinta, no es de extrañar que las siguientes óperas de Mozart llevadas al cine resultaran un tanto deslucidas. Tras el anodino intento de E. Luzzati y G. Giannini con *Il Flauto Magico* (Italia, 1978), llegó el esperado *Don Giovanni* (1980, dir. Joseph Losey): una coproducción italo-germano-francesa que no satisfizo al gran público ni entusiasmó a los melómanos. Interpretada por la Orquesta y Coros de la Opera de París, bajo la dirección de Lorin Mazel, la obra presentaba un envoltorio sonoro ciertamente atractivo, pero el resultado cinematográfico fue bastante limitado por deficiencias en la caracterización y el atractivo de los personajes.

Después de estos empeños, y de los logros de los años sesenta, la música de Mozart parecía perder terreno en su integración diegética dentro del filme. Sin embargo, tan solo cuatro años más tarde un cineasta checo, Milos Forman, demostraba que la música podía tener un papel principal en una película, sin desvirtuar un ápice la estética propia del cine. Me estoy refiriendo, naturalmente, a esa magnífica epopeya cinematográfica que se llamó *Amadeus* (1984).

3.4. LA MUSICA DE MOZART COMO PROTAGONISTA: *AMADEUS*

Amadeus fue un auténtico terremoto. Además de conseguir que millones de espectadores descubrieran la genialidad de este compositor y se interesasen por los misterios de su vida, el filme logró algo que es, tal vez, su principal mérito: una fantástica y arrebatadora introducción musical al mundo creativo de Wolfgang Amadeus Mozart.

Durante más de la mitad del metraje, escuchamos embelesados las más selectas arias, serenatas, conciertos y óperas del compositor salzburgués. En algunas escenas oímos también el comentario, la interpretación musical de un pasaje en los profundos y condensados monólogos del anciano Salieri.

Con más presencia que en ningún otro filme, la música se convierte, por primera vez en la historia del cine, en el gran protagonista de una película. Así se expresaba el propio guionista de *Amadeus* a los pocos días de su estreno: "En la película *Amadeus*, la música es casi un personaje, el personaje más importante. En cierta forma podríamos decir que Milos y yo nos hemos encontrado en el punto intermedio-él desde la película y yo desde el escenario, él desde lo visual y yo desde lo verbal-. Nos hemos encontrado en un terreno que no es visual ni verbal, sino acústico y abstracto: nos hemos encontrado en la música"⁵.

El arranque de la película no puede ser más impactante. En una tormentosa noche de 1823, el anciano compositor Salieri pide a gritos desde su ventana que la ciudad entera de Viena escuche su confesión: "¡Mozart, perdona a tu asesino! Lo confieso: ¡Yo te maté!". En ese preciso instante, cuando los criados irrumpen violentamente en su aposento, empieza la turbulenta *Sinfonía nº 25 en sol menor* (K. 183), que hace partícipe al espectador de todo el patetismo de la escena: Salieri ha intentado un desesperado suicidio para dar fin a su derrota musical frente a Mozart.

Más adelante, tras un rápido *flash-back* que nos muestra en paralelo las infancias de Mozart y de Salieri, la acción se remansa de nuevo en el palacio residencial que el Arzobispo de Salzburgo tiene en Viena. Allí vemos al italiano tratando de encontrar el rostro severo y casi divino, el porte majestuoso de quien es capaz de componer una música tan maravillosa. Otra vez es la música la que roba el valor temático y estático de la escena. Porque Salieri, al escuchar los primeros compases de *Serenata para 13 instrumentos de viento* (K. 361), descubre horrorizado que Dios no le ha escogido a él para cantar al mundo, sino a una "criatura soez y medio tonta" que se arrastra por los suelos con una muchacha descocada. La música revela el contraste entre su vida mezquina y su creación genial.

Es el propio Salieri el que comenta en el filme: "Sobre el papel no parecía nada. Un comienzo simple, casi cómico. Una cadencia: fagots, clarinetes... igual que una caja de ruidos. Luego, de repente, imponiéndose, ¡un oboe! Una sola nota mantenida en el aire... hasta que el clarinete toma el relevo. La dulcifica y la convierte en una frase deliciosa. Aquello no lo compuso un simple mono amaestrado. Era una música que yo no había oído. Hinchida de anhelo, de un insaciable anhelo... A mí me parecía oír con ella la voz de Dios"⁶.

Tal vez el pasaje más impresionante del filme es aquel en que Salieri contempla las partituras originales de Mozart. Constanza se las ha llevado para que acredite a su marido como maestro de la sobrina del Emperador; y en una rápida ejecución, oímos los pasajes más brillantes de este genio: *Concierto para nauta, arpa y orquesta* (K. 299); *Sinfonía nº 29* (K. 201); *Concierto para dos pianos* (K. 365); *Sinfonía concertante* (K. 364); y otra vez el "Kyrie" de la *Misa en do menor* (K. 427).

Con todo, lo que al espectador más conmueve en esta escena es la explicación de Salieri sobre la música. El italiano se sorprende ante la innata facilidad de Mozart para componer; una facilidad que en sus mismos originales queda definitivamente comprobada: "Sorprendente. Más aún: totalmente increíble. El primero y único borrador de su música. A pesar de ello, ni una sola corrección. ¡Ni una! Se limitaba a... transcribir la música que surgía de su cabeza: página tras página. ¡Como si estuviera transcribiendo al dictado! ...Tan acabada como yo jamás podría imaginar. Cambias una nota y empeora sensiblemente. Cambias una frase y la estructura se tambalea...".

Las bodas de Fígaro (K.492) es la segunda ópera que se escenifica en la película. A partir de entonces, asistimos a la decadencia de Mozart. Tras ver los ensayos y puesta en escena de *Don Giovanni* (K. 527), se sugiere al espectador que la famosa "Comendatore scene" del acto IV pudo tener un trasfondo biográfico. El padre de Mozart, que había fallecido unos meses antes, sería la figura espectral y amenazadora que, desde la muerte eterna, echaba en cara a su hijo la vida libertina que llevaba⁷. Pero nuevamente sólo Salieri es capaz de comprender el sentido de esa escena:

"Así surgió el fantasma de su más reciente y negra ópera... En el escenario se alzó la figura de un hombre muerto. ¡Y yo supe, sólo yo entendí que aquella espantosa aparición era Leopoldo, que se alzaba entre los muertos! Mozart había convocado a su propio padre para que acusara al hijo ante los ojos del mundo... ¡Era aquel un espectáculo magnífico y aterrador!".

Desde esa secuencia hasta prácticamente el final del filme, la música extraña y sublime del *Réquiem* (K. 626) llena por completo el desarrollo de la trama. De hecho, el filme alcanza su clímax en una secuencia muy sorprendente y original: la composición del "Confutatis" (*Requiem*, K. 626) en el lecho de muerte de Mozart. Esa secuencia –la mejor de la película, sin duda alguna- tiene tanta fuerza y atractivo que puede permitirse el lujo de romper el hilo narrativo y ensayar nuevos experimentos en la fusión de cine y música. La atención del espectador se traslada de pronto -sin ruptura ninguna- del enfrentamiento Salieri-Mozart al encuentro de ambos en la música. Ciertamente, es éste un brillante experimento que trata de captar el fenómeno de la creación en su momento mágico: en esa inspiración divina que Mozart poseía en grado

sumo. Ese pasaje que compone, el "Confutatis", tiene también un valor biográfico, pues es el último que Mozart pudo componer.

Poco antes del final, cuando la acción vuelve de nuevo al presente -Salieri en su amarga y estéril "confesión" ante el sacerdote-, escuchamos la última pieza mozartiana de *Amadeus*. Por los pasillos del manicomio, mientras el italiano bendice a los "mediocres del mundo" desde su silla de ruedas, la única música que realmente bendice a los hombres es la de Mozart: el dulce, sencillo y reposado *Concierto para piano en re menor* (K. 466).

3.5. EL CINE "DESCUBRE" A MOZART

La película de Milos Forman fue un auténtico terremoto. No sólo consiguió ocho preciadas estatuillas de la Academia (entre ellas: mejor filme, mejor director, mejor actor y mejor guión adaptado), sino que desató una auténtica fiebre mozartiana en todos los países donde se estrenó. Hubo polémicas y disensiones, pero lo cierto es que, gracias a ella, mucha gente conoció a Mozart.

También gracias a ella, Hollywood descubrió sus partituras; y a partir de entonces su música empezó a utilizarse profusamente en las bandas sonoras de filmes americanos. Aunque esta aparición vino también precedida por otro filme dedicado a Wolfgang: *Olvidar Mozart* (*Vergesst Mozart*, 1985, dir. Slavo Luther). Esta película -inferior a *Amadeus* en casi todos los aspectos, y especialmente en el musical-, acusa una notable influencia de su predecesora. Por lo que respecta a su apoyatura musical, toma de aquella sus tres puntos básicos:

1. Como *Amadeus*, hace hincapié en las composiciones operísticas. Por encima de cualquier otra forma musical, la pretendida biografía se articula siempre en torno a ellas. Sin embargo, aunque se citan varias de ellas, sólo de dos -*Las bodas de Figaro* (K. 492) y *La Flauta Mágica* (K. 620)- se escenifican pasajes.

2. Como *Amadeus*, trata de buscar paralelismos biográficos en el origen de sus piezas. De esos pasajes, el único realmente afortunado es aquel en que Mozart ensaya al piano varias melodías mientras Constanze, embarazada, le habla de los éxitos de Salieri. Es esa comparación la que le hace dar precisamente con la solución para su pieza, y escuchamos entonces el aria "Non piú andrai" de *Las bodas de Figaro* (K. 492).

3. Como *Amadeus*, concede gran importancia a la música del *Réquiem* (K. 626). En concreto, el "Lacrymosa" suena en casi todos los momentos en que aletea la muerte: en el primer traslado del cadáver de Mozart, en el fallecimiento de su primer hijo, cuando se habla de la muerte de Franz Demel y, sobre todo, en el entierro de Wolfgang.

Tras *Amadeus* y *Olvidar Mozart*, la "mozartomanía" se extiende a Hollywood. Y el primer filme en homenajear al músico de Salzburgo no tardará en llegar. En el mismo año de 1985 se estrena *Memorias de Africa*, de Sydney Pollack, que arranca precisamente con el *Concierto para clarinete y orquesta en la* (K. 622). Las primeras palabras que escuchamos en el filme -los recuerdos en *off* de Isaak Dinesen- son,

justamente, sobre Mozart: "Se llevaba el gramófono hasta cuando se iba de safari. Tres rifles, provisiones para un mes... y Mozart".

En esa misma película suenan también otras tres partituras de Amadeus. Durante los vivacs nocturnos en plena selva, Dennys regala a la baronesa con varias piezas escogidas: "Rondo alla turca", de *Sonata en la mayor* (K. 331) y *Tres divertimentos* (K. 136, K. 137 y K. 138). Con todo, la escena mozartiana más memorable es aquella en que Dennys, oculto tras unos arbustos, pone el gramófono en marcha para unos sorprendidos primates. Ellos, atraídos por la música, están a punto de rallar la *Sinfonía concertante en mi bemol mayor para violín y viola* (K. 364).

Dos años después de *Memorias de Africa*, el realizador Nikita Michalkov incluyó otra pieza de Mozart en su bello retrato *Ojos Negros* (1987). Todavía en los prolegómenos del filme, durante la fiesta que sigue a la Primera Comunión del pequeño Pierre, los invitados pueden apreciar el virtuosismo de este chico cuando, alentado por su madre Tina, se sienta al piano e interpreta *Sonata en si bemol nº 17* (K. 570).

En 1989, es precisamente la secuencia de créditos de *Mi pie izquierdo*, de Jim Sheridan, la que se llena de música mozartiana. El filme arranca con la imagen de Christy Brown tratando de poner un disco en marcha con la única extremidad que puede controlar: su pie izquierdo. Inmediatamente, mientras comienzan los rótulos, escuchamos completa el aria "Un' aura amoroso", de *Così fan tutte* (K. 588).

Un año más tarde, el director australiano Peter Weir -que ya había demostrado su afición a la música clásica en dos filmes: *Adagio* de Albinoni en *Gallipoli*; *Novena Sinfonía* de Beethoven en *El Club de los Poetas Muertos* (1989)- rindió un pequeño homenaje a Mozart al incluir el *Concierto para clarinete en la mayor* (K. 488) en varios momentos de *Matrimonio de conveniencia* (1990): mientras Andy McDowell cuida las flores de su terraza, mientras Gérard Depardieu la interpreta al piano en la cena de gala, etc.

3.6. EL AÑO DEL BICENTENARIO: 1991

Era de esperar que el redondo aniversario del compositor salzburgoés (1991 fue conocido como "el año de Mozart") resultase muy propicio para recordar su obra en las producciones cinematográficas. Y, en efecto, así fue. Veinticinco películas de muy diverso género y país de procedencia emplearon pasajes de la obra mozartiana. Entre aquellas, cabe recordar *El pequeño Tate*, opera prima de Jodie Foster, que trata sobre un niño prodigio que encuentra problemas en el colegio por su desarrollo intelectual. A mitad de la cinta se recoge, con cierta extensión, un fragmento de "Fantasía para piano en Re Menor" (K. 397). Otra película americana que tuvo gran notoriedad fue *A propósito de Henry*, la historia de un abogado agresivo -interpretado por Harrison Ford- que vuelve a empezar su vida cuando un disparo le deja en coma y despierta sin recordar nada ni nadie: ni su mujer, ni tampoco su hija. En la evolución de su trauma interior, encaja perfectamente el "Concierto para piano y orquesta nº 21" (K. 467).

Como puede verse, la música mozartiana cuadra muy bien con dramas de corte intimista, con historias emocionales de desarrollo intelectual. Pero, al margen de ello, en ese mismo año de 1991 encontramos pasajes de Mozart en cintas de Hollywood tan

variadas como la película de aventuras *The Rocketeer* (aria “La Reina de la noche”, de “La Flauta mágica”), la polémica y fuertemente crítica *J.F.K.* (“Concierto para Trompa y orquesta nº 2”, K. 417) o el drama romántico *Paradise*, interpretado por Melanie Griffith y Don Johnson (otra vez “La reina de la noche”).

En el continente europeo, Mozart aparece también en la historia de amor e infidelidad *Jalousie* (Don Giovanni, K. 527), coproducción italo-franco-canadiense, en la película alemana de época *Sisi und der Kaiserkuß* (algunos de sus valsos) y en el drama francés *La vie des morts* (aria “Non so più cosa son”, de “Las bodas de Fígaro”). Todo un récord, en el emblemático año de 1991, que resulta difícil de superar.

3.7. EL DESPERTAR DE LAS ÓPERAS CINEMATOGRÁFICAS: 1991-96

Con motivo también del segundo centenario de Mozart, el Séptimo Arte pareció despertar de un prolongado letargo en el ámbito de las óperas cinematográficas. Enlazando con las grandes adaptaciones llevadas a cabo en los setenta (las de Ingmar Bergamn y Joseph Losey), el francés Olivier Mille produjo una versión televisiva muy lograda de *Las bodas de Fígaro* (1993), con Bryn Terfel en el papel de Fígaro; según la mayoría de los críticos, fue la mejor versión de esa ópera en toda la década. Otra conocida ópera, *Così fan tutte*, recibió una notable atención de los cineastas en esos primeros años noventa. Y en 1992 se realizaron dos producciones distintas, a cargo de Tinto Brass (en Italia) y Peter Mumford (en Francia).

Un caso especialmente reseñable es el del compositor Derek Bailey que en solo tres años realizó sendas óperas para la televisión inglesa. En 1993 dirigió *Mitridates, Rey de Ponto*; en 1994, *Las bodas de Fígaro*; y en 1995, *Don Giovanni*. Todas ellas fueron éxitos más que notables.

Más interesantes aún, desde el punto de vista cinematográfico, son las actualizaciones de algunas de esas óperas en películas dramáticas –en parte musicales y en parte dialogadas– que trataban de explicar el sentido de sus respectivos libretos. Especialmente señalaremos dos cintas que se enmarcan en el contexto de una producción operística actual.

En 1992, Michael y Simon Caban produjeron *Don Gio*, una cinta checoslovaca de 96 minutos que, aun basada en el “Don Giovanni” de Mozart, trataba en realidad de las complejidades del mundo teatral moderno. El espectador asiste al proceso de producción de esa ópera, cuyo desarrollo y puesta en escena manifiesta a las claras la proverbial envidia que corroe al mundo teatral, a la par que evidencia la sugerente brillantez de la música mozartiana y subraya la eterna lucha entre el bien y el mal.

Cuatro años más tarde, Mark Joffe produjo una cinta titulada *Così* (1996), con Ben Mendelson y Toni Collette en los papeles protagonistas, sobre un guión de Louis Nowra. El protagonista es un joven director teatral de Sydney que, para realizar su primera puesta en escena, debe acogerse a un programa del Gobierno australiano para rehabilitar enfermos mentales a través de la música. Uno de sus pacientes, Roy, se empeña en representar *Così fan tutte* con sus compañeros del centro hospitalario, aunque ninguno sabe cantar decentemente ni conoce tampoco la lengua italiana. En la epopeya que supone enfrentarse a esas dificultades, y de la mano de todos esos

enfermos, el espectador alcanza una profunda comprensión del libreto y de las contradicciones del amor humano.

3.8. MOZART CONQUISTA HOLLYWOOD: 1996-2001

En la segunda mitad de los noventa, el cine norteamericano parece volverse loco con el compositor austríaco, pues un nutrido grupo de filmes acuden a composiciones de Mozart para adquirir un cierto marchamo de “calidad musical”. La primera gran producción que recurrió a sus obras fue *Las aventuras de Pinocho* (1996), dirigida por Steve Barron e interpretada por Martin Landau (Gepetto), en la que escuchamos algunos pasajes de “*Las bodas de Fígaro*”. Ese mismo año, la cinta que catapultó a la fama a Leonardo DiCaprio -*Romeo y Julieta*, de Baz Luhrmann- empleó la “Sinfonía nº 25” para ilustrar una escena particularmente romántica e introspectiva. Y un año después, aun sin reconocimiento en créditos, el *Titanic* de James Cameron recurrió también a partituras mozartianas. Todas estas películas, como se ve, enmarcaban pasajes de Mozart en relatos de tono literario y ambientación histórica.

En 1997 se produjo un cambio. Huyendo de ese estereotipo que encasillaba al compositor vienés en cintas de época, Hollywood comienza a producir películas para el gran público con fondos musicales de Mozart. En 1997, la violenta *Cara a Cara*, de John Woo –con John Travolta y Nicolas Cage- incorpora el aria “Ach, ich fühl's” de “*La Flauta mágica*”. En 1998, el filme *Sphere* –una historia en el fondo del océano, mezcla de horror y de ciencia ficción- incluye un pasaje del “Concierto para trompa y orquesta nº 3 en Mi bemol” (K. 447); y se trataba del más puro cine hollywoodiense, con Dustin Hoffman y Sharon Stone. También en 1998, *El gran Lebowski* de los hermanos Cohen recogía una parte del *Réquiem*; al igual que la oscarizada *Elizabeth*, dirigida por Shekhar Kapur e interpretada por Cate Blanchet, que daba cabida también a otro fragmento de esa obra: el pasaje “*Réquiem Aeternam*”.

En los años siguientes, un género cinematográfico muy propio de Hollywood, el thriller, se reveló especialmente apto para la música de Mozart. Lo advertimos en el thriller de temática militar *La hija del general* (1999), interpretada por John Travolta y Madeleine Stowe, que incluye la canción “In diesen heil'gen Hallen”, de “*La Flauta mágica*”; como también en el thriller detectivesco *Bajo sospecha* (2000), dirigido por Simon Moore e interpretado por Liam Neeson (que incluye un pasaje del “*Réquiem*”, K. 626), y en el thriller carcelario *La última fortaleza* (2001), con un envejecido Robert Redford (en el que escuchamos “*Sonata en Sí bemol mayor*”, K. 281; y “*Sinfonía nº 40 en Sol menor*”, K. 550).

De todas ellas, merece una especial mención la fantástica cinta *El show de Truman* (1998), del australiano Peter Weir, que ofreció a los espectadores una lúcida reflexión sobre el papel manipulador de la programación televisiva: “una vida en directo, real como la vida misma”, repiten una y otra vez los ejecutivos de marketing de ese *reality show*. Pero, a la postre, el espectador descubre que todo en ese programa es falso y engañoso, no obstante su apariencia de autenticidad; todo carece de relevancia y de interés, por más que millones y millones en todo el mundo lo sigan a diario impertérritos; y, en fin, tan tristemente empobrecedor para nuestra cultura como abiertamente fascinante para nuestra curiosidad. En ese marco de sutil simbolismo –

inteligente y audaz a un tiempo—, se integraron perfectamente, como contraste, algunos pasajes mozartianos: “Rondo alla Turca”, de la “*Sonata para piano nº 11*” (K. 331) y “Allegro” del “*Concierto para trompa nº 1*” (K. 412). Ambos pasajes aportaron viveza y armonía a un mundo falso y totalmente acartonado.

3.9. LA VERSATILIDAD DE LA MÚSICA MOZARTIANA: 2002-2010

A partir de 2002, la obra del compositor vienés aparece en géneros cinematográficos cada vez más diferentes. Así, la encontramos en películas históricas, de acción y aventuras, ambientadas en el pasado, como la fabulosa *Master and Commander* (2003), del australiano Peter Weir, con Russell Crowe y Paul Bettany. Ciertamente, uno de los atractivos más interesantes de la cinta es asistir al surgimiento de la amistad entre el rudo capitán Jack Aubrey y el refinado médico Stephen Maturin; amistad que supera sus diferencias e intereses personales gracias a su mutua afición a la música, que les lleva a unirse en la interpretación de diversas piezas; entre ellas, el “*Concierto para violín y orquesta nº 3 en sol mayor*” (K. 216, conocido como “Concierto de Estrasburgo”). Otra película épica aún más reciente es *El nuevo mundo* (2005), de Terrence Malick, que recrea la historia de amor entre el capitán Smith y la princesa india Pocahontas, en el contexto de las exploraciones inglesas en América durante el siglo XVI. La inclusión, en una de las escenas, del “*Concierto nº 23 en la mayor para piano y orquesta*” (K. 488), contribuye al ambiente de relajación y de contemplación al que constantemente invitan la fotografía y el argumento de la cinta.

Junto a películas históricas, la música mozartiana aparece también en un thriller de espionaje como *xXx* (2002), dirigido por Rob Cohen, en el que un fornido atleta es reclutado para una misión secreta. Dos arias de “*Don Giovanni*” tienen cabida ahí: “Batti, batti, o bel Masetto” y “Finch'han dal vino”. También la encontramos en una cinta de ciencia-ficción que ha resultado muy taquillera: *La isla* (2005), con Ewan McGregor y Scarlett Johansson, donde la ambientación idílica y futurista de la cinta, esa “isla salvadora” a la que todos aspiran, queda reflejada musicalmente en un pasaje del conocido “*Ave Verum Corpus*” de Mozart.

Finalmente, también el género cómic se ha atrevido a emplear partituras mozartianas para ambientar sus historias. En *Batman begins* (2005) escuchamos el 2º movimiento del “Divertimento en re mayor” (K. 136), y en *Superman returns* (2006), el “*Concierto para piano y orquesta nº 21*” (K. 467).

Como era de esperar, el 250 aniversario del nacimiento del compositor vienés (2006) tuvo también su reflejo en algunas cintas y documentales: como *Mozartballs* (2006), producción canadiense de 55 minutos que profundiza en el significado de Mozart en nuestra cultura. Las óperas que se llevaron a la pantalla en ese año (*Don Giovanni*, por Karina Fibich; *La Flauta mágica*, por el cineasta Kenneth Branagh; o *Las bodas de Fígaro*, por el infatigable Brian Large) así como el documental *Mozart à la lettre*, dirigido por Calire Alby, pusieron de relieve la buena salud de Mozart en las agitadas aguas del mundo cinematográfico.

Un año más tarde, la adaptación de una novela decimonónica de Jane Austen (*Persuasión*, 2007, dirigida por Adrian Shergold) se benefició del aire clásico y elegante de la “*Sinfonía nº 25 en Sol Menor*” para ambientar musicalmente la trama.

En 2008, la película de terror *The Eye (Visiones)*, dirigida por David Moreau y Xavier Palup, contaba la historia de una violinista ciega que recupera la vista tras someterse a un trasplante de córnea. Su inicial alegría da paso a un pánico atroz cuando descubre que con sus nuevos ojos no sólo ve a las personas vivas, sino también visiones terroríficas del más allá. La interpretación en vivo del “*Concierto para violín nº 3 en Sol Mayor*” (K. 216), realizada por la propia actriz-violinista Jessica Alba, se convierte en una de las escenas más patéticamente sobrecogedoras.

Finalmente, el año pasado se estrenó *El concierto*, co-producción belga-francesa-italiana-rumana dirigida por Radu Mihaileanu, que cuenta la historia de un famoso director de orquesta ruso que es considerado “enemigo del pueblo” y rebajado a limpiador del Teatro Bolshoi de Moscú. Un día le llega la inesperada posibilidad de volver a tocar en París, después de tres décadas de silencio, y en ese marco de superación y ensueño, le oiremos ensayar el *Concierto para piano y orquesta nº 21* (K. 467), el famoso “*Concierto Elvira Madigan*”.

3.10. A MODO DE BALANCE

Quisiera cerrar estas líneas de homenaje a la música mozartiana con un somero balance de las piezas más utilizadas en la historia del Séptimo Arte: desde su nacimiento hasta ahora. Aunque soy consciente de la provisionalidad con que pueden aventurarse afirmaciones de este calado, me parece necesario concluir con una cierta visión panorámica.

Entre las óperas de Mozart, destaca sin duda alguna “*Don Giovanni*”, que ha recibido 17 producciones audiovisuales (para el cine o la televisión) además de citas en películas especialmente delicadas, muchas de ellas de ambientación francesa: *La Cérémonie* (1995), de Claude Chabrol; *Jalousie* (1991), de Kethleen Fonmarty; o *El festín de Babette* (1987), de Gabriel Axel. Le sigue en número “*Las bodas de Fígaro*”, de la que se han hecho 15 versiones y que aparece en cintas renombradas como *La llave maestra* (2005), *Las aventuras de Pinocho* (1996), *Cadena perpetua* (1994) o *So this is love* (1953: biografía musical de la estrella de la ópera Grace Moore). Las 12 producciones de “*La flauta mágica*”, de la que se citan pasajes en cintas tan diversas como *Miss agente especial* (2000, con Sandra Bullock), *Cara a cara* (1997, con Travolta y Nicholas Cage) o *Carta a una desconocida* (1948, con Joan Fontaine) es la tercera ópera mozartiana más utilizada en toda la historia.

Con todo, el pasaje del compositor vienés más utilizado en el cine es sin duda “*Eine Kleine Nachtmusic*” (K. 525), que se escucha en más de veinte películas, a cual más diferente: aventuras con chicas monas como *Los Angeles de Charlie* (2003), historias intimistas como *Anna Frank* (2001), filmes alocados como *Algo pasa con Mary* (1998), cintas violentas como *Nikita* (1990), comedias como *La hoguera de las vanidades* (1989), dramas como *Sophie’s Choice* (1982) o historias de ciencia ficción como la famosísima *Alien* (1979). Todo ello, por supuesto, al margen de una especial aparición

en *Amadeus* (1984). También es muy conocido el “*Concierto para clarinete en La Mayor*” (K. 622), que tiene especial relevancia en películas como *Memorias de África* (1985), con Redford y Meryl Streep; *American gigolo* (1980), con Richard Gere; o el thriller *Sin aliento* (2004), con Jim Caviezel. Finalmente, “*Ave Verum Corpus*”, otra partitura muy famosa, es recogida también en filmes muy variados: *La isla* (2005), *Voces de ángeles* (2000), *El pacificador* (1997) o *El aceite de la vida* (1992).

Ciertamente, los amantes de la música de Mozart podemos sentirnos muy dichosos. Porque doscientos veinte años después de su muerte su música sigue viva en los conciertos y grabaciones, pero también en las salas cinematográficas, donde la degustan millones de espectadores que, de otra forma, quizás no la hubieran saboreado jamás.

3.11. NOTAS

¹ Entre ellos, cabe destacar.: Tel Asiado, “Mozart’s Music in films”, en *Musicouch*, posted: August 28 2008; en: <http://musicouch.com/musicouching/mozarts-music-in-films/>. Consultado: 24.VI.2010.

² Para un estudio de la leyenda de Mozart en el cine, con especial incidencia en la película *Amadeus*, vid. MENDIZ, A. “*Amadeus* versus Mozart. Historia de una leyenda”, *Nuestro Tiempo*, Nº 450 (1991):102-117. Asimismo, hay que destacar los poco conocidos biopics *Eine Kleine Nachtmusik* (*Una aventura de Mozart*, 1939), *Melodie eterne* (*Melodías eternas*, 1940). *Wenn die Gotter lieben...* (*El amado de los dioses*, 1942) o *Mozart –Reich mir die Hand, rmein Leben* (1955).

³ Cfr. PADROL, J. “Mozart. Filmografía abreviada”, en: AA. VV. *La música en el cine*. Santa Cruz de Tenerife: Filmoteca Canaria, 1990, pp. 35-37.

⁴ El recurso a las piezas clásicas, para suplir la carencia de compositores cinematográficos, fue algo bastante común en los años treinta. Sobre este particular, cfr. VALLS, M. “La música clásica en la banda sonora”, en: VALLS, M. y PADROL, J. *Música y cine*. Barcelona: Ultramar, 1990, pp. 47-53.

⁵ Peter Shaffer citado por KATUTANI, M. “How *Amadeus* was translated from play to film”, *New York Times* (16-IX-1984) Sec. II, p. 20.

⁶ Al no estar publicada la versión oficial del guión, ni existir en castellano una copia disponible, cito los pasajes del filme directamente del doblaje castellano de la película. Esto vale para las citas que se hagan en adelante.

⁷ En la ópera, el Comendador se levanta de entre los muertos para acusar al libertino Don Juan y condenarle a los infiernos. En la mente de Mozart -agobiado por un sentimiento de culpabilidad-, el espíritu de su padre se le antojaba como esa imagen vestida de negro que, desde el Más Allá, le echaba en cara su vida licenciosa.

4. APROXIMACIÓN A LA MEMÉTICA Y SUS POSIBLES APLICACIONES AL ESTUDIO DE LA MÚSICA EN EL CONTEXTO AUDIOVISUAL. EL CASO DE *GEDDAN*

Diana Pérez Custodio

Conservatorio Superior de Música de Málaga, dianaperezcustodio@gmail.com

En este breve documento trataremos de esbozar un primer acercamiento, necesariamente superficial, a la memética como nuevo camino científico a explorar en el vasto terreno de la música y la comunicación.

Cada vez resulta más habitual toparse con el término “meme” en textos de muy diversa índole y procedencia que tratan de explicar asuntos relacionados con la evolución cultural. Resulta llamativo que un vocablo originalmente científico se haya popularizado tanto y tal rápidamente, con toda la confusión y falta de rigor que dicho fenómeno de expansión suele conllevar. Así que, para empezar, resultará de utilidad aportar algunos datos históricos y conceptuales acerca de los orígenes de la memética.

En el año 1976 un eminente zoólogo británico de origen keniano, Richard Dawkins, publicó su libro *The Selfish Gene (El gen egoísta: las bases biológicas de nuestra conducta)*. En él están expuestas sus ideas acerca de la teoría evolutiva, como sabemos formulada por Charles Darwin en 1859 en su obra fundamental, *El origen de las especies*, y revisada y extendida hasta la saciedad por innumerables campos científicos desde entonces hasta nuestros días. Dawkins afirma en su libro que los responsables de la evolución de las especies son los genes, y no los individuos; además, precisa el concepto de “replicador” (tipo molecular especial con la capacidad de autocopiarse) en función de sus tres valores inherentes: longevidad o resistencia, fecundidad o velocidad de replicación y precisión o exactitud al replicar. Los genes, replicadores modélicos por excelencia, en el proceso de copiarse a sí mismos una y otra vez, van produciendo ligeros cambios o mutaciones en sus réplicas, y éste parece ser el meollo de la evolución biológica.

Pero lo que verdaderamente convierte en un hito histórico este libro de Dawkins es su introducción del concepto de “meme” como nuevo tipo de replicador, en este caso cultural. Como análogo del “gen”, el “meme” sería el responsable de la evolución

cultural, no sólo entre los humanos sino también entre numerosas especies animales. Según Dawkins los memes se replican mediante imitación, “parasitando” el cerebro que los aloja y que a su vez les sirve de vehículo para su posterior transmisión y replicación; en su proceso de réplica, al igual que los genes, los memes van sufriendo mutaciones que a su vez dinamizan el proceso de evolución cultural. También de forma similar a como lo hacen los genes, memes diferentes con diferentes intereses pueden competir entre sí por la supremacía o bien colaborar mutuamente para asegurar su supervivencia. De forma no muy concreta, Dawkins define a los memes como unidades mínimas que mantienen la fidelidad de la copia, lanzando el concepto de “idea-meme” , algo así como la “esencia” que podemos encontrar en la mente de un individuo que ha comprendido una idea. Como ejemplos de meme Dawkins ofreció en su libro casos muy variados, abarcando desde la idea de Dios hasta modas en el vestir, canciones, consignas o formas de fabricar objetos de uso cotidiano. Y de este modo surge la memética como nueva rama de la ciencia que se ocupa del estudio de los recién nacidos memes.

En los algo más de treinta años de vida de la memética, numerosos investigadores provenientes de diferentes especialidades se han interesado por ella y han desarrollado muchos de sus aspectos. No podemos dejar de mencionar aquí en este sentido los trabajos de Susan Blackmore (*La máquina de los memes*) o Daniel Dennett (*La conciencia explicada* y *La peligrosa idea de Darwin*, entre otras publicaciones). Como curiosidad, podemos observar el éxito conseguido por cierto sector de pensadores meméticos que remarcan el carácter “infeccioso” de los memes en el más negativo de los sentidos, dando a entender que de algún modo los memes controlan nuestros pensamientos y nuestros actos sin posibilidad de reacción por nuestra parte; de esta perspectiva un tanto apocalíptica han surgido incluso los fundamentos teóricos de nuevas prácticas como el llamado “marketing viral”.

Lo cierto es que a estas alturas la memética sigue aún en estado casi embrionario, con una remarcable ausencia de consenso entre los diferentes estudiosos que a ella se dedican. Como punto de referencia útil, aunque también ampliamente discutido, en referencia a un término de origen anglosajón, ofrecemos a continuación la definición de meme que recoge el *Oxford English Dictionary*:

Un elemento de la cultura que puede considerarse que es transmitido por medios no genéticos, especialmente por imitación.

Entre los últimos trabajos relevantes que se han publicado sobre el tema, quisiéramos destacar el titulado *El meme eléctrico. Una nueva teoría sobre cómo pensamos*. Su autor, Robert Aunger, doctor en Antropología, pertenece actualmente al departamento de Antropología Biología del King’s College de Cambridge. Aunger, tras revisar en profundidad todos los avances de la memética hasta el momento de la escritura de su libro, así como los pilares de conocimiento previos sobre los que esta disciplina se sustenta, se afana en proporcionar un fundamento científico sólido al concepto de meme, recurriendo para ello a la creación de un nuevo subapartado dentro de la ciencia que nos ocupa: la neuromemética. Así, ofrece una definición de lo que denomina neuromeme, mucho más específica y restringida que las que circulaban

hasta entonces de meme, aunque aún no definitivamente probada por falta en la actualidad de herramientas suficientemente sutiles a la hora de cuantificar nuestra actividad cerebral: un neuromeme es un nodo en la red neuronal que es capaz de inducir a la replicación de su estado en otros nodos; la memética, pues, queda fundamentada en cuestiones electroquímicas mensurables, físicas, y despega así del resbaladizo territorio de lo intangible, en el cual había flotado hasta entonces y eso había servido de apoyo a muchas críticas negativas e incluso había suscitado el desprecio por parte de otras áreas de la ciencia. Un meme pasa pues a definirse como un estado mental (determinado por la existencia de los neuromemes) que responde a las características de un replicador.

El libro de Aunger marca un antes y un después en la memética, pues además de lo ya dicho justifica sólidamente el papel desempeñado por otros elementos culturales (hasta entonces considerados memes) en el marco de la evolución cultural: hablamos de las señales y de los artefactos. Como dijimos más arriba, Dawkins y sus seguidores consideraron memes a una gran variedad de elementos, desde ideas hasta objetos o incluso comportamientos, pero no argumentaron con solidez al respecto de muchas cuestiones como, por ejemplo, una fundamental: los replicadores, para ser considerados como tales, además de cumplir los requisitos de longevidad, fecundidad y precisión, tienen que existir en un único sustrato, no pueden saltar de un sustrato físico a otro como tales replicadores. La solución muy resumida de este conflicto que deja fuera del concepto de meme a la mayoría de los elementos considerados hasta entonces como tales se encuentra en la esencia de la propia teoría evolutiva; trasladando los conceptos de genotipo (información genética autoreplicante) y fenotipo (organismos resultantes de la aplicación de la información genética contenida en el genotipo), podemos equiparar los comportamientos y artefactos culturales a la condición de fenotipos de los “memotipos” que les dieron origen. De este modo podemos justificar la existencia de linajes en artefactos culturales de forma similar a cómo se justifica la existencia de linajes en los organismos vivos, pero sin olvidar que los motores de la evolución son los memes o los genes respectivamente, no los artefactos o los organismos por sí solos. Para completar su exposición, nos habla de la teoría coevolutiva, en la que genes y memes interactúan para producir la evolución como fenómeno global, y a la luz de ella nos ofrece nuevas perspectivas para el estudio de la comunicación humana.

Para concluir estos apuntes sobre el estado de la cuestión, mencionar la publicación de un trabajo realmente significativo para esta zona híbrida entre comunicación y música que es nuestro lugar de trabajo: *The Memetics of Music. A Neo-Darwinian View of Musical Structure and Culture*, de Steven Jan, que actualmente realiza su labor docente en la Universidad de Huddersfield, Inglaterra. Este libro trata de aplicar la memética a la musicología a través del análisis de los grandes clásicos musicales. Su perspectiva, más bien basada en el primitivo concepto de meme de Dawkins que en el de Aunger, es muy exhaustiva y erudita, y a buen seguro que la aplicación de sus propuestas nos dará mucho que pensar en los próximos años.

Como dijimos anteriormente y a pesar de todo el aparato científico que está movilizándolo en los últimos años, el concepto de meme también ha alcanzado una

difusión enorme entre estratos culturales alejados de los ámbitos académicos, y el reflejo de esta popularidad lo podemos observar fácilmente en Internet. Páginas como <http://knowyourmeme.com/> o concretamente en el ámbito musical <http://memeticmusic.com/> (que muestra en su página de inicio en llamativas letras amarillas la siguiente definición *Memetic: Cultural information from one mind to another*) son ejemplo del interés que el fenómeno memético despierta entre los internautas.

Sin ánimo de tomar partido entre las discrepantes versiones del concepto de meme (aunque conscientes de que hemos de atenernos a la usada por los partícipes de la experiencia, ya sea como creadores o como receptores, que es la propuesta por Dawkins, pues de aplicar la de Auger tendríamos que calificar nuestro objeto de observación como la expresión fenotípica de un meme y no como meme en sí mismo) hemos querido observar un poco más de cerca un ejemplo de producto cultural que no sólo se transmite a través de la red sino que en el seno de la misma está experimentando múltiples replicaciones, y que en base a ello es considerado un meme ejemplar. Se trata del linaje de vídeos agrupados bajo la “categoría memética” de *Promise get down dance*. Hagamos un poco de historia de cómo nació esta saga que ahora cuenta con cientos de manifestaciones, la mayoría de las cuales se alojan en la página <http://www.youtube.com/> como sede preferente. Para explicar adecuadamente dicho nacimiento hablaremos primero del origen de su parte musical, y a continuación de la visual.

Hirose Kohmi es una conocida cantante pop japonesa, nacida el 12 de abril de 1966 en Dazaifu (Fukuoka). Tras una larga y sólida formación musical que incluyó su graduación en la Kunitachi Music University en 1989, marchó a Estados Unidos, donde recibió lecciones, entre otros, de Seth Riggs, el que fue entrenador vocal del mismísimo Michael Jackson. Tras su vuelta a Japón ha protagonizado una exitosa carrera musical, incluyendo entre sus temas más populares el titulado *Groovy*, utilizado en los créditos finales de la serie de anime *Sakura, cazadora de cartas*. En 1997 lanzó un single titulado *Promise*; se trata de una canción de amor en cuya letra, obviamente en japonés, podemos encontrar dos expresiones en inglés: *get down* (expresión por la que se ha llegado a conocer popularmente a la canción; asimismo podemos encontrarla también identificada por la expresión japonesa equivalente, *Geddan*) y *eternal love*. No sólo hay mezcla evidente de culturas en la letra; la música en sí misma superpone a los típicos esquemas propios del pop internacional elementos curiosamente provenientes de la música popular española, como el uso de una guitarra aflamencada y de ciertos giros vocales, también aflamencados, utilizados por la cantante. No debemos olvidar en este sentido, el sincretismo que caracteriza a la cultura japonesa contemporánea, en la que conviven tradición y modernidad, así como aportaciones de la cultura occidental de toda índole en una curiosa y sin duda rica armonía. Y tampoco olvidemos las pasiones que el flamenco en general despierta entre los japoneses. La canción *Promise* se promocionó con su videoclip correspondiente, en blanco y negro y muy estático (en claro contraste con el dinamismo que la música sugiere), donde aparecen imágenes que a veces se difuminan de la cantante como clara protagonista, acompañada en ocasiones de un caballero al que apenas podemos ver.

En otro orden de cosas, también en 1997 Nintendo lanzó al mercado su videojuego *GoldenEye 007*, para la consola N64. Se trataba de un juego en primera persona basado en la película de James Bond del mismo nombre. Este juego se hizo muy popular, también en Japón. El problema era que a veces, si no se introducía correctamente el cartucho en la videoconsola, los personajes y vehículos que aparecían en el juego experimentaban movimiento convulsos, protagonizando una suerte de danza caótica y muy veloz. El 12 de julio de 1997, alguien subió a *Nico Nico Douga*, uno de los *video-sharing sites* más visitados de Japón, una selección de imágenes de dichos comportamientos erróneos respetando, eso sí, la banda sonora original del videojuego (asimismo basada en la película original).

Apenas dos semanas después, un usuario de *Nico Nico Douga* autodenominado “Chomimen” sube a dicha página un montaje audiovisual en el que coordina los fragmentos de vídeo de la selección antes descrita de *GoldenEye* con la canción *Promise* de Hirose Kohmi como banda sonora, concretamente reservando el rapidísimo estribillo del tema para los momentos de frenético descontrol de las imágenes. Esta mezcla audiovisual se presentó bajo el título de *007 GoldenEye Chaos Carnaval Geddan*.

Un año más tarde un conocido usuario de *Nico Nico Douga*, “Lamaze P”, descubre este montaje y hace su propia versión animada de la danza que el erróneo videojuego le sugiere. Ha nacido un meme.

De inmediato la idea se traslada a versiones en las que contemplamos a seres humanos, solos o en compañía y con las más disparatadas caracterizaciones, protagonizando su propia versión de la danza al ritmo de *Promise*, a la vez que las versiones animadas también se multiplican velozmente. Algunas de estas versiones incluyen a personajes públicos reales o imaginarios, destacando aquella en la que el por entonces presidente de Estados Unidos, George Bush, ejecuta diversas acciones en bucle entre las que se encuentra, por ejemplo, el famoso movimiento de esquivar el zapato que le lanzó el periodista iraquí. Los diferentes vídeos están realizados en la mayor parte de las ocasiones con medios técnicos más que precarios, a menudo cámaras de teléfonos móviles, y se desarrollan en escenarios improvisados, mayoritariamente en los propios hogares de sus protagonistas.

Actualmente podemos visualizar un vídeo didáctico sobre *Geddan* colgado en <http://www.youtube.com/> y también en uno de los sitios virtuales especializados en memes anteriormente mencionado, <http://knowyourmeme.com/>, en éste último insertado en una página con toda clase de datos y material audiovisual acerca de este meme. En dicho vídeo nos explican el esquema común subyacente a todas las versiones de esta danza; en realidad no es una danza tal y como se entiende de forma tradicional, sino un montaje sobre la música preexistente de imágenes, unas fijas y otras en movimiento, a modo de videoclip vertiginosamente rápido, que da como resultado un baile imposible de no ser por el concurso de las nuevas tecnologías. Este esquema tiene tres fases que más o menos se replican en todas las versiones: una pose fija y simétrica en ambas direcciones del cuerpo que se sincroniza con las palabras *get down*, un movimiento oscilatorio del cuerpo entero con la palabra *mitsumete*, y un impulso pélvico con las

palabras *ashita wo*. Hay que precisar que la replicación se basa en casi todos los casos exclusivamente, en el estribillo de la canción original, al cual pertenecen todas las palabras que acabamos de explicitar, y por tanto el resultado final suele rondar el minuto y medio. Por lo general se respeta la versión original de *Promise*, aunque se dan también casos en los que los propios usuarios cantan el tema, casi siempre sobre la base musical pregrabada a modo de karaoke; de hecho, encontramos varias versiones de la letra en vídeo versión karaoke colgadas de la red. Podemos asimismo, encontrar versiones de *Geddan* procedentes de muy diversos lugares del mundo, aunque predominen las fabricadas en el país original de este meme, Japón.

Estamos ante un caso claro de producto cultural que se replica y que crea un linaje evolutivo en el que subyace una misma idea y un mismo esquema similar en todos los ejemplos. Incluso se cumple una de las circunstancias que suelen acontecer en el proceso evolutivo de otros replicadores, por ejemplo, de ciertos virus informáticos: el acortamiento del modelo original sin pérdida de eficacia en la replicación, lo que a la larga favorece el aumento del número de los productos resultantes y, por tanto, sus posibilidades de supervivencia y longevidad.

No sabemos aun cuál será el alcance futuro de la memética ni los frutos que su aplicación a la comunicación musical o audiovisual con inclusión de música podrá ofrecernos en los próximos años. Lo que sí sabemos es que a día de hoy existe una actividad cultural y creativa muy importante al amparo de estas nuevas teorías, y que eso debe ser más que suficiente para animar a la comunidad científica a volcar una parte de sus esfuerzos en clarificarla y dignificarla.

4.1. REFERENCIAS

- AUNGER, R. (2002) *The electric meme*, Nueva York, The Free Press.
BLACKMORE, S. (1999): *The Meme machine*, Oxford, Oxford University Press.
DAWKINS, R. (1976): *The selfish gene*, Oxford, Oxford University Press.
DENNETT, D. C. (1991): *Consciousness explained*, Boston, Brown.
DENNETT, D. C. (1995): *Darwin's dangerous idea: evolution and the meaning of life*, Londres, Allen Lane.
JAN, S. B. (2007): *The memetics of music: a neo-Darwinian view of musical structure and culture*, Aldershot, Ashgate Publishing.

I. HIBRIDACIÓN EN PRÁCTICAS Y PATRONES MUSICALES

5. LAS FUNCIONES COMUNICATIVAS DEL PIANO ORQUESTAL EN *PETROUCHKA* DE STRAVINSKY

Miguel Ángel Leiva Vera

Conservatorio Superior de Música de Málaga, m.a.leiva@hotmail.com

5.1. INTRODUCCIÓN

Tras la composición del exitoso ballet *El pájaro de fuego*, Igor Stravinsky se puso a trabajar en una pieza de concierto para piano y orquesta donde el piano representaba a Petrouchka, un personaje de marioneta muy popular en Rusia, que el compositor imaginaba desenfrenado mediante sus cascadas de arpeggios diabólicos (Stravinski, 2005: 44). Cuando Diaghilev, empresario de los Ballets Rusos, conoció la obra en proceso, decidió adoptarla para un ballet; así surgió *Petrouchka*, estrenado en la Sala Châtelet de París el 13 de junio de 1911 con coreografía de Mijail Fokin y decorados de Nikolai Benois. Aunque fiel al folclore ruso (premisa inculcada por Rimsky-Korsakov), la partitura de Stravinsky se mostraba totalmente novedosa: en su tratamiento armónico aparecía la superposición de acordes, la instrumentación producía efectos ácidos, estridentes y grotescos, y el ritmo cambiaba frecuentemente de medida.

Con *El pájaro de fuego* y *Petrouchka*, ya en las primeras versiones de estos ballets, después de algunos esporádicos intentos de incluir el piano en la orquesta por parte de otros compositores, Stravinsky introduce el piano como instrumento obligado de la orquesta sinfónica. En la *particella* de piano aparecen algunos pasajes de bravura y con carácter de solista debido seguramente a que la idea inicial del compositor era la de componer una obra programática para piano solista y orquesta. Estas secciones claramente virtuosísticas son la Danza rusa (final del primer cuadro y el segundo cuadro)

En *Petrouchka*, con sus innovaciones armónicas, rítmicas y de fascinante orquestación, Stravinsky se aparta del sentimentalismo y entra en el campo estrictamente intelectual. Los rasgos populares están presentes, pero no como mero objeto a imitar con sonoridades cercanas a lo real, sino que son desprendidos de sus formas y descompuestos para ser posteriormente reconstruidos siguiendo las directrices de una estética totalmente innovadora: superposición de tonalidades y ritmos, etc. Muchos estudiosos han creído ver en ello un paralelismo con el estilo pictórico que durante estos años estaba siguiendo su amigo Picasso con la revolución que supuso *Las*

señoritas de Avignon. Emplea muchos motivos populares (de colecciones de cantos recopilados por Rimsky-Korsakov o Tchaikovsky) pero con una nueva sonoridad que se aleja de lo puramente tradicional para postular por una estética artística, intelectual o culta. Esto supone una reacción a postulados existentes en dicha época, como el verismo operístico (realismo) que pretende reflejar las desagradables realidades de la vida presentando a personajes de clases sociales bajas, pobreza, pasión y brutalidad. Stravinsky, a partir de elementos como el organillo, el griterío de los niños o el tiovivo, reconstruye la realidad filtrada por el tamiz de su percepción personal creando una obra totalmente independiente de los objetos que la inspiraron.

En esta obra la orquestación es muy rica, deslumbrante y virtuosística y el piano aporta unas sonoridades que asumen una intensa expresividad psicológica. Según el eminente musicólogo y etnólogo francés, estudioso del compositor ruso que nos ocupa, André Schaeffner: “por primera vez la música encuentra en la sequedad (del sonido) una materia plástica; en el automatismo, una expresión de humanidad” (Schaeffner, 1931: 242). Stravinsky aborda la instrumentación de un modo muy especial: agrupa los instrumentos en función de ideas melódicas y de planos armónicos, con objeto de conseguir el efecto tímbrico más apropiado (Boucouchiev, 1987: 52). *Petrouchka* fue una obra clave y de ruptura con su ballet antecesor *El pájaro de fuego*; rompe con el neorromanticismo de éste y con su orquestación “casi neowagneriana”.

Este ballet tiene como protagonista a Petrouchka, la marioneta de los cuentos rusos. El argumento se centra en cómo adquieren vida tres marionetas: Petrouchka, la Bailarina y el Moro, que se enredan en un triángulo amoroso. El profundo amor no correspondido que siente el protagonista, que al final muere a manos del moro, por la bailarina es el hilo conductor de esta obra escénica; todo ello en el contexto de la feria colorista de carnaval en San Petersburgo.

5.2. FUNCIONES COMUNICATIVAS DEL PIANO EN *PETROUCHKA*

A continuación vamos a proceder a efectuar un análisis de las funciones comunicativas del piano como instrumento orquestal en este ballet, contemplando tanto elementos musicales como escénicos, tratando de descubrir los efectos psicológicos que pretende producir la lógica de producción (Stravinsky) en las competencias de recepción (el público oyente) y prestando especial atención al instrumento utilizado como materia expresiva (el piano en la orquesta) así como a las funciones que desempeña éste en la paleta orquestal. Existen dos versiones orquestales de *Petrouchka*; el presente análisis lo vamos a realizar a partir de la versión original de 1911, pues supuso una auténtica revolución en la música de aquella época.

Las funciones que desempeña este instrumento en la formación orquestal de esta obra son principalmente las siguientes: partes a solo, doblar o duplicar a otros instrumentos para conseguir efectos tímbricos, búsqueda de sonoridades, colores y efectos experimentales, funciones percusivas y funciones de acompañamientos rítmicos.

5.2.1. Partes a solo

Tal como comentamos anteriormente, en la *particella* de piano se pueden identificar algunos pasajes solísticos impetuosos y de gran alarde virtuosístico: la *Danza rusa* (final del primer cuadro) y el segundo cuadro. El timbre particular del piano es usado en estos pasajes a solo muchas veces para buscar el contraste con el resto de timbres orquestales (Adler, 1989: 407).

La *Danza rusa* (1º cuadro) que se inicia en el Número [33] y termina en el [47], constituye en sí misma un fragmento con sentido musical completo y es de los momentos más conocidos del ballet. Es interesante conocer el contexto argumental en que se encuentra esta *Danza rusa*: un aire de danza muy vital, enérgica y brillante es la elección de Stravinsky para que las marionetas que acaban de cobrar vida por un encantamiento rompan sincronizadamente a bailar, incluso abandonando las perchas donde estaban colgadas, ante la sorpresa agradable de todo el populacho asistente. Los pasajes a solo que aparecen en esta danza son los siguientes:

- Desde el Número [41] hasta el [42].

Aquí el piano (que simboliza a Petrouchka) interpreta una melodía popular rusa a solo: la canción *Ivanovskaia*, aparece en la recopilación *Cantos del pueblo ruso* (1894) (ejemplo 1). Es una melodía muy alegre y festiva que juega con diferentes articulaciones. Otros instrumentos de la orquesta lo acompañan, especialmente los clarinetes con arpeggios ascendentes y descendentes.

EJEMPLO 1 (Stravinsky, 1988: 53)



- Desde el Número [43] hasta el [45].

El pasaje a solo más relevante se inicia en el Número [43] en el que, tras una pausa general de toda la orquesta, el piano expone completamente solo el tema principal del inicio de la danza (ejemplo 2). La escritura es de gran dificultad técnica de ejecución y muy vertical, acordes de seis notas de rica y brillante sonoridad con carácter rítmico y percusivo. Se suceden respuestas de la orquesta coincidiendo con los intentos de Petrouchka de agredir al Moro en el noveno compás del Número [43]; parece establecerse una lucha entre estos dos elementos (piano y orquesta) que se va acrecentando hasta el final de la danza.

EJEMPLO 2 (Stravinsky, 1988: 57)

En todos estos pasajes la sonoridad del piano ahonda en su carácter percusivo y sonoridad seca, generando efectos expresivos y de intención psicológica. Con este timbre del piano y la escritura stravinskiana de carácter *staccato*, *marcato* y de ritmo tenaz y persistente, el compositor consigue, en nuestra opinión, comunicar al público oyente una impresión de automatismo siempre en concordancia con la escena; recordemos que las marionetas danzan mecánicamente tras haber cobrado vida.

El segundo cuadro se desarrolla íntegramente en la estancia de Petrouchka. Nuestra marioneta se siente encerrada, frustrada y con ira, expresada musicalmente por el piano que toca en dos tonalidades superpuestas a intervalo de tritono (do mayor y fa # mayor). Petrouchka protesta denotadamente y golpea con coraje las paredes; en este instante se desarrolla un impactante soliloquio del piano, de gran complejidad de ejecución. Los pasajes a solo que aparecen en este cuadro son los siguientes:

- Desde el decimotercer compás del Número [49] hasta el [51].

En el primer compás referido aparece un primer diseño de diez fusas a solo del piano como un presagio de lo que se avecina. Dos compases después, el piano (que representa a Petrouchka) inicia un solo de gran importancia en el ballet que exige un alto grado de virtuosismo. Toca múltiples series de arpeggios violentos y alocados en fusas en dos tonalidades superpuestas a intervalo de tritono con ritmos frenéticos, cambiantes, acentos, pausas inesperadas y con un timbre percusivo (ejemplo 3). Ello comunica al oyente sensaciones de tormento, enfurecimiento, dolor y rabia que invaden a Petrouchka.

EJEMPLO 3 (Stravinsky, 1988: 64)

The image shows a musical score for Example 3. It consists of four staves. The top two staves are for woodwinds: Cl. I (Soprano) and Cl. II (Alto). The bottom two staves are for the piano. The piano part is highly complex, featuring multiple layers of arpeggiated chords and rapid rhythmic patterns. A box labeled '50' is placed above the first measure of the woodwind staves. The piano part has a 'Colla parte' marking. The score is in 2/4 time and features a key signature of one sharp (F#).

- Desde un compás antes del Número [52] hasta el [54].

Tras una pausa general, un arpeggio ascendente *quasi glissando* del piano solo nos transporta a un cambio notorio general de carácter, *tempo* (*Adagietto*), matiz (*piano*) e instrumentación. Aquí el piano expone una tierna melodía con el acompañamiento de otros instrumentos de viento madera (ejemplo 4) generando sonoridades dulces y sutiles que tienen gran fuerza comunicativa de cara al oyente transmitiendo sensaciones de lirismo como el amor.

EJEMPLO 4 (Stravinsky, 1988: 68)

The image shows a musical score for Example 4. It consists of two staves. The top staff is for the flute (Fl. I) and the bottom staff is for the piano. The piano part features a prominent arpeggiated pattern. The flute part has a melodic line. The score is in 2/4 time and features a key signature of one sharp (F#).

- **Los dos compases anteriores al Número [56].**

Estos dos compases de carácter tranquilo y dulce, que continúan en el contexto expresivo-lírico del pasaje anterior, son interpretados por el piano solo que como instrumento polifónico es capaz de interpretar melodía y acompañamiento de un modo autosuficiente (ejemplo 5). En este instante, el Mago introduce discretamente a la Bailarina en la habitación. El Número [56] coincide con el instante en que Petrouchka se percata de la presencia de ella.

EJEMPLO 5 (Stravinsky, 1988: 69)



- **Desde un compás antes del Número [59] hasta el [60].**

El piano solo continúa, con mayor énfasis aún, la *Cadenza* iniciada por el clarinete (carácter *lamentoso assai*) que quiere transmitir la sensación de incredulidad, desengaño, frustración y profunda tristeza que sufre en estos momentos Petrouchka (véase el ejemplo 19). Estas sensaciones se van poco a poco transformando en rabia, ira e inconformismo, comenzando de nuevo éste a golpear las paredes de su estancia. El piano simboliza de un modo muy eficaz esta evolución en los sentimientos del protagonista con diseños diabólicos en *stringendo* y *crescendo*, alternados con compases en *Lento*, apoyados esporádicamente por el viento madera (ejemplo 6); todo ello culmina con un *crescendo* general hasta el *triple forte* (*fff*) de toda la orquesta en que las trompetas exponen el tema de Petrouchka, simbolizando su plena desesperación.

EJEMPLO 6 (Stravinsky, 1988: 74)

74

59

Vivo stringendo. $\text{♩} = 100$. Lento Tempo. Lento Tempo.

Cer. Ingl. *p* (tranquillo) *sim.*

Piano.

59

Cl. I. *f* *crescendo*

Cl. II. *f*

Arpa I. *f* *crescendo*

Piano. *f* *crescendo*

V. I. *f*

Fl. Picc. I.

Fl. I.

Fl. II.

Cl. I.

Cl. II.

Arpa I.

Arpa II.

Piano.

Como estamos observando a medida que se va desarrollando este segundo cuadro, se producen a menudo cambios en la escritura musical, lo que genera alternancia de efectos expresivos y tímbricos concordantes con la lucha psicológica que experimenta el protagonista: la marioneta humanizada Petrouchka; el empleo del piano, a nuestro modo de ver, es una herramienta muy útil, imaginativa e innovadora para conseguirlo.

5.2.2. Doblando a otros instrumentos para conseguir efectos tímbricos

Entre las funciones más habituales que desempeña el piano como integrante de la orquesta está la de doblar a otro instrumento o grupo de ellos, confiriendo incisividad y brillantez al resultado sonoro, propias de la cualidad percusiva del piano. Con respecto a la duplicación en los registros extremos vamos a referir los siguientes fragmentos:

- Desde el segundo compás del Número [27] hasta el [28].

Aparece un motivo extraído de la melodía inicial del ballet expuesta por la flauta solista. En este momento las maderas en su registro más agudo reexponen dicha melodía mientras que la flauta III, el *glockenspiel* y el piano (además de los oboes que se incorporan a continuación) hacen un contrapunto inspirado en dicha melodía (ejemplo 7). El piano en su registro agudo contribuye de un modo muy eficiente a dar brillantez a las maderas.

EJEMPLO 7 (Stravinsky, 1988: 38)

The image displays a page of a musical score for the ballet *Petrouchka* by Igor Stravinsky, specifically Example 7 from measures 27 to 28. The score is arranged in a standard orchestral format with multiple staves. The instruments listed on the left include Fl. II., Ob. I-II., Ob. III., Ob. IV., Cl. I., Cl. II., Cl. III., Fag. I-II., Cor. I-II., Cor. III-IV., Pist. I-II. & Tr. I-II., Piano, and Arpa I-II. The piano part is written in a high register, featuring a rhythmic pattern that complements the woodwinds. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings like *mf* and *marcato*.

- Desde el compás decimotercero hasta el decimoséptimo del Número [42].

El flautín, el xilófono y el piano en su registro más agudo (tres de los instrumentos de tesitura más aguda de la orquesta) exponen la cabeza del tema de la *Danza rusa* (ejemplo 8). Aquí el piano adquiere una función muy percusiva y proporciona brillantez a la orquestación.

EJEMPLO 8 (Stravinsky, 1988: 56)

56

Fl. Picc. I.

Flgr. I. II.

Ob. I. II.

Cl. I. II.

Cl. III.

Cl. bajo.

Fag. I.

Fag. II.

Xyloph.

Piano.

V. solo.

poco a poco cresc.

mf

f

simile

- Desde el Número [39] hasta el [40].

Se producen tres intervenciones en semicorcheas del piano en su registro más grave junto con los fagotes y violonchelos (ejemplo 9). El resultado sonoro de la incorporación del piano es muy efectivo, este instrumento aporta en estas sonoridades tan graves una gran robustez, profundidad, solidez y enriquecimiento en armónicos al pasaje; el piano en su registro grave posee un espectro rico en armónicos superiores (Olazábal, 1981: 107).

EJEMPLO 9 (Stravinsky, 1988: 51)

Podemos decir en este sentido que con este uso del piano Stravinsky abre un camino que será muy prolífico a partir de entonces en la orquestación.

En otros momentos se produce una duplicación en el registro medio:

- Desde el Número [2] hasta el [3].

Se produce un acompañamiento *ostinato* en semicorcheas *non legato* del piano que va duplicando a los violines en *détaché* (ejemplo 10). El timbre del piano le aporta más incisividad y mordacidad al sonido producido por los violines. Ello va en consonancia con la escena: ambiente de escena popular brillante, colorista y bulliciosa en la Feria de Carnaval. A continuación, dos compases antes del Número [3], aparece un arpeggio ascendente en fusas que duplica al viento-madera confiriendo la misma aportación tímbrica referida anteriormente con los violines.

Musical score for Example 9, showing various instruments including Flutes (Flg. I, II, III), Coros (Cor. I, II, III, IV), Pistones (Pist. I, II), Troncos (Tr. I, II), Xilofón (Xyloph.), Campánas (Camp.), G. Cassa (G. Cassa), Flautas (Flauti), Arpas (Arpa I, Arpa II), Piano (Piano), Violines (V. I., V. II.), Viola (Viola), Cellos (Celli), and Contrabajos (C. B.). The score is marked with a box containing the number 39.

EJEMPLO 10 (Stravinsky, 1988: 8)

Musical score for Example 10, showing Piano (Piano), Violines (V. I., V. II.), and Viola (Viola). The Piano part features a rhythmic accompaniment of eighth notes. The Violin I part is marked *divisi* and *(détaché)*. The Violin II part is marked *divisi* and *(détaché)*. The Viola part is marked *div.*

- **Compás anterior al Número [5] y compás anterior al Número [20].**

En una escala ascendente de fusas, que culmina en un acorde de sol menor, dobla a los violines, violas, flautas, clarinetes, fagotes y celesta (ejemplo 11).

EJEMPLO 11 (Stravinsky, 1988: 29)

The image displays a musical score for Example 11, featuring five staves: Piano, V.I. div., V.II., Viola, and Cello. The Piano part is marked with 'Piano' and 'f' dynamics. The V.I. div. part is marked with 'V.I. div.' and 'fff' dynamics. The V.II. part is marked with 'V.II.' and 'fff' dynamics. The Viola part is marked with 'Viola' and 'fff' dynamics. The Cello part is marked with 'Celli.' and 'arco div. a 3' dynamics. The score includes a key signature of one flat and a time signature of 3/4. The music consists of an ascending scale of eighth notes, culminating in a chord of G minor. The score is numbered 20 at the bottom right.

- **Desde el Número [33] hasta el [34] y desde el Número [37] hasta el [39].**

Estamos en la *Danza rusa* de carácter muy vital y brillante que compone Stravinsky para el momento en que las marionetas que acaban de cobrar vida rompan sincronizadamente a bailar. El piano, con amplios acordes verticales de carácter *marcato* y *staccato*, duplica al viento-madera y viento-metal consiguiendo aportarles de un modo muy eficiente una sonoridad más percusiva y brillante, que nos podría recordar a un engendro mecánico (ejemplo 12); es utilizado por Stravinsky para transmitir al oyente la impresión del automatismo de las tres marionetas que han cobrado vida propia y bailan mecánicamente al ritmo de esta danza rusa.

EJEMPLO 12 (Stravinsky, 1988: 44)

44

»РУССКАЯ RUSSIAN DANCE.

ПЕТРУШКА, АРАПЪ И БАЛЕРИНА ДРУЖНО ПУСКАЮТСЯ ВЪ ПЛЯСЪ КЪ ВЕЛИКОМУ УДИВЛЕНИЮ ВСЯХЪ.
 Petrushka, the Moor, and the Ballerina Suddenly Begin to Dance, to the Great Astonishment of the Crowd.

33 Allegro giusto. ♩.116.

Flauti Piccoli. I. II.

Flauti I. II.

Oboi I. II.

Corno inglese.

Clarineti in Sib I. II. III.

Fagotti I. II. III.

Corni in F. I. II. III. IV.

Pistoni in Sib

Piano.

Violini I.

Violini II.

Viole.

Violoncelli.

Contrabassi.

Allegro giusto.
 pizz.

33

- **Compás del Número [48].**

El piano también duplica al viento-madera al inicio del segundo cuadro (ejemplo 13).

EJEMPLO 13 (Stravinsky, 1988: 63)

5.2.3. Búsqueda de sonoridades, colores y efectos experimentales

Hemos observado esta función en los siguientes pasajes de este ballet:

- **Desde el decimoprimer compás del Número [49] hasta el [50].**

Petrouchka, que ha sido encerrado en su habitación, se siente frustrado, atrapado y con rabia, expresada por los clarinetes y a continuación la incorporación del piano que tocan en dos tonalidades superpuestas a intervalo de tritono (ejemplo 14).

EJEMPLO 14 (Stravinsky, 1988: 64)

The image displays a musical score for Example 14 from Stravinsky's *Petrouchka*. The score is divided into two systems. The first system is marked "Molto meno. ♩ = 50." and includes parts for Clarinet I (Cl. I. (Sis)), Clarinet II (Cl. II. (La)), Bassoon I (Fag. I. II.), Trumpet I (Tr. I.), and Violin I (V. I.). The second system is marked "Allegro. ♩ = 76." and includes parts for Clarinet I (Cl. I. (Sis)), Clarinet II (Cl. II. (La)), Trumpet I (Tr. I.), Piano (Piano.), and Violin I (V. I.). The score features various musical notations such as dynamics (p, mf, f), articulation (accents, slurs), and performance instructions like "1. SOLO", "mf lamentoso", "Solo lamentoso assai sorl.", "pizz. f", "Soli con sord.", and "senza sord.". A measure number "49" is visible in the first system.

Dicho acorde de Petrouchka ha sido muy estudiado por los teóricos musicales tratando de buscar su sentido. Según Alfredo Casella, dicho acorde fue imaginado por Stravinsky por la disposición de las teclas negras y blancas en el teclado, al componer éste con este instrumento (Casella, 1983: 64-65). Para otros tiene más un sentido de búsqueda de riqueza tímbrica (Kelkel, 1992: 61) (Boucourechliev, 1987: 54). Por otra parte, podríamos añadir que la politonalidad del acorde de Petrouchka podría asociarse de algún modo a la bipolaridad de la personalidad de Petrouchka: marioneta y humano a la vez.

- Desde el séptimo compás del Número [15] hasta el [17].

El piano comienza a interpretar arpeggios en el registro agudo, un elemento más dentro de la búsqueda de sonoridades con recursos innovadores de orquestación que tratan de imitar el sonido de una caja de música que suena en la escena durante el primer cuadro. Simultáneamente Stravinsky introduce una melodía en contrapunto con el *glockenspiel* y acompañamientos de la celesta a cuatro manos y de las flautas y *piccolo* (ejemplo 15)

EJEMPLO 15 (Stravinsky, 1988: 24)

The image shows a musical score for Example 15, spanning measures 15 and 16. The score is arranged in a system with the following staves from top to bottom: Fl. Picc. I, Fl. I. II, Cl. I. II, Cl. III, Cl. basso, Trgl., Camp., Celesta a 4 manos, and Piano. Measure 16 is highlighted with a box. The piano part features arpeggiated chords in the upper register, while the celesta and flutes provide melodic accompaniment.

- Desde el Número [55] hasta dos compases antes del Número [56].

Mientras acompaña a la flauta que interpreta la melodía, el piano con sus arpeggios aporta una sonoridad y color muy sugerente (ejemplo 16). Son como lamentos, de cierto carácter mágico o extraterrenal, que nos transportan al universo de los sentimientos de *Petrouchka*, que sufre de amor.

EJEMPLO 16 (Stravinsky, 1988: 69)

Musical score for Example 16, measures 55-58. The score includes parts for Fl. I., Cor. Ingl., Cl. bajo, Fag. I. II., Piat. Gr. Cassa., Piano, V. I., V. II., Viole., and C. B. The piano part features a 'p sempre' marking and dynamic markings like 'mf dolente' and 'p'. The woodwinds have 'Solo.' and 'SOLO.' markings. The strings are marked 'senza sord.' and 'con sord.'.

- Desde el Número [56] hasta el cuarto compás del Número [58].

Una exultante felicidad invade a nuestra marioneta protagonista que salta y gesticula desaforadamente de alegría al encontrarse con su amada. La música en este momento denota un cambio fulgurante con la intención de comunicar dicha emoción de euforia al oyente. Si examinamos la parte de piano, efectúa saltos sorprendentes por el teclado al igual que Petrouchka en el escenario. Predominan los arpeggios con reguladores de expresión. Stravinsky persigue aprovechar los grandes recursos del piano para conseguir espectaculares efectos sonoros en la orquestación (ejemplo 17). Estos efectos van *in crescendo* hasta el cuarto compás del Número [58] en que la Bailarina se marcha asustada buscando al Moro ante dicha reacción desmedida de Petrouchka.

EJEMPLO 17 (Stravinsky, 1988: 70-72)

Musical score for Example 17, measures 70-72. The score shows a piano part with 'Allegro. $\text{♩} = 100.$ ' and 'crescendo' markings. The piano part features arpeggiated chords and dynamic markings like 'p' and 'sf'.

5.2.4. Funciones percusivas

En otras ocasiones el piano es utilizado en contraste, sustitución o refuerzo de instrumentos de percusión:

- Desde el Número [51] hasta dos compases antes del Número [52] y desde el Número [60] hasta el [61].

El piano ejecuta un trémolo en *fortissimo* (*fff*) a la vez que redoblan tres tambores en un momento de furia orquestal general (ejemplo 18). Sale a relucir aquí el timbre más percusivo del instrumento que estudiamos.

EJEMPLO 18 (Stravinsky, 1988: 75)

The image shows a musical score for Example 18. It features four staves: 1. Percussion: 'Tamb. de Basque', 'Tamb. milit. et Tambourin'. The notation includes a 'secouez' instruction and a 'DANS LA COULISSE (comme sopra)' instruction. The rhythm is marked with a 3/4 time signature. 2. Arpa I.II. (Harp). 3. Piano: The piano part is marked with a very strong dynamic *fff* and shows a tremolo effect. The score is divided into measures by vertical bar lines.

- Cadencia anterior al Número [59].

Si tenemos en cuenta las notas repetidas en *marcato* y el carácter del pasaje, el piano aquí parece imitar la sonoridad de un xilófono (ejemplo 19).

EJEMPLO 19 (STRAVINSKY, 1988: 73)

The image shows a musical score for Example 19. It features two staves: 1. Piano: The piano part is marked with a very strong dynamic *ff* and shows a marcato character. The notes are repeated, creating a xylorhythmic effect. 2. string. (Strings): The string part is marked with a very strong dynamic *ff* and shows a marcato character. The notes are repeated, creating a xylorhythmic effect. The score is divided into measures by vertical bar lines.

5.2.5. Funciones de acompañamientos rítmicos

El elemento rítmico, de gran importancia en la música de Stravinsky, resalta en los siguientes fragmentos en que el piano desarrolla acompañamientos:

- Desde el Número [3] hasta el [5].

El piano desarrolla un acompañamiento rítmico repetitivo en corcheas trocado (en un compás ternario hay un diseño de cuatro tiempos que no coincide con el compás) o superposición de ritmos (ejemplo 20).

EJEMPLO 20 (Stravinsky, 1988: 10)



- Desde el Número [34] hasta el [35].

En este pasaje de la *Danza rusa* el piano ejecuta un acompañamiento *ostinato* en semicorcheas, de sentido muy rítmico (ejemplo 21). La escritura sigue siendo mecánica y percusiva en concordancia con el automatismo de las marionetas.

EJEMPLO 21 (Stravinsky, 1988: 46)



- Desde el Número [42] hasta el duodécimo compás siguiente.

El piano con cinquillos de semicorcheas en *legato* ascendentes (primera parte) y descendentes (segunda parte) establece un acompañamiento muy rítmico y en matiz suave sobre el que el violín solista puede cantar la melodía (ejemplo 22). Se produce aquí un contraste claro con el resto de la escritura pianística en que está circunscrito este pasaje (*Danza rusa*), en cuanto al toque *legato* y el matiz *pianissimo*.

EJEMPLO 22 (Stravinsky, 1988: 55)

- Desde el Número [122] hasta el [123].

El piano desarrolla un acompañamiento rítmico repetitivo en semicorcheas trocado (ejemplo 23).

EJEMPLO 23 (Stravinsky, 1988: 147)



5.3. CONCLUSIONES

A partir de este análisis hemos podido conocer el modo en que Stravinsky utiliza el piano como instrumento integrante de la orquesta en el ballet *Petrouchka*. Las funciones orquestales que tiene son principalmente las siguientes:

- Partes a solo. Hemos podido identificar algunos pasajes solísticos impetuosos y de gran alarde virtuosístico. En ocasiones Stravinsky aprovecha el timbre del piano para buscar el contraste con el resto de sonoridades orquestales.
- Doblar a otros instrumentos para conseguir efectos tímbricos, aportando incisividad al resultado sonoro, propio de la cualidad percusiva del timbre del piano.
- Búsqueda de sonoridades, colores y efectos experimentales, como en el célebre pasaje del acorde de *Petrouchka*, al principio del segundo cuadro.
- Funciones percusivas, en pasajes en que puede sustituir, contrastar o reforzar la sonoridad de otros instrumentos de percusión.
- Funciones de acompañamientos rítmicos, en muchas ocasiones de carácter repetitivo en *ostinato*.

En *Petrouchka* el piano aporta al conjunto orquestal unas sonoridades que asumen una gran fuerza comunicativa ayudando a transmitir al público oyente estados anímicos y matices psicológicos, siempre en concordancia con la trama escénica, como:

- Impresión de automatismo, de las marionetas que adquieren vida en el primer cuadro. Para transmitirlo Stravinsky recurre al piano en algunos pasajes con una escritura de carácter percusivo (*marcato* y *staccato*), de ritmo obsesivo como una máquina robotizada y con predominio de acordes amplios de escritura vertical.
- Sensaciones de tormento, enfurecimiento, dolor, así como de rabia que experimenta *Petrouchka* durante el segundo cuadro. El

compositor pretende expresarlo apoyándose en las intervenciones del piano con arpeggios violentos y alocados, de armonías yuxtapuestas, ritmos frenéticos cambiantes con pausas inesperadas y su timbre percusivo intensificado por los acentos.

- Sentimientos como el amor, en otros pasajes también del segundo cuadro, en combinaciones del piano con instrumentos de viento-madera produciendo sonoridades dulces, sutiles y tiernas que tienen gran fuerza comunicativa de cara al oyente.
- Lucha psicológica asociada a un conjunto de emociones contradictorias que experimenta la marioneta humanizada *Petrouchka*, en el segundo cuadro. Stravinsky pretende expresarlo con la concatenación de todos estos súbitos cambios en la escritura musical que acabamos de referir.

5.4. REFERENCIAS

- ADLER, S. (1989) *The Study Of Orchestration, Second Edition*, New York, W.W. Norton & Company.
- AGUILERA, M. de, ADELL, J.-E., SEDEÑO, A. M. (edit.) (2008) *Comunicación y música I y II*, Barcelona, Editorial UOC.
- ALCALDE, J. (2007) *Música y Comunicación. Puntos de encuentro básicos*, Madrid, Editorial Fragua.
- BARBER, LI. y PERRIS, A. (1984) *Orquestación*, Madrid, Real Musical.
- BERLIOZ, H. (2002) *Grande traité de l'instrumentation et d'orchestration modernes*, (trad. ing. por Hugh Macdonald), Cambridge, Cambridge University Press.
- BOUCOURECHLIEV, A. (1987) *Igor Stravinsky* (trad. esp. por Daniel Zimbaldo), Madrid, Ediciones Turner S.A.
- CASELLA, A. (1983) *El piano* (trad. esp. por Carlos Floriani), Buenos Aires, Ricordi Americana S.A.E.C.
- CASELLA, A. (1951) *Stravinsky* (trad. esp. por Roberto J. Carman), Buenos Aires, Ricordi Americana S.A.
- CASELLA, A. y MORTARI, V. (1950) *La técnica de la orquesta contemporánea* (trad. esp. por A. Jurafsky), Buenos Aires, Ricordi Americana S.A.E.C.
- CHIANTORE, L. (2001) *Historia de la técnica pianística*, Madrid, Alianza Editorial S.A.
- CRAFT, R. (1991) *Conversaciones con Igor Stravinsky* (trad. esp. por José M. Martín Triana), Madrid, Alianza Editorial S.A.
- FORSYTH, C. (1983) *Orchestration*, New York, Dover Publications.
- JACOBS, A. (1991) *La Música de Orquesta*, Madrid, Ediciones Rialp.
- JOSEPH, Ch. M. (2001) *Stravinsky Inside Out*, New Haven, Yale University Press.
- KELKEL, M. (1992) *La musique de ballet en France de la belle époque aux années folles*, París, Librairie Philosophique J. Vrin.
- MAR, N. del (1983) *Anatomy of the Orchestra*, London, Faber.
- MARTÍN-BARBERO, J. (1998) *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*, 5ª edición, Santafé de Bogotá, Convenio Andrés Bello.

- OLAZÁBAL, T. de (1981) *Acústica musical y Organología*, Buenos Aires, Ricordi Americana S.A.
- PISTON, W., *Orquestación* (trad. esp. por Ramón Barce), Madrid, Real Musical Editores.
- RANDEL, D. (ed.) (1999) *Diccionario Harvard de música* (trad. esp. Luis Carlos Gago), Madrid, Alianza Editorial S.A.
- RIEMANN, H. (1943) *Compendio de Instrumentación* (trad. esp. por Antonio Ribera), Barcelona, Labor.
- RIMSKY-KORSAKOV, N. (1946) *Principios de orquestación*, Buenos Aires, Ricordi.
- SADIE, S. (ed.) (1980) *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*, London, MacMillan.
- SCHAEFFNER, A. (1931) "Petrouchka" en *Le Ménestrel*, vol. 93, 5 junio 1931, París.
- STRAVINSKY, I. (1936) *An autobiography*, New York, Simon and Schuster.
- STRAVINSKI, Í. (2005) *Crónicas de mi vida* (trad. esp. por Elena Villalonga Serra), Barcelona, Alba Editorial S.L.
- STRAVINSKI, Í. (2007) *Poética musical* (trad. esp. por Eduardo Grau), Barcelona, Acanalado Quaderns Crema S.A.
- STRAVINSKY, I. (1988) *Petrushka: in full score: original version (republication of "Pétrouchka – Scène s Burlesques en 4 Tableaux d'Igor Stravinsky et Alexandre Benois-": Partition d'Orchestre, originally published by Edition Russe de Musique / Russischer Musikverlag, Berlin, Moscow, St. Petersburg in 1912)*, New York, Dover Publications Inc.
- STRAVINSKY, I. & CRAFT, R. (1981) *Expositions and Development*, London, Faber Music Ltd.
- STRAWINSKY, Th. (1989) *El mensaje de Igor Strawinsky* (trad. esp. por Joan Godo Costa), Barcelona, Parsifal Ediciones.
- TRANCHEFORT, Fr.-R. (2008) *Guía de la música sinfónica* (trad. esp. por Eduardo Rincón), Madrid, Alianza Editorial.
- VOLBACH, Fr. (1932) *La orquesta moderna*, Barcelona, Edit. Labor.
- WALSH, S. (1999) *Stravinsky: A Creative Spring: Russia and France, 1882-1934*, Westminster (MD, USA), Alfred A. Knopf Incorporated.
- WOOD, R. W. (1934) "The piano as an orchestral instrument" en *Music and letters XV* (2), Oxford (U.K.), Oxford University Press.

6. LA POPULARIZACIÓN DE LA GUITARRA EN ESPAÑA DURANTE EL SIGLO XVII

Francisco Alfonso Valdivia Sevilla

Escuela Universitaria de magisterio «Virgen de Europa» en La Línea (Cádiz),
franciscovaldivia@hotmail.es

El siglo XVII es el siglo de la guitarra. Ningún instrumento había tenido hasta entonces tanta difusión y estima. Su presencia trascendió a todas las capas sociales. Enloquecía a los nobles diletantes, pero también a los poetas, a los sacerdotes y a los pequeños profesionales urbanos tanto como a los cómicos y al público que acudía a las representaciones en los corrales. La guitarra fue un instrumento de música con sus propios códigos de comunicación, pero también un instrumento más de transmisión de los valores estéticos, religiosos y morales que conformaban el hecho cultural en el barroco. El papel predominante de la guitarra nos permite extraer mucha información acerca de la forma en que la música circulaba en el barroco español. En este texto exponemos los objetivos de la tesis que estamos realizando bajo la dirección de D. Miguel de Aguilera Moyano, el estado de la cuestión y las líneas de investigación que hemos venido siguiendo, así como los resultados del trabajo de campo y la problemática particular de la investigación.

6.1. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS DEL TRABAJO

En el siglo XVII la difusión de la guitarra de cinco órdenes trascendió los círculos cortesanos y académicos, escenarios de la cultura oficial, para convertirse en un instrumento tecnológico de la cultura popular urbana. Paralelamente a su empleo en ambientes musicales cortesanos y eclesiásticos, la popularización del instrumento acarrió la adopción de su propio lenguaje técnico-simbólico que permitió la difusión de la música en ambientes domésticos y públicos, como plazas, calles y corrales. Los ambientes domésticos, refinados y con un aire academicista, eran propios de la baja nobleza mientras que los espacios urbanos públicos eran accesibles a todas las clases sociales. El teatro nacido de la fórmula de la Comedia Nueva, y la congregación social que generó en los corrales, jugó un papel importantísimo en este proceso, facilitando la rápida circulación de las tonadas y bailes que formaban parte activa de las composiciones teatrales. La escasez, cuando no ausencia, de imprentas musicales durante la mayor parte del período favoreció especialmente la difusión manuscrita,

vehículo de transmisión de la práctica totalidad del repertorio vocal profano. Mientras que la música de factura culta merece cada vez más el interés y el estudio de los investigadores, la música de transmisión oral o semi-oral permanece en un segundo plano, en parte por la falta de huellas escritas. Existen, empero, numerosas huellas de la popularidad y circulación de las tonadas y bailes de origen teatral. Creemos que del estudio de estas fuentes pueden extraerse datos que nos permitan acercarnos al paisaje sonoro que vivieron las ciudades ibéricas del siglo XVII, debido a la existencia de una serie de matrices musicales que, interrelacionadas entre sí, configuraron una realidad sonora en que lo culto y lo popular se imitaban e inspiraban mutuamente.

Son objetivos de este trabajo rastrear la difusión de la música que se sirvió de la guitarra no sólo como herramienta tecnológica sino como vehículo de comunicación cultural, principalmente a través de manuscritos poéticos más o menos relacionados con las Academias, a través del teatro breve y de las abundantes referencias musicales que se encuentran diseminadas por la no menos abundante novelística del período, así como la iconografía y las relaciones y avisos; definir el entorno social y cultural en que sucedió y contribuir a aportar referencias y coordenadas a los músicos actuales que han emprendido el arduo y apasionante camino de la reconstrucción o recreación histórica.

Especial atención nos merecen los distintos tipos de notación abreviada de acordes que se emplearon como herramienta de ayuda a la circulación, eminentemente oral y memorística, de las composiciones. Estos sistemas, conocidos como *cifra de rasgueado*, son el antecedente directo de los sistemas de cifrado de acordes empleados hoy y que tanta importancia han tenido en la difusión de la llamada música pop.

6.2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

La más completa guía de fuentes sobre la guitarra en Europa durante la Edad Moderna ha sido llevada a cabo por James Tyler y Paul Sparks (Tyler y Sparks, 2002). Fundamental resulta también la aportación de Maurice Esses en un trabajo exhaustivo que describe la totalidad de las fuentes de música instrumental ibérica a la que pudo acceder durante sus investigaciones, abordando así mismo el contexto histórico y cultural (Esses, 1992). La última gran contribución a la investigación del corpus de música para guitarra de este período es la de June Yakeley; en su artículo *New sources of Spanish music for the five course guitar* señala varias fuentes que anteriormente habían pasado inadvertidas a los investigadores y que muestran los vínculos de la guitarra con la poesía y el teatro (Yakeley, 1996).

En lo tocante a la cifra de rasgueado en su contexto, el aporte más valioso es la publicación de Yakeley con Monica Hall (Yakeley y Hall, 1995), que sintetiza los sistemas más habituales, ofrecen unas pautas de reconstrucción y apuntan a una multiplicidad de usos, y el capítulo dedicado a la cifra en *Juan Blas de Castro, vida y obra musical*, (Robledo, 1989), obra por otra parte decisiva y fundamental a la hora de encuadrar el barroco musical español en su contexto histórico, estético y técnico. También abordan, al menos tangencialmente, la cifra o el alfabeto una serie de trabajos sobre la circulación de la música popular española en el extranjero, como los de Cesare Acutis

(Acutis, 1971), John Baron (Baron, 1977), José Castro Escudero y Daniel Devoto (Castro y Devoto, 1965); y una serie de estudios de varios autores publicados por la Biblioteca Riccardiana de Florencia (VVAA, 2002 y 2003). En relación también con la influencia del tañer rasgueado otros como John Walter Hill han subrayado el papel del estilo de acompañamiento guitarrístico español en el nacimiento del *basso continuo* (Hill, 1997).

En torno al tono humano, resultan de vital importancia además del ya citado trabajo de Robledo, otro del mismo autor, *Tonos a lo Divino y a lo Humano en el Madrid Barroco* (Robledo, 2004), y las ediciones de Mariano Lambea y Lola Josa del *Libro de tonos humanos* (Lambea y Josa, 2000-2010) y del *Manojuelo poético-musical de Nueva York* (Lambea y Josa, 2008), entre las más destacadas, que superan las carencias metodológicas de las viejas ediciones de Miguel Querol al tiempo que proporcionan buenas ediciones modernas de un corpus musical que aún permanece en gran parte manuscrito.

En el campo de la investigación de la música escénica la obra en dos volúmenes de Emilio Cotarelo y Mori continúa siendo imprescindible como referencia (Cotarelo, 1911). Valiosísimo es el trabajo documental de Louise K. Stein (Stein, 1993), que ha identificado gran cantidad de tonos humanos en piezas teatrales, y aporta numerosos documentos sobre el contexto; también es importante la reciente aportación de María Asunción Flórez, que se centra en el estudio del desarrollo de la música teatral en Madrid durante el período de los Austrias (Flórez, 2006 y 2008).

Respecto a las fuentes originales de guitarra, existen ediciones críticas facsimilares de una buena parte de los tratados y antologías musicales para guitarra que se publicaron en Europa y en España durante el siglo XVII. No es tan buena la situación con las fuentes manuscritas, que deben mayoritariamente consultarse en las bibliotecas que los custodian o bien obtener copias reprográficas, petición que suele ser atendida con prontitud y eficiencia. Por otra parte, en los últimos tiempos están saliendo a la luz colecciones de música relacionadas con la guitarra de las que no se tenía noticia, que en la medida de lo válido y posible serán incorporadas a la presente investigación.

6.3. ESTRUCTURA DE LA INVESTIGACIÓN: EPISODIOS METODOLÓGICOS

En primer lugar, es necesario situar la investigación en su contexto histórico, social y cultural. Este último aspecto ha sido tratado por José Antonio Maravall en su obra clásica *La cultura del barroco* (Maravall, 1975), pero especial interés revisten los trabajos de Fernando Rodríguez de la Flor, en particular *La península metafísica. Arte, literatura y pensamiento en la España de la Contrarreforma* (R. de la Flor, 1999) por su visión ilustrada de la crisis epistemológica del siglo. En el terreno histórico-social resultan fundamentales las investigaciones realizadas por Antonio Domínguez Ortiz a mediados del siglo XX: la mejor aproximación a la realidad social del siglo de oro la constituye su obra *La sociedad española en el siglo XVII* (Domínguez, 1963) que ya fue tenido en cuenta por Maurice Esses en el trabajo citado en el apartado anterior. Como complemento a Domínguez Ortiz nos hemos acercado a los relatos y relaciones de los viajeros extranjeros del siglo XVII partiendo de las premisas establecidas por José María Díez Borque (Díez Borque, 1975) en busca, por una parte, de citas que ratifiquen las tesis de Domínguez Ortiz, y por otra, de referencias a la vida musical.

Una vez situados en el cuadro de la sociedad, aplicamos la lupa al lienzo y tratamos de descubrir al guitarrista a través de dos vías principales: la iconográfica y la dramático-literaria. Ambas vías suponen la búsqueda de la verosimilitud en un entorno artificial, pues del mismo modo que la pintura está puesta al servicio de una ideología de dominación, también la literatura y el teatro proyectaron sobre la sociedad un mensaje de aceptación del orden establecido. En este sentido, nos parece muy importante la aportación de Rogelio Miñana sobre la verosimilitud (Miñana, 2002) y la tesis de Ruth Cubillo sobre la novelista Mariana de Carvajal (Cubillo, 2002). Según estos y otros investigadores, novelar en el siglo XVII se hacía desde unos planteamientos moralizantes y ejemplarizantes. La novela debía servir de ejemplo y ofrecer un modelo a las clases burguesas en su anhelo de promoción social para entrar en los modos, usos y costumbres de la nobleza, ya que la burguesía era considerada un peldaño hacia la hidalguía, y ésta hacia la nobleza. Pero para que esto fuera efectivo, es decir para que el mensaje ejemplarizante diera fruto, había que suspender la incredulidad del público lector a cambio de entretenimiento y enseñanza mediante un pacto consistente en lo que se da en llamar verosimilitud, concepto que no hay que confundir con realismo, pues sólo se trata de hacer creíble la ficción que se está contando mediante la inclusión de datos ciertos o reales. Así, en lo referente a la música, las novelas del período (especialmente las enmarcadas de temática cortesana o picaresca) incluyen referencias a compositores y aún violeros auténticos; y numerosas canciones interpretadas por los personajes en la ficción se corresponden con composiciones musicales que a día de hoy se conservan manuscritas. Las relaciones de reuniones musicales y el modo de proceder en ellas guardan tal grado de similitud y semejanza entre sí que ciertamente parecen reflejar una práctica musical doméstica y académica, y recalquemos el alto grado de imbricación que las novelas tienen con el mundo de las academias – que en gran medida retratan con detalle –, reuniones en las que tienen cabida la poesía, el teatro, las artes, las ciencias y – cómo no – la música. Los ambientes musicales en la novela cortesana han sido estudiados por María Sanhuesa (Sanhuesa, 1997). Sobre la relación entre las academias literarias y la prosa novelística, véase (King 1963). Ejemplos de la función de la música en las reuniones académicas pueden verse, entre otros, en la minuciosa descripción de una academia celebrada en Madrid en las navidades de 1672 publicada por Antonio Sánchez Tórtoles con el título de *El entretenido*, así como la tesis de Pasqual Mas i Usó sobre las convenciones académicas en la Valencia barroca (Mas, 1991). La escasez de academias específicamente musicales en España fue reflejada por Pietro Cerone en su libro *El Melopeo y el maestro*, (Cerone, 1613. Pero, por otra parte, las novelas constituyen una valiosa fuente de información sobre los usos de la música popular pues, como dice Robert Muchembled, «puesto que la cultura popular se transmite oralmente y no deja huellas escritas, es necesario pedirle a la represión que nos cuente la historia de lo que reprime» (Martín Barbero, 1987: 95).

Nuestro objetivo, siguiendo los postulados de Esses y de Robledo, no es *si* hubo música buena o mala, sino *cómo* las circunstancias socio-culturales afectaron y condicionaron el consumo y recepción de música en una época en que se empiezan a echar las bases del estado moderno. En este sentido, encontramos de gran utilidad como herramienta la teoría de las matrices culturales de Jesús Martín Barbero, que se complementa con

la visión de De la Flor y los aspectos de la convencionalidad del *tono humano* que subraya Robledo. De este modo, el *tono*, sinónimo para éste de la música que acompaña a una letra en lengua del vulgo, sería el rasgo más distintivo de una matriz musical, de ramificación múltiple, integrada en la matriz cultural dominante en el contexto histórico y social, con el que está estrechamente relacionada.

El estudio de los dos principales sistemas de cifrado de acordes que se emplearon en la Península viene en gran parte facilitado por el artículo de Yakeley y Hall en *The Lute* (Yakeley y Hall, 1995) que recoge sintéticamente todas las tablas de acordes de las que se tiene noticia. La multiplicidad de variantes del sistema *castellano*, presente ya en las tablas, supone un problema que es necesario abordar desde un estudio de concordancias a partir de las fuentes descritas por Yakeley tan amplio como sea posible. Para la previa labor de identificación de los ejemplos de poesía con cifras conservados, es de gran utilidad el *Nuevo Íncipit de Poesía Española Musicada* (Lambea, Josa y Valdivia, 2010). El estudio de este corpus temático – los cancioneros manuscritos de poesía – no puede sustentarse únicamente en los catálogos y descripciones de las fuentes, ya que la presencia de cifras sobre algunos versos puede no estar constatada. Por ello es necesario el trabajo de campo *in situ*. Así mismo, urge tomar en consideración todas las referencias a la cifra de rasgueado presentes en los libros – impresos o manuscritos – dedicados al estilo punteado, así como las indicaciones que se encuentran en manuscritos de bailes dramáticos, labor ésta que también precisa de trabajo de campo.

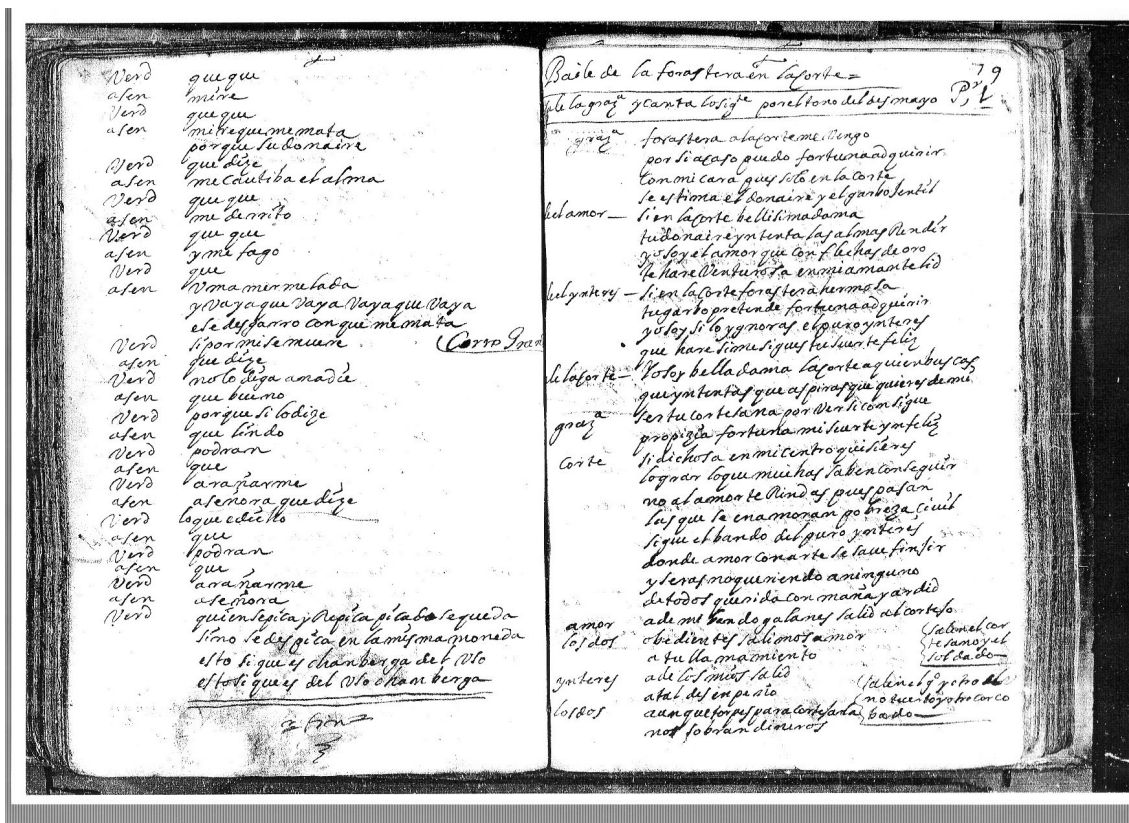
6.4. ESTADO DEL TRABAJO DE CAMPO. ANÁLISIS.

El primer paso ha sido proceder a la localización y análisis de las piezas descritas por June Yakeley, labor que en un principio inicié a través de la solicitud y adquisición de copias reprográficas a las bibliotecas citadas: Biblioteca Nacional de España (BNE), Biblioteca de Catalunya (BC), Hispanic Society of America (HSA) y Biblioteca de la Universidad de Cambridge (UC). La existencia de más manuscritos de poesía del periodo en la BNE y la posibilidad de encontrar más cifras de guitarra en ellos me llevó a realizar sucesivas visitas a la Sala Cervantes para examinar el mayor número posible. Gracias a esto se pudieron localizar otros tres manuscritos conteniendo poesías con cifras y un cuarto manuscrito que es una copia que Francisco Asenjo Barbieri realizó de los poemas con cifras contenidos en cinco volúmenes propiedad de amigos suyos. Son unos cuadernos que se encuentran en una de las carpetas que recogen sus notas y apuntes. Tras varias letras de villancicos y algunos pliegos de cordel vienen una serie de poesías con cifras copiadas por el propio Barbieri en 1884. Éstas están distribuidas en los cuadernos que llevan a lápiz las siglas 55, 56, 57, 60 y 61. De éstos, el 55 y el 60 son copia de dos de los manuscritos citados por Yakeley actualmente conservados en la HSA, al igual que el 57 que se ha podido identificar a través del catálogo de manuscritos poéticos de esta entidad. Por otra parte, el 61 se corresponde exactamente con un manuscrito perteneciente al fondo Antonio Rodríguez Moñino de la Real Academia Española que pudimos examinar allí.

El conjunto de manuscritos examinados arroja un total de 205 piezas. Todas ellas, salvo ocho danzas sin texto para cantar, son piezas vocales (Valdivia, 2008: 431). A esto hay

que sumar un pequeño pero significativo número de tonos en notación mensural que llevan cifras de rasgueado supliendo o complementando al acompañamiento. Por otra parte, en manuscritos de teatro menor hemos encontrado numerosas indicaciones que, si bien no pasan de la primera cifra, dan idea del uso tonal o mnemotécnico que les daban los músicos de las compañías. Otra conclusión del estudio de las fuentes teatrales es que es posible, gracias a las indicaciones de la cifra y de las concordancias textuales, recuperar la música de cierto número de canciones que salpican los bailes y entremeses, permitiendo en algunos casos reconstruir la totalidad de la música de algunos de ellos.

Por ejemplo, el *Baile de la forastera en la corte* (E-Mn Mss 4123, f. 79r.) lleva la indicación *Sale la graciosa y canta lo siguiente por el tono del desmayo*, y a continuación *por 1*. El *desmayo* se debe referir a «Del desmayo, del susto, del miedo» del tercer acto de *Celos aun del aire matan* de Juan Hidalgo. De esta tonada existe una versión para voz y guitarra en E- Bc M 759/5 y otra del primer verso para tiple y acompañamiento en E- Bc M 753/24 que atestiguan su popularidad y difusión, siendo así que bien pudo ser conocida para hacerle *contrafacta*. La letra encaja además perfectamente, como puede verse en la siguiente reconstrucción de la tonada «Forastera a la corte me vengo» con que se inicia el baile:



Por 1

Fo-ras - te - ra a la cor-te me ven - go por si a-ca - so pue - do for - tu-na ad-qui - rir

9

con mi ca - ra pues só-lo en la cor - te se es - ti-ma el do - nai - re y el gar - bo gen - til.

El estudio de las fuentes novelísticas del período – en sus vertientes picaresca y cortesana – ha sido también fructífero: un buen número de las canciones cantadas en algún momento por los personajes están musicadas en cancioneros y antologías; por otra parte, hay numerosos testimonios verosímiles de los usos y prácticas interpretativas, incluyendo la música instrumental, sea para el baile o la danza o bien – como sucede con la mayor frecuencia – en forma de diferencias o pasacalles que sirven para introducir y *dar el tono* al cantante – generalmente el mismo tañedor.

6.5. PROBLEMÁTICA PARTICULAR RESPECTO A LA INVESTIGACIÓN

Del estudio que llevamos realizado se desprende que la *cifra castellana*, como sistema eminentemente popular, tuvo tantas variantes que en algunos casos constituye un código diferente e imposible de interpretar. Para dilucidar su significado necesitamos encontrar el mayor número posible de concordancias musicales y, especialmente, otros textos que utilicen el mismo sistema de cifrado. El principal problema de esta investigación es la gran dispersión geográfica de las fuentes primarias, especialmente los cancioneros poéticos, no tanto las fuentes musicales, ya que éstas han sido en su mayoría catalogadas y estudiadas y su menor número facilita su localización y acceso. Las grandes colecciones de los bibliófilos españoles del siglo XIX, como las de Salvá, Gayangos, Rayón, etc se encuentran actualmente repartidas entre varias bibliotecas dentro y fuera de nuestras fronteras. Examinar este corpus in situ es imprescindible, ya que la existencia de cifras sobre los versos suele pasar desapercibida a los estudiosos de la literatura, salvo excepciones como la del *Catálogo de los manuscritos poéticos castellanos (siglos XV, XVI y XVII)* de *The Hispanic Society of America* de Rodríguez Moñino que, no obstante, omite este aspecto en algún caso, según hemos podido comprobar. Sería necesario, para no dejar nada en el tintero, realizar un viaje a Nueva York y así poder examinar la totalidad de los cancioneros allí conservados. Lo mismo cabe decir de bibliotecas portuguesas como la de la Universidad de Coimbra – que, por otra parte, alberga un cuantioso número de cancioneros musicales a cuyas fichas hemos podido acceder en una pequeña parte gracias a la paciente respuesta por correo electrónico – o la Biblioteca Pública de Elvas – rica en fuentes del Siglo de Oro – y de otras bibliotecas europeas como la Biblioteca Nacional de Francia, la Biblioteca Jagiellonska de Cracovia o la British Library de Londres. Seleccionar las fuentes susceptibles de contener cifras en éstas y otras instituciones puede hacerse a partir de los catálogos bibliográficos de las propias bibliotecas, pero es necesario el examen

directo, o indirecto a través de otros investigadores si no es posible desplazarse a éstas.

Sería bienvenida algún tipo de ayuda institucional para intentar localizar más fuentes que permitiera visitar estas localizaciones. Un problema menor lo constituye la dificultad de acceder a ciertas publicaciones y obras de referencia que no es posible encontrar en la Universidad de Málaga.

6.6. REFERENCIAS

- ACUTIS, C. (1971) *Cancioneros musicali spagnoli in Italia (1585-1635)*, Pisa.
- BARON, J. (1977) «Secular Spanish Solo Songs in No-Spanish Sources, 1599-1649», *Journal of the American Musicological Society*, Vol 30, No 1 pp. 20-42.
- CASTRO ESCUDERO, J. y DEVOTO, D. (1965) «La methode pour la guitare de Luis Briceño», *Revue de musicologie*, T. 51e, no. 2e, pp. 131-148.
- CERONE, P. (1613) *El melopeo y el maestro*, Nápoles.
- COTARELO Y MORI, E. (1911) *Colección de entremeses, loas, bailes, jácaras y mojigangas*, Madrid, edición facsímil, Granada, Editorial Universidad de Granada, 2000.
- CUBILLO PANIAGUA, R. (2002) *Usos amorosos y conductas modélicas femeninas en el siglo XVII: una lectura de las 'Navidades de Madrid y Noches Entretenidas' de Mariana de Carvajal*, tesis de doctorado, Barcelona, Universitat Autònoma.
- DEVOTO, D (1965) «Sur le séjour de Briceño à Paris.» *Révue de Musicologie*, vol. 51, nº 2.
- DÍEZ BORQUE, J. M. (1975) *La sociedad española y los viajeros del siglo XVII*. Madrid, Sociedad General Española de Librería.
- DOMÍNGUEZ ORTIZ, A. (1963) *La sociedad española en el siglo XVII*, Barcelona, C.S.I.C.
- ESSES, M. (1992) *Dance and instrumental diferencias in Spain during the 17th and early 18th centuries*, New York, Pendragon.
- FLÓREZ, M.A. (2006) *Música teatral en el Madrid de los Austrias durante el Siglo de Oro*, Madrid, Instituto Complutense de Ciencias Musicales
- FLÓREZ, M.A (2008) «"Salgan racionales ruseñores." Músicos de las compañías teatrales de Madrid durante el siglo XVII, en *Revista de Musicología*, vol. XXXI, nº 1, p. 41-78.
- HILL, J. W, (1997) *Roman monody, cantata and opera from the circles around Cardinal Montalto*, Oxford, Clarendon Press.
- KING, W. F. (1963) *Prosa Novelística y Academias Literarias en el siglo XVII*, Anejos del Boletín de la Real Academia Española, Anexo X, Madrid.
- LAMBEA, M. y JOSA, L. (2008) *Manojuelo poético-musical de Nueva York (The Hispanic Society of America)*, Madrid, C.S.I.C.
- LAMBEA, M. y JOSA, L. (2000 – en curso) *Libro de tonos humanos*, vols. 1-6, Barcelona - Madrid, C.S.I.C.
- LAMBEA, M., JOSA, L. y VALDIVIA, F. (2010) *Nuevo Íncipit de Poesía Española Musicada*, <<http://digital.csic.es/handle/10261/22406>>
- MARAVALL, J. A. (1975) *La cultura del barroco*, Ariel, Barcelona.
- MAS I USÓ, P. (1991) *Justas, academias y convocatorias literarias en la Valencia barroca (1591-1705). Teoría y práctica de una convención*, Universidad de Valencia.
- MIÑANA, R. (2002) *La verosimilitud en el Siglo de Oro: Cervantes y la novela corta*, Newark, Delaware: Juan de la Cuesta.

- R. DE LA FLOR, F. (1999) *La península metafísica. Arte, literatura y pensamiento en la España de la Contrarreforma*, Madrid, Biblioteca Nueva.
- ROBLEDO, L. (1989) *Juan Blas de Castro, vida y obra musical*, Zaragoza, Institución Fernando el Católico.
- ROBLEDO, L. (2004) *Tonos a lo divino y a lo humano en el Madrid barroco*, Madrid, Fundación Caja Madrid y Editorial Alpuerto.
- SANHUESA FONSECA, M. (1997) «Ambientes musicales en la novela cortesana del siglo XVII», *Música y literatura en la Península Ibérica: 1600-1750, Actas del congreso Internacional, Valladolid, 20-21 y 22 de febrero, 1995*, Valladolid, p. 467-475
- STEIN, L. (1993) *Songs of mortals, dialogues of the gods, Music and theatre in seventeenth-century Spain*, Oxford, Claredon Press.
- TYLER, J. y SPARKS, P. (2002) *The Guitar and its Music from the Renaissance to the Classical Era*, Oxford University Press.
- YAKELEY, J. y HALL, M. (1995) «El estilo castellano y el estilo catalán: an introduction to the Spanish guitar chord notation» *The Lute*, vol.XXXV, pp. 28-61.
- YAKELEY, J. (1996) *New sources of Spanish music for the five course guitar*. *Revista de musicología*, XIX, pp. 267-286.
- VALDIVIA, F. (2008) «Los cancioneros poéticos con cifra de rasgueado de la Biblioteca Nacional de España», *Revista de Musicología*, XXXI, 2, pp. 387-434.
- VV.AA. (2002) *Rime e suoni per corde spagnole. Fonti per la chitarra barocca*, Florencia, Edizioni Polistampa.
- VV.AA.(2003) *Rime e suoni alla spagnola, Atti della giornata internazionale di studi sulla chitarra barocca*, Florencia, Alinea Editrice.

7. LA EXPLOTACIÓN DEL ÉXITO MUSICAL A TRAVÉS DEL FENÓMENO DE LA VERSIÓN

José María Oyola Pérez

Conservatorio Superior de Música de Málaga, josemaoyola@hotmail.com

La realidad sonora ha sido abordada desde perspectivas distantes y paralelas como lo han sido los estudios comunicativos y culturales, los musicológicos, y en última instancia la psicología cognitiva. En la explotación de los productos musicales más importantes del pasado siglo y del presente -los *hits*- a través de las numerosas articulaciones y versiones posibles, intervienen algunos procesos culturales de forma cíclica: apropiación, re-articulación, identificación y re-creación. Estos procesos, en comunión con determinadas variables musicales y cognitivas, como la simplicidad estructural o la repetición, han formado la coyuntura perfecta para que la industria musical haya girado en torno a estos moldes desde sus inicios hasta la actualidad. Bajo el fenómeno de la versión musical hay una repetición explícita del éxito asentado y una minimización del riesgo de cara a la creación de nuevos productos. La forma en que cada individuo/comunidad articula el mismo texto sonoro nos habla de todo el entramado simbólico que lo rodea.

7.1. INTRODUCCIÓN

En este artículo indagaremos en aquellos procesos o variables que influyen de manera decisiva en la creación y perpetuación de los éxitos musicales a lo largo del tiempo, atravesando fronteras culturales, estilísticas, sociales o económicas. Estos éxitos o *hits*, como se denominan en la jerga musical mercantil, forman una más que importante base de la cartera musical mundial, y es en función de su explotación continua que la industria ha girado a lo largo del pasado siglo XX y lo que va del XI.

La perpetuación de un tema exitoso no nos llama tanto la atención por lo que supone de apuesta segura para cualquier compañía discográfica o incluso para aquellos sellos alternativos que emergen en la actualidad por el nuevo canal internet. En algunos casos se versiona un determinado tema musical conocido, respetando prácticamente todos los argumentos musicales originales e imponiéndole la diferenciación de un nuevo timbre de voz o un cambio en la instrumentación. En otros, esta forma de plagio queda tamizada bajo la copia de algunos elementos estructurales menos obvios y propensos a ser encerrados bajo los derechos de autor, como puede ser una secuencia armónica repetida hasta la saciedad, un determinado giro melódico o la estructura rítmica asociada a un género concreto.

Lo que nos sigue llamando la atención y planteando muchas cuestiones al respecto es saber qué requisitos concretos ha de cumplir una canción o tema musical para convertirse en ese ansiado *hit* o “gallina de los huevos de oro” tan buscado -con más fracasos que aciertos- por artistas, productores y sellos discográficos. A esto hemos de sumar la actual fugacidad de todo producto exitoso, teniendo en cuenta la sobreexposición constante de nuevos temas que ha propiciado en los últimos veinte años la aparición de internet como fenómeno de presentación, propagación y publicidad de cualquier tipo de manifestación que jamás hubiera tenido cabida en el anterior modelo económico musical, controlado por las grandes industrias discográficas y por el acceso a una tecnología mucho más restringida que la que la era de la digitalización nos ha permitido.

Aunque de inicio se nos antoje difícilmente abarcable la abstracción de los procesos que permiten la creación, conversión y explotación de un éxito musical asentado en la memoria colectiva (si no fuera así, las industrias discográficas habrían hallado su *pietra rosetta*), lo cierto es que podemos teorizar sobre determinados procesos culturales que permiten que un tema musical concebido originalmente para un uso específico de una audiencia determinada pueda ser maleado con multitud de formas locales y recreado como un nuevo texto con un entorno simbólico diferente y unos usos potenciales alejados del original. Este “sentido en movimiento” (Lull, 2000) es lo que nos da la pista fundamental para indagar en el fenómeno que nos ocupa.

7.2. ENFOQUE CULTURAL Y ENFOQUE MUSICAL: DOS PERSPECTIVAS DE ANÁLISIS

Hasta hace relativamente poco -recordemos que las ciencias de la comunicación son un campo del saber bastante reciente- las teorías musicológicas dominantes presentaban los textos musicales como soportes con una significación inmanente derivada de los elementos musicales estructurales que conformaban la obra, esto es, lo que desde los presupuestos formalistas se argumentaba como la absoluta validez de unos códigos hermenéuticos preestablecidos y cuya competencia se debía adquirir en un proceso de aprendizaje específico para ello. Obviamos recordar que tales teorías contemplaban como “Música” aquella perteneciente a la tradición culta o mal llamada “clásica” eminentemente occidental y con amplia herencia germánica.

Desde las teorías culturales y de la comunicación, por otro lado, y desechando los superados modelos unidireccionales en el proceso comunicativo, se ha venido poniendo cada vez más la atención en el papel del receptor como último responsable de todo proceso comunicativo, y por ende, el que completa éste y lo dota de significado en su propia percepción. De esta manera, el campo de la significación queda completamente abierto a cualquier descodificación posible y se contrapone totalmente a las teorías musicales que dan por finalizada la obra en el papel o soporte en que ésta se inscribe. Como recuerda José Luis Campos García en conexión con Andy Bennet (2000: 181-184), “los teóricos culturales y los sociólogos perciben el significado en la música como resultado de los procesos de recepción y apropiación por parte de las audiencias” (Campos, 2008: 20-21).

En un ámbito bastante menos preocupado por los estudios descriptivos, y centrada fundamentalmente en la obtención del beneficio inmediato y en la predicción de

mercado, la industria musical ha basado sus estrategias en aquellos productos que le remitieran mayores rentas, buscando los perfiles de usuarios potenciales y modelando sus productos en función de ellos. Una vez más han ido por delante de toda ciencia descriptiva, anticipando estrategias y estableciendo toda una red simbólica alrededor de aquellos “mundos de género” (Frith, 1996) en los que circunscriben los textos musicales, que a su vez, enlazan con una completa idiosincrasia, desde productos audiovisuales hasta todo tipo de complementos derivados del marketing y la publicidad.

En este estudio planteamos la necesaria convergencia de estos tres enfoques para un análisis optimizado de aquellas variables que confluyen en la creación y proyección de un *hit* que dará considerables beneficios a toda industria musical que se precie. Renunciamos, por tanto, a la cosmovisión propia y parcial de cada uno de estos campos y pretendemos entablar puentes que nos permitan arrojar un poco más de luz a nuestro fenómeno de estudio.

7.2.1. Procesos culturales: apropiación, re-articulación, identificación.

Anunciamos anteriormente que un producto musical es creado siempre en un contexto específico y para una audiencia y uso/s determinados, aunque somos conscientes de las tendencias actuales de crear híbridos (Canclini, 2001) audiovisuales con cierto carácter global y fáciles de encajar en patrones culturales diferentes, con la consecuente reducción en inversión de capital monetario e imaginativo y la espera del aumento de ganancias.

A pesar de esto último, tras un exigente acercamiento inductivo podemos indagar en las condiciones de creación de cualquier texto sonoro, realizar un acercamiento hermenéutico y teorizar científicamente sobre las pretensiones comunicativas originarias del autor/es de dicho texto. A partir de entonces, podremos seguir -eslabón a eslabón- la cadena de modificaciones y variaciones posibles que el propio texto irá sufriendo cuando entre en contacto con nuevas formas locales que favorecerán su modificación, evolución y distanciamiento simbólicos del referente original.

Es en las nuevas formas adoptadas en el choque cultural sonoro del antiguo texto con el nuevo donde podemos observar cuáles son los procesos culturales que permiten dicha evolución: la apropiación del texto musical, su posterior re-articulación y como consecuencia inmediata, la identificación con el nuevo texto híbrido. A continuación mostramos un esquema del proceso cíclico que sufre un determinado tema musical cuando -una vez asentado como referente sonoro global- es absorbido por una nueva comunidad cultural, o mejor dicho, por una *major* discográfica para relanzarlo a una nueva comunidad a través de un artista determinado y dentro de un mundo de conexiones simbólicas:

Como apuntase el filósofo musical Peter Kivy, “emulando a Narciso, escuchamos la música y sólo nos oímos a nosotros”. (Kivy, 2001: 154), Y es en esta idea en la que descansa fundamentalmente el proceso de apropiación simbólica, que no física en este caso, de un texto sonoro por un sujeto o una comunidad. Siguiendo la definición de



Bernardo Subercaseaux (1989) con el concepto de “apropiación” nos referimos a un proceso creativo a través del cual se convierten en “propios” o “apropiados” elementos ajenos. Y es precisamente en este proceso de creación donde se fundamenta el germen del proceso posterior: la re-articulación.

Una vez apropiado el éxito sonoro ajeno, el proceso de re-articulación es tan “fácil” como maleable sea el propio texto sonoro: a mayor simplicidad estructural, más facilidad y maleabilidad para “vestir” con ropajes propios lo que trajo atavíos foráneos. Es éste uno de los principios en que recaeremos más adelante, la simplicidad en unión a la repetición.

En el caso de la canción popular breve, la forma musical más extendida en la música popular, basta con respetar los rasgos melódicos esenciales de la secuencia interválica original y a partir de entonces se podrá dar luz a una nueva versión lista para clasificar en los *stands* de los grandes almacenes, en las fonotecas particulares o en los portales de música *streaming*. Encontraremos modificaciones de todos los gustos y colores, instrumentales, rítmicas, tímbricas, etc. Pero la referencia melódica principal figurará de manera omnipresente y nos recordará la canción que acabamos de “empaquetar” (De Aguilera, 2008: 40) de nuevo. Puestos los nuevos ropajes, la identificación del usuario individual o colectivo al que va dirigido el nuevo producto está ya servida y lista para degustar, completando de esta manera el ciclo que acabamos de ilustrar en el esquema anterior.

Como alega el propio Frith (1996) lo importante no es saber la sociología que identifique los rasgos comunes de los miembros de un grupo, sino “cuáles son los miembros de esos colectivos que más influyen en la creación de la identidad y los gustos que luego incidirán en una serie de prácticas comunes grupales”

7.2.2. Procesos cognitivos y musicales: simplicidad y repetición

Como ya hemos advertido, a pesar de haber superado las tradiciones formalistas de índole positivista, aún vigentes en las enseñanzas musicales académicas, no podemos menospreciar algunas consideraciones que nos podrán servir de ayuda a la hora de teorizar sobre el fenómeno de la canción popular exitosa.

Es cierto que a menudo se achaca a la “calidad” de un producto musical su tremendo éxito. Ahora bien, hablamos de que “algo es bueno” por sensaciones y criterios que en la mayoría de las ocasiones desconocemos o defendemos de forma más o menos intuitiva. Es lo que ocurre cuando a veces pretendemos dar respuesta a la pregunta propia o ajena acerca de lo que nos gusta o disgusta musicalmente. Y es aquí, en el gusto, en donde encontramos el primer escollo para poder teorizar o deducir mínimamente desde un punto de vista científico: si el gusto es personal o propio de colectivos más o menos homogéneos, y es en la recepción del proceso comunicativo donde se termina de dotar de significación a dicho proceso, ¿cómo podemos averiguar qué factores estructurales musicales pueden influir en que un tema musical recale de forma masiva y satisfaga el gusto de una audiencia tan amplia, como ocurre con los *hits*?

Desde los filósofos de la Grecia clásica, pasando por Descartes, hasta llegar a Schopenhauer, se ha atribuido a la música y a sus diferentes modos de organización en modos, escalas y ritmos, la capacidad de invocar determinados sentimientos, emociones o características fenoménicas, algunas veces asociadas a la música en sí y otras a las vivencias generadas por el propio receptor al escucharla, debate en el que no vamos a entrar en este momento. Lo cierto es que más allá de letras y mensajes adscritos al texto meramente musical, el fenómeno sonoro ordenado no deja impasible, de forma general, a quien lo escucha.

No vamos a profundizar en cuestiones relativas al uso de los modos musicales u ordenaciones rítmicas, pero sí es cierto que el mundo científico ya está realizando investigaciones en el terreno de la física, la medicina y la neurología sobre las respuestas humanas ante estos estímulos sonoros musicales, en la medida que se pueden extraer algunas conclusiones que dejan la puerta abierta incluso a teorías psicológicas como la Gestalt, defensora de una conexión inter-sensitiva que explicaría muchas de nuestras reacciones ante determinados tipos de músicas. Dejemos que la ciencia avance y nos muestre resultados al respecto.

Ahora bien, dentro de los procesos cognitivos elementales del ser humano hay dos variables que permiten que la memoria recuerde un estímulo o una cadena de ellos: la simplicidad y la repetición. Y, una vez más, el mercado musical sabe esto ya desde hace mucho y lo explota constantemente. Esto explica, entre otras cosas, la razón por la que es más fácil escuchar la música popular que la música culta, ya que su sencillez demanda una competencia auditiva no necesariamente “entrenada” en el reconocimiento de células formantes y tratamientos estilísticos de éstas en las formas musicales cultas.

A ello sumamos lo que Jesús Alcalde (2007, 82) denomina “ley de la buena figura”, por la que un buen dibujo melódico bien definido ayuda al oído y la memoria a su fácil seguimiento, asimilación, memorización y posterior reproducción. Un diseño melódico fácilmente reconocible es un acierto pleno en el diseño de una canción ligera, especialmente si se tienen en cuenta los patrones musicales culturales propios del contexto donde se cree o de las audiencias a las que vaya destinada.

Reconocidas estas dos condiciones musicales de inicio (simplicidad y repetición) para la popularización de un tema musical, nos quedaría analizar las demás características musicales de cada ejemplo sonoro concreto, y ponerlas en relación con otros elementos como el texto (en caso de disponer de él y no ser meramente instrumental) o la interpretación que se haga de aquél. Es entonces cuando completaríamos un análisis hermenéutico que, en conjunción con los procesos culturales definidos en el apartado anterior, nos permitiría arrojar luz y teorizar sobre las variables influyentes en la creación y perpetuación de un éxito musical a través del tiempo y sus versiones.

7.3. LA VERSIÓN COMO MODELO DE REPETICIÓN

Ya hemos hablado en la introducción de lo que supone económicamente el modelo de la versión como reproducción del éxito asegurado y minimización de riesgos potenciales a la hora de vender un nuevo producto.

Ahora bien, desde el punto de vista musical y comunicativo nos interesa sobremanera cómo puede distar el mundo semántico de un texto de otro que versiona el primero. Las reconfiguraciones textuales y simbólicas llegan incluso a permitir que una canción concebida en principio con unas intenciones comunicativas de uso puedan retorcerse hasta llegar al polo opuesto. No son pocos los ejemplos que encontramos en la Historia. A menudo las civilizaciones que conquistaron nuevas tierras se apropiaron de sus usos, costumbres y cantos, y las reubicaron en su nueva praxis. No es difícil escuchar en la Semana Santa de cualquier localidad sureña de España a una banda de cornetas entonar la melodía que Joan Manuel Serrat compuso para el poema *La saeta* de Antonio Machado, en el que arremetía precisamente contra la exaltación de los bustos tallados en procesión, y a favor de una fe más espiritual. Los corales que compuso el prolífico Johann Sebastian Bach bajo su afiliación protestante son entonados a menudo en las celebraciones eucarísticas de la Iglesia Católica, por no hablar de la inclusión de melodías de *The Beatles* o *The Mama's & The Papa's* en los cánticos venidos a la liturgia tras el Concilio Vaticano II.

Es precisamente esta práctica habitual la que nos despoja de cualquier deducción sobre la significación de un texto musical y nos lo muestra como un ente totalmente abierto a interpretaciones y reproducciones posibles. Y la primera consecuencia es pensar en la música como mero material expresivo sin un significante y un significado anclados, en la línea de Jesús Alcalde (2007) cuando la define como un lenguaje secundario.

Pero a su vez puede resultar muy interesante ver cuáles son las articulaciones que sufren los temas musicales en sus nuevas versiones, porque ello permite acercarnos a todo el entramado simbólico de significaciones del sujeto o la comunidad que lo interpreta o reproduce, e incluso adentrarnos en el mundo de configuraciones simbólicas que rodea a éste/os con tan sólo escuchar la versión musical escogida. Eso sí, sin olvidar que rara vez hay un usuario que escuche un solo tipo de música, y que en la mayoría de los casos solemos compartir diferentes registros musicales en nuestra vida diaria. No obstante, también se puede indagar en estas prácticas auditivas diferenciadoras, ya que nos pueden dar pistas de los momentos y rutinas a los que se

asocia cada tipo de audición por parte de un sujeto, aunque no es nuestro objetivo inmediato.

Finalizando con la parte económica o estratégica de la versión musical, hemos de citar de nuevo a José Luis Campos en el mundo de la producción de la música popular: “la gran mayoría de productores y músicos no suele preocuparse por un lenguaje formal de creación musical a partir de la notación y sus normas, sino que utilizan un lenguaje de la comparación para construir esquemas de sonidos” (Campos, 2008: 56). De esta manera podemos hablar del sonido “Phil Collins”, “Ray Charles”, “Chambao”, etc. Son estas categorías las que de alguna manera ordenan algo tan incontable como la música, y en la fusión de ellas se producen nuevos híbridos que a su vez serán etiquetados en un proceso cíclico sin fin que nos anuncia que jamás hubo ni habrá forma musical pura o despojada de influencias anteriores.

Dichas categorías no son estáticas. Por el contrario son dinámicas y cambiantes y como asevera Keith Negus son “categorías aparentemente intuitivas, obvias y de sentido común, que implican tanto una comprensión de la realidad como una construcción e intervención en la realidad” (Negus, 2005: 45). En la misma línea prosigue Negus con la descripción del panorama en que se encuentran estancados los productores musicales, encerrados en lo que denomina “expectativas de género”. Estos mundos de género son contruidos absolutamente de manera arbitraria y luego se articulan a través de los canales establecidos para la distribución de los contenidos musicales.

Y, por último, es en estas categorías creadas donde “aterrian” los moldes exitosos y se re-articulan para dar lugar a un nuevo texto que, en función del intérprete, el estilo, o el lugar, respetará más o menos las características musicales del germen original.

7.4. CONCLUSIÓN

Como conclusión fundamental de este artículo, presentamos la necesidad de que converjan en la misma dirección los planteamientos culturales, musicales y económicos a la hora de teorizar sobre los fenómenos musicales más presentes en la sociedad global. Éstos son los denominados *hits* sobre los que lleva girando el mercado musical desde finales del siglo XIX hasta nuestros días, incluidas las reproducciones que cualquier usuario de internet puede realizar y distribuir *online* sobre un tema musical concreto.

Por otro lado, en la presentación del ciclo de procesos culturales que fomentan la repetición de un modelo musical asentado bajo diferentes prismas sonoros (apropiación, re-articulación, identificación, re-creación) nos permite observar el flujo dinámico de los estilos, géneros o categorías musicales y nos presenta a éstos como meros intentos de abstracción de multitud de variables de codificación y reproducción musical.

Para finalizar, conviene no obviar algunos supuestos teóricos musicales que, de la mano de las inminentes investigaciones médicas y de la psicología cognitiva, pueden arrojar mucha información a este campo del saber. Recordemos que, a pesar de no tener un significado cerrado, la música se erige en material expresivo provocador de estados y

emociones, ya sea por sus propios componentes inherentes, ya sea por la respuesta natural y cultural que provoca su audición.

7.5. REFERENCIAS

- ALCADE, J. (2007) *Música y comunicación*. Madrid, Fragua.
- BENNET, A. (2000) "Theorizing Music and the Social. New Approaches to Understanding Musical Meanings in Everyday Life", *Theory, Culture & Society*, vol. (17), nº 3, Londres, Sage, pp. 181-184.
- CAMPOS GARCÍA, J.L. (2008) *Cuando la música cruzó la frontera digital. Aproximación al cambio tecnológico y cultural de la comunicación musical*. Madrid, Biblioteca Nueva.
- DE AGUILERA, M. (2008) "El encuentro entre la comunicación y la música: razones, criterios, enfoques" en DE AGUILERA, M., ADELL, J.E. y SEDEÑO, A.M. (eds.) *Comunicación y Música I. Lenguaje y medios*. Barcelona, Advisory Board, pp. 9-48.
- FRITH, S. (1996) *Performing Rites: on the Value of Popular Music*. Oxford (UK): Oxford University Press.
- GARCÍA CANCLINI, N. (2001) *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Barcelona, Paidós.
- KIVY, Peter. (2001) *Nuevos ensayos sobre la comprensión musical*. Barcelona, Paidós Ibérica, 2005. (Traducción de Verónica Canales del original *New Essays on Musical Understanding*. Oxford, Oxford University Press).
- LULL, J. (2000) *Media, Communication, Culture. A Global Approach*. Nueva York, Columbia University Press.
- DE AGUILERA, M., ADELL, J-E. Y BORGES, E. (2009) "Apropiaciones imaginativas de la música en los nuevos escenarios comunicativos", *Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación*, nº 34, pp. 35-44.
- NEGUS, K. (2005) *Los géneros musicales y la cultura de las multinacionales*. Barcelona, Paidós Ibérica.
- SUBERCASEAUX, B. (1989) "Reproducción y apropiación: dos modelos para enfocar el diálogo intercultural", *Diálogos de la Comunicación*, nº 23, pp. 97-102.

8. MÚSICA, POESÍA Y POLÍTICA. ESTUDIO DE LOS PATRONES MUSICALES A TRAVÉS DEL ÁLBUM “DEDICADO A ANTONIO MACHADO, POETA”, DE JOAN MANUEL SERRAT

Cristina Gatón Lasheras

Conservatorio Profesional de Córdoba, almagala@yahoo.es

8.1. INTRODUCCIÓN

El trabajo que aquí presentamos es una breve explicación de la investigación llevada a cabo durante el segundo año de doctorado dentro del programa de *Comunicación y Música* ofrecido por la Facultad de Comunicación de la Universidad de Málaga. Un trabajo que ha sido tutelado por la Dra. Diana Pérez Custodio.

La elección del tema es fruto de un largo período de meditación. Tras la idea original de aunar música y poesía nace otra nueva enfocada a la transmisión ideológica a través de la canción popular. Esto nos llevó a la canción de autor y de contenido social. Decantarnos por el álbum *Dedicado a Antonio Machado, poeta* fue por una serie de causas: Machado es un poeta generalmente relacionado con la izquierda. Hecho que le hizo convertirse en un poeta *non grato* durante la época del franquismo. Por su parte, Serrat ha sido un cantante muy comprometido con el socialismo español. Ello, cabe pensar, es fruto de su entorno familiar: su abuelo materno, perteneciente al denominado bando de los perdedores, fue víctima de la Guerra Civil; su madre ayudó a muchos republicanos a cruzar la frontera; su padre fue afiliado de la CNT-FAI.

El hecho, por tanto, de que musicalizase los poemas de un poeta “traidor” a los ojos del bando nacionalista no deja de poder verse como un acto de rebeldía contra la política imperante del momento.

Otra de las causas que nos han llevado a la elección de este tema es el hecho de que la transmisión ideológica a través de las artes ha estado muy presente a lo largo de la historia. Afirmar que han servido como medio para la crítica social (no siempre peyorativa) no es algo novedoso. Cine, teatro, escultura o música han sido algunos de los muchos campos utilizados a lo largo de la historia para vanagloriar o vituperar a reyes, políticos, batallas, héroes, formas y usos sociales.

Entre todas estas artes, la música, unida a la palabra, es la que acapara el presente estudio debido, entre otras cosas, a su enorme poder de socialización. En este amplio sentido, -escribía el compositor Juan José Mantecón -*la música parece acompañar casi permanentemente la exigencia de expresión de la vida afectiva y de relación espiritual, sustantiva del hombre, y la necesidad de ser compartida, pues sólo así la expresión deja de ser presión y pone en libertad y alivia cuantas tensiones engendra nuestro mecanismo psicofísico* (Mantecón, 1950:133).

El poder de la música, cuando se combina, sobre todo, con otros acontecimientos emotivos, puede resultar impresionante. Mediante la exaltación de los sentimientos del público y la certeza de que esos sentimientos llegan a su clímax al mismo tiempo, y no por separado, la música puede contribuir de forma muy intensa a una ciega entrega a la conmoción del momento, que, por otra parte, no deja de ser una característica del comportamiento de las masas.

Esta conducta la encontramos en diversas manifestaciones culturales e históricas. En el *rally* de Nuremberg, por ejemplo, celebrado en 1936, el estruendoso clamor de la multitud acabó por ahogar el sonido de las bandas que anunciaban la llegada de Hitler. Ni que decir tiene que la finalidad de dichas bandas estaba más que pensada. Su objetivo no era otro que convertir al que fuera antaño un burgués en casi un Mesías. Preparaban al pueblo para la entrada de su líder y bajo un mismo son y una misma letra, unían sus expectativas y exaltaban el patriotismo.

Bandas de rock y pop actuales utilizan el tema de la política para aunar sus esfuerzos en pro de uno u otro candidato. El grupo Molotov, entre otros, es más que conocido por su sonado *Puto* dedicado a George Bush, o su *Gimme tha power*, un tema anti gobierno mexicano. En este mismo país encontramos a la mítica banda TRI, que cantaba las noticias sociales antes incluso de que llegasen a los periódicos. Otro ejemplo más reciente es el de Springsteen apoyando a Obama o Madonna mofándose de Sarah Palin en pleno concierto. Ante estos casos, parece inevitable nombrar a Fela Kutí, creador del *afrobeat* y gran defensor de los derechos humanos, que tomó la música como el camino para formar su propio partido político en Nigeria, el "Movimiento del pueblo"; o la banda vasca *Soziedad Alkoholika*, con presunta vinculación a ETA por el mensaje de sus canciones. Hace pocos años Bebe o el dúo gaditano Andy y Lucas cantaban contra el maltrato y Chambao narraba la desesperación de los inmigrantes a bordo de sus pateras. En una línea similar podríamos incluir el tema de nuestro trabajo de investigación, la protesta social a través del fenómeno cantautor, que engloba artistas de la talla de Víctor Jara, Silvio Rodríguez o el que aquí estudiamos, Joan Manuel Serrat.

Si hay algo que comparten estos últimos autores es una época histórica similar de represión social y falta de libertades. Se arriesgaron a criticar los regímenes políticos de su época a través de su música, bajo unas condiciones sociales bastante alejadas de las que disfrutamos hoy día. Quizá por ello sus letras no son tanto de mofa o directamente agresivas sino más bien un poético reflejo de las limitaciones impuestas, un canto a la libertad, una descripción sarcástica y real de los acontecimientos entonces acaecidos. De ahí deriva la profundidad de sus textos, la intimidad de sus conciertos, la

simplicidad de las armonías musicales y de la instrumentación utilizada. Todo ello en aras de una mayor inteligibilidad de la palabra.

Tratar temas políticos significa, para un músico, ampliar o reducir el número de sus seguidores. Y en ese afán por transmitir juicios a través de la canción, la música no es más que un arma de persuasión o, al menos, eso es lo que vamos a investigar e intentar demostrar a lo largo de este breve artículo.

8.2. COMUNICACIÓN Y MÚSICA. LA MÚSICA COMO LENGUAJE

Las causas que cuestionan la música como lenguaje no son tanto las de sus funciones, muy similares a las del lenguaje hablado, como: por una parte, el hecho de que no posea un carácter conceptual, es decir, que no exista una relación directa de los sonidos producidos con significantes concretos. Como bien comenta Attali: *no posee una referencia estable a un código de tipo lingüístico*-y citando a Lévi-Strauss añade- *es el lenguaje menos el sentido* (Attali, 1977:50). Todo esto provoca que el mensaje que se descifra esté cargado de subjetividad, o dicho de otra manera, esté abierto a múltiples posibilidades interpretativas. Podemos afirmar, por tanto, que la melodía se convierte en lenguaje desde el momento en que somos capaces de entender el mensaje que se nos transmite pero debido a esa falta de conexión semántica, son numerosas las conclusiones a las que se puede llegar a partir de ese único mensaje.

La segunda causa que cuestiona la música como lenguaje es la de las convenciones culturales que rodean al individuo y a la propia composición. El hombre crece rodeado de unas características sociales y culturales que lo definen dentro de una sociedad. Por tanto, cabe pensar que la música que se crea está igualmente condicionada por esos patrones aprendidos y que inevitablemente afectan a la interpretación del mensaje transmitido. En nuestro caso, cuando nos referimos a la música estamos hablando de la música de tradición occidental cuyas características hemos aprehendido desde siglos atrás y han marcado nuestros gustos. Así pues, cuando Hegel nos advierte sobre la función expresiva de la música, parece oportuno pensar si aquello que nos conmueve es lo que realmente el compositor quiere transmitir o, por el contrario, es causado por nuestras experiencias y recuerdos. Para el filósofo alemán la música debe expresar la interioridad, su elemento físico es el sonido entendido como medio a través del cual se expresa el contenido espiritual y mediante el que pueden expresarse todos los sentimientos individuales, las angustias, el júbilo, la serenidad espiritual, las inquietudes. Todo pertenece al campo dominado por la expresión musical. Sin embargo, la cuestión se centra en si lo que produce esos estados anímicos es causa real de la música o fruto de nuestras experiencias. Mahler afirmó en una ocasión que los paralelismos entre la vida y la música eran más profundos e iban más allá de lo que somos capaces de comprender (Bonavia, 1956). Entendido de esta manera, podríamos sostener la idea de que la música sólo puede entenderse en un contexto social determinado *que le confiere un valor y provoca una serie de emociones inseparables de las vinculaciones sociales {...} sus dimensiones son las que quiera darle su sociedad y su cultura* (Hormigos, 2008:20). Como consecuencia, lo que al oído occidental le resulta “alegre” o “triste” no es porque la música así lo pretenda sino más bien porque nosotros lo hemos aprendido dentro de nuestra cultura. Y así como el receptor está

“afectado” en su recepción e interpretación por los patrones culturales de la sociedad a la que pertenece, así también el compositor se verá igualmente influenciado por esos mismos patrones a la hora de escribir su obra.

A este respecto, el antropólogo y etnomusicólogo John Blacking, tras un exhaustivo análisis de 56 canciones infantiles de los vendedores, mostró que las estructuras musicales surgían de los patrones culturales de los cuales forman parte. Afirmó que *al crear una nueva música, los compositores se sirven de sonidos que poseen en la memoria, habitualmente asociados a reacciones emocionales relacionadas con las experiencias culturales en las cuales se oyeron los sonidos. Esto no significa que la canción tenga que significar lo mismo para diferentes ejecutantes.* (Blacking, 2001:181).

Por tanto, una obra se crea para ser destinada a un determinado público al que se concibe como grupo social con unos gustos determinados que difieren en función de la sociedad donde nos encontremos. Puesto en boca del etnomusicólogo Alan P. Merriam: *la música comunica algo pero no está claro el qué, ni el cómo {...} La música no es un lenguaje universal, más bien está conformado por la cultura a la que pertenece* (Merriam, 2001:290).

8.3. DEL PASADO EFÍMERO: ANÁLISIS DE LOS ASPECTOS COMUNICATIVOS EN LA INTERRELACIÓN DEL TEXTO, MÚSICA Y CONTEXTO.

Herskovits estableció que la función importante de la música es expresar variedad de emociones: la expresión de ideas y pensamientos que de otra manera no podrían transmitirse; la oportunidad de servir como “vía de escape”. Esta idea es fundamental a la hora de enfocar y analizar los aspectos comunicativos de la musicalización del poema *Del pasado efímero* que aquí presentamos, pues dicha composición no es sino un reflejo de la inconformidad de Serrat con su época. No vamos a hablar del período franquista y la censura que dicho régimen político supuso para los medios de comunicación. Pero sí conviene citarlo para recordar al lector la frustración e impotencia que ello pudo suponer a aquellos que luchaban en pro de unos ideales democráticos. En una época donde la censura prima en todos los medios de comunicación no es de extrañar, pues, que el arte se convierta en el único canal de transmisión ideológica. Machado, aunque en un contexto diferente, utilizó su pluma como arma crítica; Serrat su capacidad compositiva. A este respecto conviene citar el concepto de Attali sobre la música como vía de escape:

{...} la música significa simbólicamente la canalización de la violencia y de lo imaginario, la ritualización de un homicidio que sustituye a la violencia general, la afirmación de que es posible una sociedad, sublimando los imaginarios individuales. (Attali, 1978:52).

Teniendo en cuenta el contexto histórico y social en el que Serrat musicalizó el poema de Machado es fácil suponer, por tanto, que no son las razones estéticas las que inclinaron a los receptores a encumbrar el fenómeno cantautor (o la canción social). En su *Historia de la literatura española* Gerald G. Brown expresa claramente la idea de rebeldía que baña la recepción de estos autores. El público comparte con músicos y poetas (muchos de ellos en prisión o exiliados) una simpatía ideológica reflejada en las

letras de las canciones. La Doctora en Letras Hispánicas Marcela Romano adopta una posición muy similar que describe de la siguiente manera:

El cruce de estos dos sujetos públicos (la figura del autor y la del cantante) ha derivado en una semiosis sumamente activa que muchas veces se impuso {...} sobre la recepción primordialmente “artística” de los textos: Machado, más allá del poeta, pasó a ser, por ejemplo, un hombre “bueno”, un republicano notable que murió de tristeza en su exilio en Coulliure (Romano, 1997:117).

A través de las canciones de contenido social, por tanto, el individuo se reconoce en los valores que se transmiten. Una generación se identifica con cierta producción musical y no se limita únicamente a reproducir esa música, sino que la asume incluso como bandera. *Las canciones interpretan nuestros sentimientos y nuestros problemas; de ellas no tan sólo el ritmo y la melodía, cuentan también las letras* (Eco, 1993:280).

Estas declaraciones corroboran nuestra hipótesis sobre una música que sirve de humilde compañera y sustento a las letras que conforman las canciones del fenómeno cantautor. Al contrario de lo que ocurre con la música puramente comercial, el contenido de estas “canciones protesta” es lo que prima; la música queda relegada a un segundo plano, a vehículo a través del cual los músicos y cantantes puedan expresarse y comunicarse con el público. De ahí que no deba estorbar ni distraer. De acuerdo con el sociólogo Jaime Hormigos, cumple una función estructurante, es decir, sirve de acompañamiento del mensaje que nos llega por medio de la palabra o de la imagen. En este caso, la música afecta de una forma muy importante al mensaje, hasta tal punto que puede llegar a condicionar la recepción del mismo (Hormigos, 2008); añade significado a las palabras porque induce al estímulo y lo estructura para garantizar una participación colectiva.

Es por ello que en este nuevo apartado nos vamos a centrar en la relación comunicativa establecida entre las dos artes que dominan nuestro estudio (música y poesía), con el receptor, sin olvidarnos de otros dos factores fundamentales: el mensaje (de contenido político) y el contexto en el que se desenvuelve. No obstante, haremos especial hincapié en el aspecto musical como vehículo transmisor de información. De esta manera, en un primer acercamiento musical trataremos de encontrar las bases musicales que provocan la fácil asimilación de la canción, no sin dejar de tener en cuenta que, como ya hemos anunciado, la descodificación del acto musical no deja de ser algo subjetivo al estar influido por las características contextuales del momento y que, por tanto, afectarán al oyente. Posteriormente, continuaremos con los aspectos comunicativos derivados de la canción *Del pasado efímero* como fenómeno social y representativo de la música de canción protesta.

Dos rasgos fundamentales son los que caracterizan la melodía compuesta por Serrat: repetición y sencillez armónica. Merece la pena recordar aquí la idea establecida por LaRue que sitúa a la melodía como el componente musical más accesible y al que mejor responde la gente. Por ello, aunque en el caso del fenómeno cantautor hayamos dicho que la música pasa a un segundo plano, es fundamental dentro del proceso de comunicación. Como hemos mencionado anteriormente, no debe molestar ni distraer pero sí ayudar a captar la atención del oyente.

En este orden de cosas, Alcalde establece un juicio sobre la importancia del dibujo melódico para provocar un efecto más eficaz sobre el oído humano. Es lo que denomina *pregnancia total*, un principio por el cual:

...en un grupo de estímulos se impone la estructura más simple sobre otras posibles {...} porque nuestra mente tiende a resolver el conjunto de estímulos en una forma regular, simétrica, satisfactoria al oído, entendiendo por tal que si la organización psicológica no resulta reconocible como una "forma" completa y estable, o bien es desechada como incomprendible o se abre una expectativa hasta su realización coherente, ya que la mente trabaja constantemente a la búsqueda de lo que se ajusta a un patrón simple, reconocible (Alcalde, 2007:82).

A través del análisis musical hemos podido comprobar que la melodía posee una gran sencillez armónica (prácticamente se desarrollaba sobre la tonalidad principal, Do mayor), dentro de un esquema tonal previsible (reposo, tensión y de nuevo reposo en la tónica), sin grandes cambios dinámicos, con un ritmo uniforme y orquestación clarificada, lo cual refuerza la idea expuesta por Alcalde acerca de la supremacía de los dibujos melódicos sencillos sobre los demás cuando se enfoca a la recepción. Son más fáciles de memorizar. Por tanto, en primera instancia, cabría tomar a la melodía como el factor comunicacional más importante gracias a su coherencia y previsibilidad.

Otro factor que potencia la asimilación musical es la repetición. En su libro, *La música y la mente*, el doctor y especialista en psiquiatría Anthony Storr expone que algunas personas recuerdan la letra de las canciones populares con mucha mayor facilidad que piezas de música clásica que tanto significan para ellas. En su opinión ello se produce porque *las canciones populares son simples, se repiten hasta el hartazgo {...}. También ha de tenerse en cuenta su valor sentimental {...}. La repetición puede convertir cualquier melodía en memorable* (Storr, 2007:49). A través de la repetición nuestra memoria actúa como un proceso acumulativo de datos en el que los nuevos se comparan con los anteriormente recibidos. Por tanto, el uso de la repetición secuenciada en una composición favorece esa relación de datos y da lugar a un material *previsible y reversible* (Alcalde, 2007) en donde cada parte o fragmento musical se asemeja o es repetición de otro anteriormente interpretado. Se crea así una música tonal dotada de formas claras en donde el material se asume como retornable y de cadencias resolutivas familiarizadas con nuestro oído. *Del pasado efímero* se presenta, así, como un ejemplo claro de lo expuesto hasta ahora. Recordemos que es una composición con fuerte carácter repetitivo, distribuida de la siguiente manera: por un lado una misma melodía asignada a las estrofas 1-2, 4-5 y 7-8; por otro, una segunda melodía para las estrofas 3-6 y 9, recibiendo tratamiento, aún sin serlo pues el texto no es el mismo, de estribillo.

Hablar de melodía conlleva casi obligatoriamente hablar del timbre, más aún cuando es uno de los elementos más eficaces dentro del proceso comunicativo. Comúnmente es un componente asociado al color y sensaciones psicofísicas, es decir, es fácil relacionarlo con realidades experimentadas por el oyente y almacenadas en nuestra mente. Es lo que Alcalde denomina carácter sinestésico de la música, un fenómeno explicado por la Gestalt como *la reducción de un estímulo a una dimensión estructural común a varios sentidos, de modo que el sonido y la imagen visual poseen una*

semejanza estructural subyacente, comparten un patrón perceptivo común (concepto de isomorfismo) (Alcalde, 2007:52). Así, por ejemplo, al igual que Messian pensaba en colores a la hora de componer, es decir, sus acordes se expresaban en términos de color, nosotros, al oír un timbre determinado, lo asociamos casi de forma instintiva a una sensación vivida anteriormente. Enfocándolo a nuestro objeto de estudio, el tema *Del pasado efímero* está pensado para voz –en este caso de registro grave- y un reducido acompañamiento de cuerdas y viento madera, en ocasiones, con papel de solistas. El resultado es una armonía suave, de carácter intimista que lleva al recogimiento e incluso a la meditación (en este caso histórico-político). Permite el fácil discurrir del texto poético, ofreciendo una libertad expresiva que permite momentos de cuasi recitativos e incluso zonas de absolutos recitativos.

8.4. CONCLUSIÓN

Las canciones de protesta social se diferencian, principalmente, por el contenido crítico y real de sus letras. Ya de por sí conllevan un significado determinado. No obstante, el hecho de que Serrat decidiese elegir a Machado como protagonista de sus críticas adhiere al texto una connotación extra no únicamente de *rebeldía* (Brown, 1979). A través del poeta andaluz, Serrat no sólo une ideologías socialistas frente a la derecha franquista sino que hace un recorrido histórico enlazando un pasado (Guerra Civil) y un, entonces, presente (Dictadura).

Comentaba Labordeta en una entrevista que *dada la situación política del momento histórico en que viven los poetas que hemos citado* (refiriéndose a Machado, Juan Ramón, y sus seguidores, Lorca, Alberti y Miguel Hernández) *no nos debe extrañar que en un momento parecido- final del franquismo- los cantautores rebusquen y adapten poemas de aquellos poetas que por su afiliación ideológica parecida les sirva para sacar adelante un canto que una todos los valores que los grandes poetas de fines del diez y nueve y principios del veinte habían transportado en un canto para una situación de crisis ideológica y política*¹.

De ahí que este tipo de canciones se alejen de lo comercial y sean canciones que la gente se reúne para escuchar. Tienen lo que el ya citado Juan Carlos Maset denomina *"la voz", porque la canción de autor no es solamente ritmos, donde lo mismo da que se diga una cosa que otra: se habla a la otra persona, y en lo que dice el cantante, el cantautor, está tan expresado el yo como el tú, y ese juego entre el yo y el tú es algo que la canción de autor produce como nadie y que por suerte no ha dejado de producirse, cada vez con diferentes matices*².

Son composiciones cuyas letras son más complejas, letras que cuentan y se hacen escuchar, canciones que tratan de temas muy diversos y que describen la sociedad. Escribe Eco: *la canción "distinta"* –refiriéndose a la canción de contenido social- *exige respeto e interés* (Eco, 1993:275). Vemos cómo en este tipo de canción popular el individuo se reconoce e identifica con los valores transmitidos. La música, por su parte, adquiere una función social determinada: ayudar a describir con audacia el acontecer social.

8.5. REFERENCIAS

- ALCALDE, J. (2007) *Música y Comunicación*, Madrid, Fragua
- ATTALI, J.(1977) *Ruidos*, Valencia, ed. Ruedos
- BONAVIA F.(1956) *Musicians on music*, London, Routledge and Kegan Paul
- BROWN, GERALD, G. (1979) *Historia de la literatura española. El siglo XX*, Barcelona, Ed. Ariel
- COMBARIEU, J.(1945) *La música, sus leyes y su evolución*, Buenos Aires, Cronos
- COOK, N. (2001) *De Madonna al canto gregoriano. Una muy breve introducción a la música*, Madrid, Alianza Editorial
- MERRIAN, A. (2001) "La música como cultura. Usos y funciones" en Cruces, F., Ed. CRUCES, F. (ed) (2008) *Las culturas musicales*, Trotta: Madrid, pp.275-296
- BLACKING, J. (2001) "El análisis cultural de la música" en Cruces, F., Ed. Trotta, *Las culturas musicales*, Madrid, pp.181-202
- ECO, U. (1993) *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Lumen
- FUBINI, E. (2007) *Historia de la estética musical desde la Antigüedad hasta el S.XX*, Madrid, Alianza Música
- HEGEL, G., W., F. (1947) *Sistema de las artes. Arquitectura, escultura, pintura y música*, Buenos Aires, Espasa-Calpe
- HERSKOVITS, M. (1969) *El hombre y sus obra*, México, Fondo de Cultura Económica
- HORMIGOS RUIZ, J. (2008) *Música y sociedad*, Madrid, Ediciones Autor
- LARUE, J. (1998) *Análisis del estilo musical*, Cooper City, SpanPress
- LÁZARO CARRETER, F. Y CORREA E. (2008) *Cómo se comenta y texto literario*, Madrid, Ed. Cátedra
- MANTECÓN, J. (1950) "Música y Política", *Revista de estudios políticos*, nº 54, pp. 125-141
- ROMANO, M. (1997) "Machado por Serrat y Cortez: del poema al canto. (Una versión de la versión)", *Cuadernos para la investigación de la literatura hispánica*, vol. 22, pp. 105-118
- SINOVA, J. (2006) *La censura de prensa durante el franquismo*, Barcelona, ed. DEBOLSILLO
- STORR, A. (2007) *La música y la mente. El fenómeno auditivo y el porqué de las pasiones*, Barcelona, Paidós

8.6. NOTAS

¹ Entrevista realizada por la autora a D. José Antonio Labordeta en mayo de 2010

² Entrevista realizada por la autora a D. Juan Carlos Marset en abril de 2010

9. LA NUEVA CONVERGENCIA DE LA MÚSICA DIGITAL: IMAGINARIOS Y PROSUMO EMERGENTE

Eddy L. Borges Rey

Universidad de Málaga, eborgesrey@uma.es

9.1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la música digital y el cúmulo de prácticas culturales circunscritas a ella, escapan a regulaciones de orden social, político y legal. A pesar del esfuerzo que la industria musical ha invertido en mantener el control sobre los procesos inherentes a su producción, distribución y mercadeo, el nuevo usuario ha redimensionado la dinámica de consumo haciendo que el control sobre el contenido pase de la industria a la audiencia y que el flujo de novedosas prácticas culturales y apropiaciones creativas llame la atención de estudiosos e investigadores. Diferentes escenarios comunicativos virtuales como las redes sociales, tubes sites, y redes p2p, entre otros, están facilitando esta transición a nivel mundial y los contenidos que se crean, intercambian, comentan y modifican en estos ámbitos, catalizan una serie de mudanzas (De Aguilera, 2008) de diverso signo que comienzan a constituir los cimientos de una nueva era comunicativa.

En este escenario se plantea la siguiente investigación, que se inicia en el marco del programa de doctorado sobre Comunicación y Música de la Universidad de Málaga, y que a fecha de hoy, ha arrojado algunas luces sobre música y significado, imaginarios musicales y apropiaciones en el seno de las prácticas musicales digitales, entre otros fundamentos. La senda de investigación se inicia con un trasfondo de difícil aproximación: “el conocimiento generado en torno a la reflexión sobre la música se había mantenido circunscrito a los conservatorios y escuelas de interpretación musical. Con el paso de los años, una serie de disciplinas vinculadas al ámbito social (psicología, sociología, ciencias de la comunicación, filosofía, etnografía, etc.) encontraron un asidero a la hora de explorar un fenómeno que, por causa mayor, debía ser contemplado desde la perspectiva de su relación con el hombre y la sociedad. Cuando esto ocurre, el panorama del estudio de la música comienza a ampliarse: no sólo se abre a géneros musicales relegados hasta entonces por el estudio artístico, también se incrementa el interés hacia fenómenos como la tecnología, la industria musical y la audiencia. Así, se consolidan innovadoras teorías que favorecen el establecimiento de nuevas disciplinas relacionadas íntegramente con la música.” (Borges, 2009: 211) En

este sentido, los textos publicados desde el nacimiento de las corrientes sociales de la música reflejan la riqueza de contenido existente en el seno de la sociedad - industrializada y mediatizada- de nuestra época. Sobre esta relación entre música e individuo, Frith expone: “La cuestión que debemos responder no es qué *revela* la música popular sobre los individuos sino cómo ésta música los *construye*.” (Frith, 2001: 418)

Ya que la aproximación inicial que se sigue –la concerniente a música, sentido y significado- plantea una serie de reflexiones que podrían ser cuestionables desde la perspectiva artística, se sigue un modelo multidisciplinar que, en principio, está orientado a la comprensión del polo de la creación y más recientemente se enfoca en las prácticas musicales del usuario. Por ello, no debe sorprender que las reflexiones teóricas que han generado un marco formal en el campo del sentido en la música, hayan sido motivo de constantes cuestionamientos.

“Como se sabe, la música es un sistema de comunicación que no se puede catalogar como lenguaje. Usualmente, suele confundirse lo que la tradición de los conservatorios de música ha instituido como un marco semántico denominado lenguaje musical o notación musical que, mayormente, se utiliza para transcribir música a una partitura para su posterior preservación, análisis o ejecución. Sintácticamente hablando, la música que escuchamos posee una forma y plantea unas dinámicas pero, semánticamente, se percibe una carencia de elementos con los que “descodificar” el mensaje. Al escuchar esta sucesión organizada de sonidos no se puede establecer la necesaria relación de significantes y significados, lo cual es la base fundamental para la comprensión de cualquier estructura discursiva. El problema principal radica en que no se ha podido instituir un marco referencial que dinamice el proceso de atribución de significado, lo que en teoría, imposibilita su interpretación. Aún así, parece existir una suerte de mecánica comunicativa entre audiencias e intérpretes al momento de la escucha, donde se aprecia una respuesta compartida colectivamente ante experiencias musicales en concreto. La posibilidad de la existencia de un entramado sistema de comunicación, ha impulsado a una serie de disciplinas en el fortalecimiento de un marco teórico que ha producido una gran cantidad de estudios rigurosos y que ha constituido, con el tiempo, una sólida corriente de investigación en el área. Muchos de los estudios se han producido con la finalidad de comprender y contribuir a explicar qué significa la música y bajo qué mecanismos lo hace.” (Borges, 2008: 212)

Así, los primeros esfuerzos del estudio se orientaron hacia la comprensión de la dinámica comunicativa de la música. Partiendo de la afirmación de Alcalde en la que explica que la música no posee características similares a las de la lengua, se pudo observar que se debe a que no existe una forma instituida de interpretación de las estructuras musicales luego de su audición, “Así pues, la significación en una pieza musical es sólo connotativa puesto que, a diferencia de los lenguajes convencionales de signos transitivos (significante/significado), no tiene un plano de contenido denotado, sino que es expresión intransitiva que se expresa, que se experimenta en sí misma de manera directa, siendo al mismo tiempo vehículo de significación por su relación con los usos culturales, con estándares de forma aprendidos o por su resonancia empática con la manifestación de sentimientos o estados de ánimo” (Alcalde, 2007: 23). Para visualizar estas abstracciones y el esquema de

relaciones entre los actores que interactúan en la comunicación musical, se construyó, en coautoría con Pérez y Valenzuela, un modelo simplificado basado en otros modelos comunicativos con el propósito de comprender la manera en la que opera la semántica musical. A continuación puede observarse:

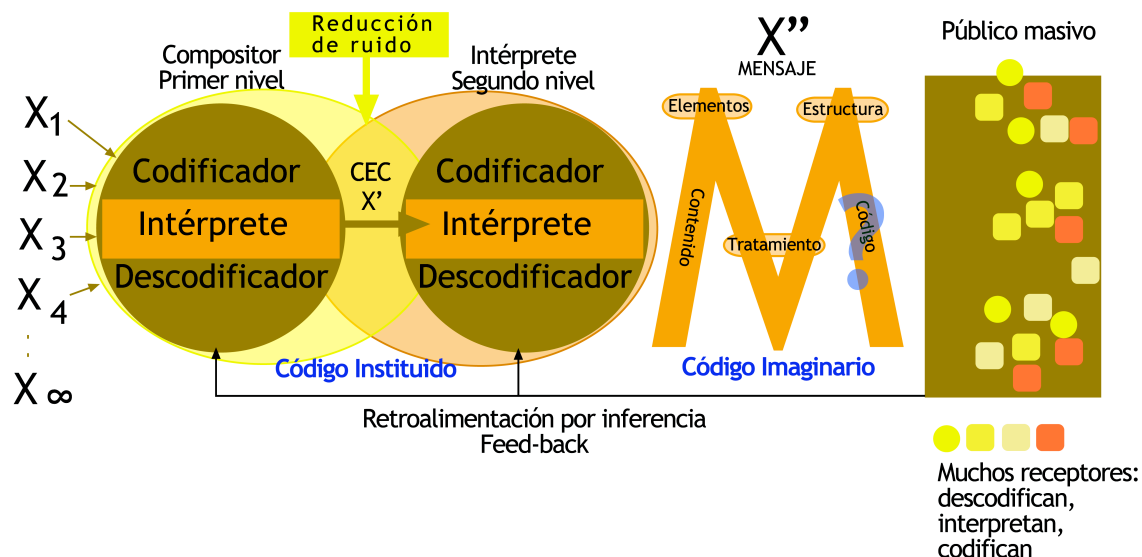


Fig. 1: Modelo de comunicación musical. Fuente: Borges, Pérez & Valenzuela

El modelo propone que el compositor está expuesto a una serie de variables de índole social y personal que le llevan a codificar en primera instancia un mensaje. Debido a que esas variables pueden ser infinitas y diferentes en cada compositor, las denominaremos para efectos del modelo, "X". Tomando una serie de decisiones, el compositor entonces configura el mensaje y lo codifica (X'). El intérprete descodifica a X' y lo interpreta impregnándolo de sus propias vivencias. En este proceso se trata de reducir cualquier fuente de ruido, tomando en cuenta como ruido cualquier alteración que desvirtúa en gran medida a X', es decir, la versión del mensaje del compositor. Es allí cuando el intérprete codifica X'' que no es otra cosa que el producto de una recreación de X' pasada por el tamiz de sus propias experiencias y vivencias. El paso entre el codificador de primer nivel y el de segundo nivel se ciñe a un código instituido –el de la notación musical– pero cuando X'' va a la audiencia la interpretación que se hace del mensaje se basa en un código imaginario, uno no institucionalizado. (Borges, Pérez & Valenzuela, 2006)

Sobre esta base, se inicia un estudio tutelado que explora el primer segmento del modelo: el de la creación musical, para proponer una serie de inferencias sobre las formas que se emplean para diseñar y construir el discurso.

9.2. ETNOGRAFÍA DE TRES GRANDES DEL FLAMENCO-JAZZ ESPAÑOL

En este estadio se formula la investigación cuya finalidad principal era la de comprender la manera en la que los autores y la industria musical se sirven de los

valores imaginarios -esa serie de normas, expectativas y elementos simbólicos que confluyen con un cúmulo de intenciones y motivaciones individuales y colectivas en una composición musical- para crear las subjetividades que producen el sentido. Para comprender esta dinámica, se diseñó un estudio de campo que tomó como ámbito de actuación una de las manifestaciones artísticas con la que se identifican en gran medida los jóvenes andaluces: el Flamenco Jazz. En estas esferas culturales e ideológicas, la investigación indagó en el universo de los informantes para conocer sus motivaciones, las técnicas que utilizan para la apropiación de los valores imaginarios colectivos y los elementos que conforman sus propias matrices culturales, facilitando así la comprensión del proceso de construcción o producción de sentido en el flamenco jazz.

Con este fin, se trazaron una serie de objetivos: el primer paso era el de dilucidar los contenidos imaginarios explícitos e institucionalizados que conforman los géneros a estudio, para luego determinar las motivaciones explícitas e implícitas en los imaginarios de los autores y representantes de la industria musical. En este mismo segmento de la muestra, se pretendía comprender la interrelación de los contenidos imaginarios y las motivaciones en la creación musical de los mismos, para interpretar la manera en la que se configuran estas interrelaciones para producir sentido.

Para la consecución de los objetivos trazados, el primer paso que se siguió en la estrategia fue consultar una muestra teórica sobre el género musical flamenco y el género musical jazz para extraer los elementos que han ido conformando sus imaginarios musicales. Esto permitió constituir un marco conceptual adecuado para la selección de las posibles vías a seguir. De esta primera exploración teórica, se construyeron matrices culturales a partir de los primeros contenidos imaginarios compilados, que permitieron comprender no sólo la naturaleza de los elementos sino sus relaciones en el seno de las prácticas culturales. Las matrices culturales o musicales permiten construir sistemas relacionales que facilitan la asociación de subjetividades institucionalizadas a determinadas redes de sentido.

Cada uno de los indicadores imaginarios extraídos de la teoría consultada y las subsiguientes matrices permitieron la construcción de guiones para las entrevistas. Los guiones debían poseer una apertura suficiente para que nuevas informaciones que no habían sido tomadas en consideración inicialmente, afloraran dando paso así a nuevos tópicos y categorías a estudiar. Así que en el guión, se agruparon una serie de aspectos sociales contenidos en los imaginarios de los géneros a estudiar en una sucesión aleatoria. Esto permitió seguir una conversación despreocupada que garantizó un aire de complicidad con el informante y le permitió adoptar una posición cómoda, más provechosa para los resultados de la investigación.

Las entrevistas se diseñaron siguiendo los parámetros de las entrevistas etnográficas y se llevaron a cabo en una sesión de hora y media aproximadamente, para cada informante. Inicialmente, se pretendía escoger un segmento de autores e intérpretes y a su vez, de productores artísticos y representantes de la industria musical. Pero en el transcurso del desarrollo de la investigación, la información obtenida por parte de los informantes dejaba claro que en el género del flamenco jazz, la industria juega un

papel mínimo en la dinámica creativa de la obra. Además, los trabajos son auto-producidos en estudios particulares donde los músicos son propietarios, la contratación de los intérpretes para la producción corre por cuenta de los autores y la distribución se está comenzando a hacer a través de plataformas de descarga online de contenidos como iTunes Store. Son los intérpretes los que ponen las condiciones a las discográficas y para que la relación entre ambas partes sea productiva, la política es la libertad creativa del autor.

Así que se tomó una muestra conformada por tres informantes claves: Jorge Pardo, Carles Benavent y Marc Miralta, y se les consultó en calidad de compositores, intérpretes y productores de su música. Se sondearon sus motivaciones implícitas y explícitas y la manera en la que se valen de los elementos imaginarios para producir sentido en sus composiciones.

Luego se interpretaron los datos obtenidos para extraer nuevos indicadores (motivaciones explícitas e implícitas), a su vez afloraron nuevos elementos imaginarios que, relacionados con los marcos motivacionales, permitieron generar la aportación del estudio y por consiguiente la redacción final de los resultados y las conclusiones. Para la recolección de los datos de esta investigación, se usaron fuentes documentales y orales. Las técnicas implementadas obedecieron a lineamientos de la investigación cualitativa en particular la entrevista etnográfica y la implementación de matrices culturales.

A continuación se exponen algunas de las conclusiones más significativas de la investigación.

9.3. IMAGINARIOS MUSICALES DE LA CREACIÓN: ALGUNAS CONSIDERACIONES

Ya cuando un sistema complejo de sonidos organizados, que fue concebido con la primera intención de expresar y la segunda (más tímida) de comunicar, llega a una audiencia expectante mediante una performance que opera bajo un marcado principio de autenticidad, activa una intrincada red de relaciones que van desde lo discursivo hasta los reflejos sensoriales más básicos. Todos tratan de construir el sentido, de atribuirle un significado a la práctica y se valen de sus experiencias, de elementos imaginarios convenidos en épocas ancestrales y que hoy en día conservan mecanismos de antaño y además del “aquí y ahora”. En algunas ocasiones, cuando las condiciones se preparan favorablemente, esta práctica lleva al colectivo a un estado de excitación en el que la sintonía les hace experimentar una satisfacción cercana al nirvana.

La naturaleza subjetiva del autor, al momento de la composición musical, está sujeta a factores diversos que dictaminan el rumbo que tomará el mensaje musical. El autor, al momento de elegir los elementos imaginarios a utilizar, en ocasiones emplea su criterio de manera consciente, y en otros de manera inconsciente; por lo que distinguiremos tres niveles diferenciados de consciencia sobre los componentes imaginarios del discurso musical:

“El primer nivel, más superficial, y que llamaremos **institucionalizado**, es aquel en el que se encuentran compilados los elementos que se aprenden al conocer las tradiciones de cualquier género musical y las prácticas sociales relacionadas a él. Por lo general, los

actores que participan en el proceso de atribución de sentido, conocen explícitamente la mayoría de estos componentes gracias a la afinidad que guardan con los géneros. Con respecto a los valores imaginarios institucionalizados del flamenco jazz, concluimos que entre todos los que existían, resaltaban algunos que agrupamos en cuatro conjuntos: Componentes sociales: Elementos imaginarios referidos al ideal y nacionalismo, referidos a la fusión e hibridación y referidos a la situación político-geográfica originaria; Componentes emocionales: Elementos imaginarios referidos a la dualidad mente alma y referidos al maqamat; Componentes de significado: Elementos imaginarios referidos al binomio comunicación-sociedad y referidos al sentimiento abstracto y componentes musicales: Elementos imaginarios referidos al modalismo y referidos a la improvisación.

El segundo nivel se denominó **subjetivo**, y está compuesto por valores imaginarios que se encuentran en un nivel más profundo, la consciencia sobre su existencia se alcanza gracias a una profunda reflexión y a un largo contacto con el género musical. A este nivel se encuentran subjetividades más abstractas, y se agruparon de la siguiente manera: Elementos imaginarios referidos a la dualidad emoción-educación; Elementos referidos a la influencia de la industria musical; Elementos referidos a la dimensión social del jazz y del flamenco y elementos referidos al discurso musical.

El tercer nivel, denominado **orgánico**, se constituye a base de elementos subjetivos enterrados en el inconsciente. Se desconoce si este tipo de factores obedece a una configuración social de los imaginarios musicales, o son producto de una respuesta sensorial orgánica inherente al ser humano. Se pudieron vislumbrar, gracias a un reenfoque apreciativo de los componentes básicos del discurso musical (ritmo, melodía y armonía), y a la existencia de un nuevo estado perceptivo que hemos denominado trance musical." (Borges, 2008: 229-230)

Mediante el conocimiento de estos elementos el autor-intérprete-productor va forjando su carácter musical, una serie de criterios que le permite discernir la forma en la que va a configurar el discurso. Pero a su vez, son sus motivaciones las que impulsan la actividad creadora, y son los imaginarios los que proveen al autor de los contenidos que producirán sentido al momento de la comunicación musical. Pero, para que esto ocurra, deben existir dos escenarios al momento de la escucha. Uno viene dado por el principio de autenticidad, y el otro, por el principio de expectativa, ambas convenidas para establecer un ambiente donde se logre una adecuada correspondencia entre los actores del proceso. El objetivo final, en la experiencia enunciativa, es despertar una respuesta emocional en la audiencia, lo que crearía un entorno propicio donde todos los integrantes del proceso de comunicación musical produzcan el sentido en una interrelación de motivaciones y subjetividades imaginarias.

Sin duda, la existencia de motivaciones en el eje creativo pueden constituir una prueba de la presencia de ciertos rasgos intencionales al momento de la constitución de la composición musical, pero son las motivaciones de vínculo y de comunicación las que evidencian que la intencionalidad influye en la configuración del discurso, no de los sonidos que lo integran, sino del uso intencional de los valores imaginarios que garantizarán afinidad y empatía mediante la música. Es el imperativo de que el proceso de comunicación musical ocurra, el que en cierta medida motiva al autor a buscar elementos imaginarios comunes a los integrantes del colectivo. Esto demuestra que el autor está al tanto de la existencia de un imaginario musical, pero existen diversos

niveles de consciencia sobre estos valores imaginarios entre los diferentes autores. Algunos de estos niveles se emplean intencionalmente en la construcción del discurso, pero otros se utilizan de manera inconsciente porque forman parte del carácter musical del eje creativo. También cabe la posibilidad de que no estemos aún en la capacidad de comprender ciertos niveles de abstracción en los imaginarios, y que estos componentes no se estén utilizando en absoluto.

A pesar de que se ha sugerido en estas líneas que ciertos elementos musicales, como el trance, pueden estar condicionados a mecánicas de atribución de sentido innatas como las que plantea Chomsky cuando expone que “Podemos llegar a saber tanto porque, en cierto sentido, ya lo sabíamos antes, aún si los datos de los sentidos fueron necesarios para despertar y dilucidar este saber, o, para decirlo menos paradójicamente, nuestros sistemas de creencias son aquellos para cuya construcción está proyectada nuestra mente, en tanto que estructura biológica”. (Chomsky, 1979: 17); toda construcción de sentido necesita una dimensión que se encargue de la comprensión del mensaje. Para que exista comunicación musical se necesita un oyente, sin la escucha, incluso cabría preguntarse si en efecto hay música. Más allá de los constantes cuestionamientos que se erigen en el seno de la comprensión del sentido de la música, se puede postular una unidad compleja y no excluyente en las teorías sobre producción del sentido, puesto que es en la conjunción de la dimensión social, las formas estéticas tradicionales y la dimensión sensorial más orgánica, que radica la aproximación a la comprensión de un fenómeno en sí mismo colmado de misterios. Recordemos que es en esta constante búsqueda de significados que se centra nuestra razón de ser y vivir, se consolida nuestra experiencia individual y nuestra cultura como colectivo.

9.4. NETNOGRAFÍA DEL PROSUMO EMERGENTE: APUNTES SOBRE EL MÉTODO

Luego de establecer un primer sondeo en el eje de la creación musical -que por cierto ha permitido obtener el saber necesario para teorizar sobre imaginarios musicales y producción de sentido- se plantea una nueva investigación donde se propone el monitoreo, en primer lugar, del proceso de creación colaborativo en red y en segundo lugar, del subsiguiente tránsito que el contenido experimenta a través de diversos escenarios comunicativos –redes sociales, tubes sites, plataformas de distribución de contenidos, etc.-, donde está sujeto a ciertas mediaciones y apropiaciones -prácticas donde confluyen transformaciones de muy diversa índole y que son de principal interés para la investigación- así, “puede percibirse de entrada un primer punto de inflexión en la forma misma de acceso, con un creciente interés por parte del usuario en el consumo a través de vías de acceso garantizado –es decir, de acceder “aquí y ahora”, y con calidad, al contenido deseado. Leonhard (2008) explica esta transición en su “modelo líquido”, donde el acceso adquiere un valor que reemplaza a la propiedad del contenido y garantiza en gran medida el consumo del mismo. Esa forma fácil de acceso a los contenidos musicales deseados en cualquier momento y lugar también ayuda a cambiar una idea básica vinculada durante mucho tiempo a la música –y a otras obras culturales-: se pasa del contenido en propiedad, por tanto sistema cerrado (protegido), al escenario del compartir, sistema abierto y por tanto de fácil apropiación, lo que nos lleva a la segunda transformación de relevancia: la irrupción del escenario

comunicativo de la comunidad virtual en el marco del «sharing»” (De Aguilera, Adell & Borges, 2010: 40).

Así, partiendo del saber adquirido en materia de producción del sentido en la música, y sobre la base del escenario de la comunidad virtual, se pretende establecer una fundamentación teórica sobre la música como forma de comunicación y las actividades e instituciones adscritas a este concepto: industria y economía instituida en el marco tecnológico. Además, se describirán los cambios que han ocurrido en el seno de las prácticas culturales para hacer foco en los que se suceden en los ámbitos relacionados con la música: apropiaciones/mediaciones, nuevos modelos de consumo, nuevas prácticas empresariales (modelos de negocio).

Finalmente, se conducirá un estudio de caso basado en un esquema metodológico netnográfico, donde se revisará una dinámica de prosumo colaborativo. La mayoría de las corrientes estudiadas con anterioridad confluyen en un tópico: la respuesta emotiva que despierta la música, así que se pretenden revisar diferentes motivos emocionales y explorar esos motivos a través de la creación colectiva en redes sociales. El mejor escenario virtual para llevar a cabo esta tarea es una red social online llamada *Indaba Music* (<http://www.indabamusic.com/>) donde cada usuario participante compone, produce, e interpreta sus propios arreglos musicales y los comparte. A diferencia de Myspace, *Indaba Music* permite la creación colaborativa de música entre los miembros de la comunidad virtual, con lo que el diseño metodológico contempla la creación de un grupo en esta red social -previa explicación y confirmación de la participación- conformado por varios músicos amateurs y profesionales a nivel mundial, que desempeñará las funciones de un Focal Group permanente y donde, a su vez, se creará colaborativamente música que despierte una respuesta emocional convenida y determinada, para luego distribuir los contenidos resultantes a través de otras redes sociales (Facebook, Myspace, Twitter, YouTube, etc.) y así observar las diferentes mediaciones y apropiaciones que se suceden.

A la par, y con la finalidad de hacer prospectiva sobre el prosumo en el universo de la música digital y detectar tendencias e innovaciones, se pretende llevar a cabo un Delphi E online con expertos como Gerd Leonhard, Henry Jenkins, Simon Frith y Nicholas Cook; y a su vez se llevará a cabo un monitoreo constante de tendencias a través de la sindicación en Twitter a diversos grupos y focos de información sobre tecnología, tendencias, coolhunting y estudios de futuro.

Como se explicó en líneas anteriores, el método se basa en la netnografía, un tipo especializado de etnografía que usa e incorpora diferentes técnicas en una única aproximación enfocada al estudio de comunidades y culturas en la era de Internet (Kozinets, 2010) y contempla cinco pasos: a) Definición de las preguntas de investigación, redes sociales y tópicos para el estudio, b) Identificación y selección de la comunidad online, c) Observación participante en la comunidad y recolección de datos, d) Análisis de datos e interpretación reiterativa de hallazgos y e) Teorización.

9.5. LA NUEVA CONVERGENCIA DE LA MÚSICA DIGITAL A DISCUSIÓN

En la senda transitada hasta este momento, se han podido vislumbrar una serie de conceptos que pueden dar señas claras de la dirección que pretenden seguir las prácticas musicales de nuestra época. La garantía de acceso ha creado un cimiento para el establecimiento de comunidades virtuales que se sustentan en la práctica del intercambio de contenidos y opiniones, de la apropiación creativa (De Aguilera 2008) de estos contenidos y de la adquisición de saberes que les permiten interactuar efectivamente en ámbitos que, en tiempos pasados, se encontraban circunscritos a ciertas élites. Esta significativa transformación ha estimulado en gran medida la proliferación de contenidos generados por el usuario en la red y ha redimensionado el consumo, el negocio y la cadena de valor, “Y es que la apropiación creativa no sólo comprende la modificación o alteración del contenido, pues también se extiende al uso de un contenido en un contexto comunicativo diferente –“creatividad simbólica” del usuario. Este tipo de inserciones creativas, muy presentes en los remixes, pueden advertirse en casos como el del lanzamiento de «Year Zero» en 2007 de la agrupación musical «Nine Inch Nails», que representó el inicio del «sharing de pistas musicales para su posterior remezcla por parte de fans y usuarios de la red. (De Aguilera, Adell & Borges, 2010: 40)

La cultura de los tube's sites ha catalizado la expansión de esta nueva dinámica comunicativa, donde el usuario representa un eslabón de relevancia y dicta ciertas pautas. Prácticas como la customización de contenidos -incluso de temas musicales en la franquicia 'Guitar Hero'- o la cada vez más habitual creación de vídeos 'multitracks', 'A capella', 'Shreds' o bandas tubes al estilo de The Living-Room Rock Gods (LRRGs), son signo del establecimiento de una nueva gama de hábitos que dinamizan, entre los usuarios, nuevas formas de percibir, comprender, reflexionar, crear, distribuir y comercializar la música y que encuentran en las redes virtuales, ámbitos de socialización donde la colaboración le proporciona todo un nuevo nivel de significados.

9.6. REFERENCIAS

- ADELL PITARCH, J. E. (1997) La música popular contemporánea y la construcción de sentido: Más allá de la sociología y la musicología; Revista Transcultural de Música Nº 3. <http://www.sibetrans.com/trans/trans3/adell.htm> (recuperado 29-08-2008)
- ALCALDE, J. (2007) Música y Comunicación: Puntos de encuentro básicos. Madrid: Editorial Fragua.
- BERGER, P. Y LUCKMANN, T. (1993) La construcción social de la realidad. Buenos Aires: Amorrourtu Editores.
- BORGES, E., PÉREZ, B. & VALENZUELA, S. (2006) *Modelo teórico de comunicación musical: Actualización y fundamentación*. Actas de las XIII Jornadas de jóvenes investigadores en Comunicación: Nuevos retos de la comunicación: tecnología, empresa y sociedad. Zaragoza, España. Pp. 428.446
- BORGES, E. (2006) La semántica de la música y su efecto en las pasiones: Greimas y Chomsky en el marco de la Semiótica musical. Actas del I Congreso Internacional de Música y Tecnologías Contemporáneas. Sevilla, España.

- BORGES, E. (2008) Erigiendo el sentido en el flamenco-jazz: los imaginarios musicales como sistema de interacción simbólica. En De Aguilera, M.; Adell, J & Sedeño, A. (eds.) *Comunicación y música II. Tecnologías y audiencias*. Barcelona: UOC Press; 211-235.
- BORGES, E. (2009) Aprehendiendo la experiencia musical: consideraciones para una teoría de la interpretación del sentido musical. Actas del I Congreso Internacional Sociedad Digital. Madrid, España. Pp. 44-58
- BORGES, E. (2009) Imaginario colectivo musical. Convenciones en el proceso de interpretación del sentido de la música. *Revista Icono14 [en línea] 25 de Octubre de 2009, Nº 14*. pp. 210-231. Recuperado (29-05-2010), de <http://www.icono14.net>
- CHOMSKY, N. (1979) Sintáctica y semántica de la gramática generativa. Madrid, España: Siglo veintiuno editores.
- COOK, N. (2001) Theorizing Musical Meaning. *Music Theory Spectrum* Vol. 23, Nº 2. California: University of California Press, pp. 170-195.
- DE AGUILERA, M. (2008) El encuentro entre la comunicación y la música: razones, criterios, enfoques en De Aguilera, M.; Adell, J & Sedeño, A. (eds.) *Comunicación y música I. Lenguaje y medios*. Barcelona: UOC Press; 9-47.
- DE AGUILERA, M.; ADELL, J.E. & BORGES, E. (2010). Apropiaciones imaginativas de la música en los nuevos escenarios comunicativos. *Comunicar* 34; 35-44.
- FRITH, S. (2001) Hacia una estética de la música popular. En CRUCES, F., (coord) *Las culturas musicales: Lecturas de etnomusicología*. Madrid: Trotta, pp. 413-436.
- GIL, M. & ROMERO, F. (2000) Crossuser. Claves para entender al consumidor español de nueva generación. Barcelona: Planeta DeAgostini Profesional y Formación.
- GIL, M. (2009) Coolhunting. El arte y la ciencia de descifrar tendencias. Barcelona: Ediciones Urano.
- KOZINETS, R. (2010) Netnography. Doing Ethnography Research Online. Los Angeles, U.S.A.: Sage.
- LEONHARD, G. (2008). *Music 2.0*. Hämeenlinna, Finland: Batmosphere.
- MEYER, L. B. (2001) Emoción y significado de la música. Madrid: Alianza Editorial.
- SARTRE, J. P. (2005) Lo imaginario. Buenos Aires: Editorial Losada.
- STORR, A. (2002) La música y la mente. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- TAYLOR, C. (2006) Imaginarios sociales modernos. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

10. BREVE ESTUDIO DE LA RELACIÓN HÍBRIDA ENTRE LA MÚSICA ELECTRÓNICA Y LA IMAGEN ANIMADA

Estefanía Martínez

Southern Illinois University, estefimartinez@gmail.com

10.1. INTRODUCCIÓN

Este estudio supone un primer acercamiento de carácter interdisciplinario al ámbito de la música electrónica y su relación con el videoclip musical animado, incluyendo áreas de estudio como la animación japonesa (*anime*) y las estéticas y patrones culturales que de ellas se derivan, siendo el más importante el papel desempeñado a través de los medios de comunicación online. Servirá de ejemplo demostrativo la obra musical *Interstella 5555: The Secret 5tory of the 5tar 5ystem* (2003) del dúo electrónico *techno-house* Daft Punk y las apropiaciones amateur realizadas online del tema *Harder, Better, Faster, Stronger* durante el año 2007-2008.

Este análisis representa un primer acercamiento a la categorización del videoclip electrónico y de la relación entre la imagen animada y la música electrónica, así como la definición de una serie de particularidades que parecen favorecer a la popularidad del híbrido online.

10.2. OBJETIVOS

Los objetivos principales de esta investigación son:

- 1) Establecer una posible conexión entre música electrónica (*house* y *techno*) y la animación japonesa (*anime*), señalando sus características comunes en base al análisis de *Interstella 5555* de Leiji Matsumoto y Daft Punk.
- 2) Localizar elementos que permitan justificar si el videoclip electrónico, por las particularidades de su género, contiene elementos que propician un mayor número de apropiaciones online.

10.3. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Probablemente sea debido a lo reciente de su incorporación por lo que apenas existen estudios dedicados a la incorporación de la animación en relación con la música, y aún menos referidos a *Interstella 5555* de manera específica, o a la identificación de

patrones simbólicos de un ámbito musical concreto en los recientes vídeos de carácter amateur.

Este estudio representa una novedad en el análisis de contenido precisamente porque la naturaleza híbrida de *Interstella 5555* constituye un elemento en el que confluyen patrones culturales tanto orientales (por la parte visual animada) como occidentales (por su parte rítmica electrónica). En el análisis, se tendrán en cuenta consideraciones sociales, estéticas y tecnológicas derivadas de la interacción, así como la apropiación de este formato audiovisual en Internet y de las características adoptadas online.

10.4. EPISODIOS METODOLÓGICOS

Esta investigación contribuye a la ampliación y revisión de conceptos y teorías insertadas en diferentes campos, tales como:

- a) Videoclip o vídeo musical.
- b) El musical como género cinematográfico.
- c) La animación, especialmente el *anime* o animación japonesa.
- d) Patrones culturales y de consumo asociados.
- e) Géneros y culturas híbridas.
- f) Música electrónica, en concreto el subgénero *techno* y el foco francés.
- g) Internet y el despegue de los videos musicales amateur o no profesionales.

Para proceder al análisis, se dividirán estos episodios en dos apartados temáticos. El primero correspondiente a una revisión teórico-contextual de tres áreas de estudio: 1) la música electrónica y Daft Punk, 2) el videoclip de música electrónica y 3) la relación entre la música y la animación. El segundo apartado atiende a un análisis más exclusivo de las apropiaciones online a través de la canción *Harder, Better, Faster, Stronger* (2003) contenida en *Interstella 5555*.

10. 5. ANÁLISIS

10.5.1. Primera parte

10.5.1.1. La música electrónica y Daft Punk

A mediados de los noventa, Daft Punk (los franceses Thomas Bangalter (1975) y Guy-Manuel de Homem Christo (1974)) bebía del techno, el house, el funk y la cultura disco, y fue símbolo de una corriente musical que recibió diversos nombres (*French groove*, *French touch* o *French house*). En 1997, coetáneos como Stardust como *Music Sounds Better with You*, *Lady* de Modjo, *Feelin 4 U* de Cassius o *If I Ever Feel Better* de Phoenix, fueron algunas de las insignias de la corriente.

Daft Punk, como tantos otros artistas, remezclan *techno* y *house*. El *techno* recibe diversos nombres (por ejemplo, en España se denomina *bakalao*, en Francia *la techno*

o *electronica*). Sin embargo, a pesar de sus distintas manifestaciones y subgéneros, todo artista electrónico comparte una serie de características:

a) Fascinación por la velocidad. El objetivo es alcanzar el esqueleto rítmico de la música, lo que evolucionó hacia el acid-house, luego el electro y otras interpretaciones más frenéticas.

b) Admiración por la tecnología. Creen en la productiva relación entre la raza humana y la máquina, de donde se desprende una fe ciega en el futuro y el progreso.

c) Simbología futurista y de ciencia-ficción. Es frecuente usar narrativas de ciencia-ficción.

d) Mestizaje sonoro. La base de la cultura electrónica es el *sampling*, el *remix*: *“La cultura eletrónica, porque está íntimamente ligada a las nuevas tecnologías del sampling y a la experiencia del DJ, es una cultura de síntesis e hibridación¹”*.

e) Cultura de club. Sus variantes DJing y VJing se han convertido en actividades definitorias de la performance de la música de baile.

f) Experimentalismo. Como peculiaridad heredada del futurismo, la electrónica busca expandir la paleta de sonidos. Según los propios Daft Punk: *“El house ha demostrado que es posible romper las reglas establecidas(...)Por ejemplo, algunos pedales están diseñados para bajos, pero suenan increíbles cuando usas una guitarra en su lugar. Todo depende de las reglas que te atrevas a romper²”*.

g) Democratización creativa. El talento del artista descansa en la elección de combinar los sonidos, más que de crearlos. La producción se traslada al estudio casero.

h) Ritmo repetitivo. La cultura *techno* se basa en la composición por *loops* (ciclos o intervalos) repetidos serialmente en una misma pieza.

i) Intensos beats. Estimulan el ritmo cardíaco e incluyen reminiscencias de los bailes tribales primitivos.

j) Sentimiento colectivo. Refuerza el vínculo de unión entre los consumidores, desplazando el protagonismo a las masas en lugar de al DJ.

k) Anonimato. Para reforzar el protagonismo de la audiencia, el autor prefiere permanecer en segundo plano.

l) Universalidad. El techno es una música sin una nacionalidad concreta. *Techno* y *house* carecen de letra, y si la tienen, es repetitiva. Al carecer de barreras lingüísticas, su mensaje es más sencillo de exportar y ser aceptado en otras culturas: *“En cada rincón del mundo, el DJ une tribus a través de sus gustos (...).Techno es la cultura de cualquiera³”*.

m) Temática hedonista. Son recurrentes los temas referidos al amor, que llaman a la pasión por la vida, el goce y el disfrute.

n) Fuerte conexión con clases bajas, obreras y/o gays. El ritual de baile electrónico refleja un deseo de huída de la clase obrera y de la represión ejercida sobre el colectivo gay.

o) Asociado con el consumo de drogas, especialmente con las drogas sintéticas, como el MDMA o éxtasis.

10.5.1.2. El videoclip de la música electrónica

La imagen del videoclip electrónico ha heredado las características de la música electrónica, especialmente en lo que se refiere a experimentación: *“La relación, siempre cercana y en muchos momentos fascinante, que el clip ha mantenido con la música electrónica, vista más como eje creativo, estético y escénico que como estilo musical en sí mismo”*⁴.

Antes de realizar una enumeración de sus características, me gustaría puntualizar que el terreno del videoclip electrónico es un territorio comanche donde, debido a este carácter experimental, no existen convencionalidades. Las características nombradas a continuación son las más persistentes, aunque en un futuro, podrían establecerse unas nuevas. Así pues, la mayoría de las conclusiones recogidas se proponen como acercamiento a su entendimiento más que como convenciones inamovibles, pudiéndose dar una o más características, pero no necesariamente todas en un videoclip electrónico:

- a) Inspiración cyber o futurista. Abarca propuestas que enlazan con el mundo de los videojuegos, la fantasía y la ciencia ficción. Como se aprecia en el videoclip de *Float* (2004) para Atomic Swindlers.
- b) Anonimato en la puesta en escena en pantalla de los artistas a favor de la comunidad: No necesitan una representación física de sus creadores. Normalmente se insertan en espacios en comunión con la multitud, como en el videoclip de *One More Time* de Daft Punk.
- c) Plano secundario de los artistas, si apareciesen en escena. El DJ es raramente fotografiado, distanciándose el mismo del “negocio musical”. Otro ejemplo también de Daft Punk, podría ser *Technologic*, donde el robot le roba el protagonismo a los propios autores, que aparecen en planos secundarios como meros acompañantes, o los videoclips de *DVNO* (2008) y *D.A.N.C.E.*(2007) de Justice.
- d) Concepto de hombre-máquina. Introducción de elementos robóticos y movimientos mecanizados. Ejemplos emblemáticos son *Rockit* (1983) de Herbie Hancock y especialmente *We are the Robots* (1978) de Kraftwerk.
- e) Uso recurrente de la sincronía. Con frecuencia se recurre a la sincronía de movimientos mecánicos con los beats del techno o a la repetición de imágenes: se crean *loops* visuales que responden a *loops* musicales, de tal modo que el ritmo no sólo se oye, también se ve. Un ejemplo puede ser *Timber* (1998) de

- Coldcut, Howie B. con *Music for Babies* (1986) o *Around the World* (1997) de Daft Punk.
- f) Uso de la repetición acorde con los loops electrónicos. Esta técnica es muy empleada porque establece un paralelismo entre montaje visual y musical a través de la repetición rítmica y la repetición de determinadas escenas. Algunos ejemplos son *The Riddle* (2000) y *Bla, Bla, Bla* (2001) de Gigi D'Agostino realizados por Andreas Hykade.
 - g) Introducción de escenarios virtuales para intensificar la sensación de estado alterado (principalmente por drogas y el sentido de comunidad) que asociamos al club. La alteración de la realidad como consecuencia de las drogas forma parte de la narrativa en *Hey Boy, Hey Girl* (1998) de Chemical Brothers.
 - h) Campo de pruebas para la experimentación, especialmente a lo que se refiere a animación 3D y otras técnicas de animación 2D: *“La mística del techno como ciencia avanzada, como conector sonoro con una idea de futuro, siempre ha obsesionado a los realizadores, que han convertido muchos de los clips del género en prueba de 3D, experimentación digital y futurismo retroactivo”*. Ejemplo de este caso sería *Lifeforms* (1994), realizado completamente en 3D, o *My Kingdom* (1996), mezclando realidad y ficción en 3D, ambos de Future Sound Of London (FSOL).
 - i) Uso de luces y filtros. Muchos de los videoclips recurren al uso de filtros en la grabación y a luces de colores que parpadean incesantemente para crear la sensación de rave. Algunos ejemplos pueden ser *Out of Space* (1992) de Prodigy o *Little Fluffy Clouds* (1992) de The Orb.

10.5.1.3. La música electrónica y la animación: Interstella 5555

Cuando la animación se empezó a incorporar al videoclip en la década de los ochenta, el carácter experimental de la música electrónica se aprovechó de la versatilidad narrativa del medio para explotar sus posibilidades en relación con la promoción audiovisual del artista. Carol Vernallis apunta: *“Hay videos que se hacen sin los cantantes, la mayoría de ellos son animación estándar [line-drawn animation] o realizada con plastilina [claymotion], y el resto parece que ni siquiera necesita de la existencia de la banda, como ‘Setting Sun’ de Chemical Brothers⁵”*. Precisamente porque permitía que la banda se mantuviese al margen, la animación parecía hecha a medida para la electrónica.

Ana María Sedeño añade al respecto, la importancia en la actualidad de la nueva animación digital en la creación de videoclips electrónicos que sirven, no sólo para crear espacios complejos, sino también para reforzar los propios patrones culturales y los valores estéticos de la música electrónica: *“Las imágenes diseñadas por ordenador están presentes obviamente, cada vez más, en los videoclips, que con frecuencia las utilizan para crear espacios y lugares imposibles, exóticos, increíbles (mundos mágicos, otros planetas, ciudades imaginarias...), y para connotar valores como diseño, tecnología, futuro, progreso (sobre todo, con estilos de música como el bacalao, el techno...o en canciones en las que el ordenador o el sintetizador son elementos*

constituyentes de la instrumentación)⁶". Así pues, además de salvaguardar el rostro de los artistas electrónicos, la animación se constituye como garante visual de la transmisión de patrones culturales vinculados a la cultura electrónica, como el la pasión por la tecnología, la ciencia-ficción y el futurismo.

Algunos de los vídeos más recientes con exitosa combinación de animación y música electrónica, son *Animals* (2008) y *Hitchhikers Choice* (2006) de Kristopher Ström para la banda sueca *techno* Minilogue donde se mezclan animación en flash con vídeo real y stop motion. En Inglaterra, Chemical Brothers han optado por la animación 3D en uno de sus últimos videoclips *The Salmon Dance* (2008) y el más antiguo *Right Here, Right Now* (1999) de Fat Boy Slim, donde se utiliza la técnica de *morphing* mezclada con stop motion para narrar la historia de la evolución humana. Mención especial merecen también los videoclips de Wamdue Project, banda electrónica americana que, al igual que Daft Punk, apostaron también a finales de los noventa por mezclar anime y música electrónica. La banda editó en 1999 *King of my Castle*, cuyo videoclip se monta en base a las imágenes de la película *Ghost in the Shell*, y más tarde *You are the Reason* (2000), donde también se inspiraron en el anime.

También son populares los clips de *D.A.N.C.E.* (2007) y *DVNO* (2007) del dúo Justice también que sirven de la animación para ocultar los rostros de los cantantes y dirigir la atención de la audiencia a camisetas animadas en el primero, o a logos retro de los ochenta en el segundo. *1999 and Feelin 4 U* (1999) de Cassius utilizan la animación para realizar un homenaje a los cómics de superhéroes, mientras que en *Sexy Boy* (1998) de la banda francesa Air, la animación sirve para diferenciar fantasía de realidad, y en *La Guitaristic House Organisation* (1999) de Rinôçérôse las imágenes animadas sirven como meroacompañamiento sincrónico. *Am I Wrong* (2000) de Etienne de Crecy (también conocido como Superdiscount), *Starlight* (2001) de Supermen Lovers, y *World Hold On* (2006) de Bob Sinclar apuestan por desarrollar una narrativa a través de la animación 3D usando la canción como hilo conductor.

Daft Punk también quisieron añadir un elemento novedoso a la promoción audiovisual de *Discovery* (2001) y optaron por el uso de la animación en el musical animado *Interstella 5555* (2003) porque: "*Queríamos hacer algo diferente a lo que habíamos hecho antes y la animación japonesa surgió como una posibilidad que poco a poco se hizo cada vez más real (...) Es una experiencia muy buena para nosotros trabajar con Leiji para intentar colaborar artísticamente entre Francia y Japón, a pesar de las diferencias de lenguaje y de que la japonesa suponga una cultura muy distinta a la de nuestro país*".

Se puede establecer una posible conexión entre la música de baile y la animación japonesa a través de determinados patrones culturales compartidos. Los denominados hombres máquina u hombres sin rostro, característicos de la música electrónica de los que Daft Punk hacen su propio emblema, establecen un vínculo directo con la cultura robótica tradicional de Japón. También hay un gusto común en la cultura electrónica y en las narrativas japonesas por la ciencia ficción, así como por los entornos galácticos como los creados por Leiji Matsumoto o apocalípticos como los desarrollados en *Akira* o *Evangelion*.

El uso de la animación parece reforzar a su vez la concepción errónea de la música electrónica de enlazar con lo primitivo (lo tribal) y lo infantil (lo simplista). Esta cuestión podría considerarse como una especie de ironía sobre las ideas preconcebidas sobre la música de baile: ¿Ha realizado Daft Punk un musical animado porque se espera de él que esté enfocado a una audiencia infantil, del mismo modo que se espera prejuiciosamente que la música electrónica sea de carácter simplista e infantil?. Ambos comparten además otra cualidad, que es la de enlazar más con el lado emotivo de la audiencia a través de referentes simbólicos de la década de los ochenta.

10.5.2. Segunda parte

10.5.2.1. Apropiaciones online: Harder, Better, Faster, Stronger (2007)

Después del declive de la MTV a mediados de los 90, Internet ha democratizado los gustos musicales y ha dado salida a otros muchos músicos que no tenían voz o que estaba siendo ocultada por la hegemonía cultural de las grandes productoras musicales, aspectos que comparte con la cultura electrónica. Publicistas y directores de videoclips han aprovechado esta nueva vía de entretenimiento no sólo para difundir su obra, sino también para “apropiarse” de las nuevas tendencias a través de plataformas como *YouTube*, donde creadores *amateur* suben sus propios clips musicales editando las canciones con imagen original o haciendo una interpretación de material existente.

Internet se ha constituido como el nuevo espacio donde comprobar las nuevas tendencias en videoclips musicales. Como señala Austerlitz en *Money for Nothing*: *“Hoy difícilmente puedes encontrar vídeos musicales en MTV. La mejor manera de ver videoclips en 2007 es a través de Internet en plataformas como YouTube, Yahoo!, Google Video y MySpace. Las nuevas tecnologías han hecho que la producción de vídeos musicales sea mucho más accesible. Jóvenes directores y músicos de hoy día pueden hacer sus propios vídeos y atraer a una gran audiencia con sus cortos musicales”*⁸.

En la última década han proliferado en Internet las manifestaciones audiovisuales *amateur* gracias a plataformas gratuitas como *YouTube*, que se han calificado como UMVs (Videos Musicales No Oficiales) y que se definen como *“vídeos creados por fans que unen imágenes de series televisivas, películas y videoclips tradicionales con música que ellos mismos han sampleado y probablemente mezclado en casa”*⁹. Justamente del mismo modo en que los DJs comenzaron a crear música en sus propios estudios caseros.

En este sentido, estos videoclips *amateur* difieren de otros formatos audiovisuales como el televisivo en:

- a) Hipertextualidad. Estos videoclips aparecen enlazados temáticamente con otros similares, así como enlaces que remiten a material recomendado por su parecido.
- b) Universalidad. Al estar colgado en Internet con acceso libre, cualquier persona, en cualquier punto del planeta, puede acceder al mensaje. La comprensión del

código descansa en la capacidad de la audiencia para decodificar y comprender la sincronía entre imagen y sonido, ya que carecen de diálogos.

- c) Interactividad. Existe la capacidad de comentar o enlazar material relacionado con el clip.
- d) Anonimato. Los autores no son profesionales de reconocido prestigio.
- e) Gratuidad. De acceso gratuito, el público no debe realizar ningún pago para su consumo.
- f) Democratización. Cualquiera puede hacerlo si dispone de un software de edición y acceso a Internet.

Como vemos, aspectos como la democratización creativa, el anonimato o la universalidad son aspectos que se refieren asimismo a la música electrónica y que permiten una fuerte conexión entre ambas. En verano de 2008 tres vídeos amateur con el track *the Harder, Better, Faster, Stronger* consiguieron una gran popularidad. Uno de ellos incluso fue apropiado meses después en una conocida campaña publicitaria televisiva en España. Mientras que otro videoclip de género rock de la banda Weezer hacía homenaje a todos los videoclips amateur que ahora son famosos online, incluyendo dos creados a partir de canciones de Daft Punk. Así, el videoclip influye sobre otros medios audiovisuales y otros géneros y también se nutre de ellos. Por ejemplo, el videoclip de Kayne West *Stronger* (2008) es puramente un homenaje a la cultura oriental y en especial al anime japonés, haciendo referencias explícitas en la narrativa al filme de culto en los ochenta *Akira* (1988).

En términos de audiencia llama la atención como estos videoclips amateur traspasan en número de visitas muchos de los videoclips oficiales posteados online. Por ejemplo, el exitoso *Daft Hands* que hemos mencionado con anterioridad alcanzó el 6 de Junio de 2008 unas 20,340.618 visitas, sufriendo un incremento de visitas hasta 28,575.589 en ocho meses (datos recogidos en Febrero de 2009).

10.6. CONCLUSIONES

Interstella 5555 supone una novedad no sólo en contenido, debido a la hibridación cultural que desarrolla en su forma, sino también en cuanto a estructura, ya que nunca se había realizado con anterioridad un proyecto de música electrónica de larga extensión con carácter animado. En este sentido, representa una pieza de análisis novedoso en términos de:

- **Hibridación cultural** en torno a patrones franceses y las narrativas animadas de Japón, pero en extensión entre la cultura oriental y la occidental.
- **Hibridación de géneros** en cuanto a videoclips y género musical se refiere.
- **Hibridación semiótica** ya que integra en su estructura el sonido de la música electrónica y la imagen de carácter animado.

En cuanto a su vínculo con los videoclips amateur, en Internet todo el mundo es anónimo, como en la música electrónica o la animación. Lo que importa es el resultado, no quien lo hace. Este componente establece un lazo de unión entre las formas de componer en la música electrónica como VJing o DJing y el montaje denominado amateur colgado en plataformas visuales en Internet. También la universalidad del formato son compartidos por la cultura electrónica y la animación, porque: *“Lo maravilloso de la música y la animación es que ambos pueden viajar a través de fronteras, culturas, lenguas, generaciones y razas humanas¹⁰”*.

El papel del DJ o el VJ es también similar al de los creadores amateur que realizan videoclips en *YouTube*, porque el talento del artista descansa en la elección de combinar una paleta de sonidos e imágenes previamente creados en tu propia casa: *“La tecnología (estudios caseros, Internet) también permiten la descentralización de la producción musical y su distribución, dejando que el artista y los sellos se establezcan en cualquier lado¹¹”*.

Los vídeos amateur, al igual que *Interstella 5555*, son formatos audiovisuales híbridos que no responden a un patrón cultural concreto, no siendo puramente orientales u occidentales, sino más bien una mezcla o remix. El videoclip amateur y la música electrónica comparte además la preferencia por la eliminación del lenguaje en su estructura, una misma fascinación por la velocidad, la condensación narrativa, la democratización creativa y el gusto por el anonimato.

Así pues, *Interstella 5555* es un producto postmodernista caracterizado por una fragmentación narrativa, inserto en una cultura global, moderna y universal que enlaza nostálgicamente con una generación concreta, los niños que crecieron durante la década de los ochenta. Su estructura trasciende barreras lingüísticas, de tal forma que su composición está formada por una compleja hibridación cultural en diferentes niveles, combinando elementos de la cultura electrónica, de la estética japonesa que casan con los nuevos formatos de creación online.

10.6. REFERENCIAS

- AUSTERLITZ, S. (2007) *Money for nothing. A History of Music Video from The Beatles to The White Stripes*. New York: Continuum.
- BLANQUEZ, J., MORERA, O. (2002) *LOOPS: Una historia de la música electrónica*. Reservoir Books. Barcelona.
- COLLIN, M. (1991) “Techno Is the New Sound of Europe”, en *i-D 99*: Diciembre.
- DAUNCEY, H. y CANNON, S. (2003) *Popular Music in France from Chanson to Techno*. Ashgate. Aldershot, England.
- DRAZEN, P. (2003) *Anime Explosion! The What? Why? and WOW! of Japanese Animation*. Stone Bridge Press. Berkeley.
- EMMERSON, S.(2000) *Music, Electronic Media and Culture*. Ashgate. Aldershot, England.
- GILBERT, J. y PEARSON, E. (2003) *Cultura y políticas de la música dance: disco, hip-hop, house, techno, drum’n’bass y garage*. Paidós. Barcelona.
- KINDER, M. (1984) “Music Video and the Spectator. Television, Ideology and Dream”, en: *Film Quarterly*, vol.38, no.1, Otoño 1984. Berkeley, California.

- KRAIDY, M.K. (2005) *Hybridity or the Cultural Logic of Globalization*. Temple University Press. Philadelphia.
- KYROU, A. (2006) *Techno Rebelde: Un siglo de músicas electrónicas*. Traficante de sueños, Madrid.
- LOOSELEY, D.L. (2003) *Popular Music in Contemporary France: Authenticity, Politics, Debate*. Berg. Oxford.
- LOVEJOY, M. (2004) *Digital Currents: Art in the Electronic Age*. Routledge. New York.
- MILSTEIN, D. (2007) 'Case Study: Anime Music Videos', de *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*. Edimburg University Press.
- MOLES, A. (1997) *La comunicación y los mass-media*. Mensajero. Bilbao.
- POLITE, P.G. y SANCHEZ S. (2005) *El sonido de la velocidad*. Alpha Decay. Barcelona.
- SEDEÑO, A.M. (1999) *El lenguaje del videoclip*. Textos Mínimos Universidad de Málaga. Málaga.
- STROM, G. (2007) "The Two Golden Ages of Animated Music Video", en *Animation Studies*, Vol. 2.
- TAYLOR, T.D. (2001) *Strange Sounds: Music, Technology and Culture*. Routledge. New York.
- VERNALLIS, C. (2004) *Experiencing Music Video*. Columbia University Press, London.
- WELLS, P. (2007) *Fundamentos de la animación*. Parramón Ediciones. Barcelona.

10.7. MATERIAL AUDIOVISUAL

- MATSUMOTO, Leiji. *Interstella 5555: The Secret Story of the Star System*. [DVD]. Universal Music [2003]. 1 DVD.
- TONG, Pete. BBC Radio 1. *Entrevista a Daft Punk por Pete Tong en In Music We Trust*. Emitido 22/11/2007. [En inglés]
- YOUTUBE. *Daft Punk Interview in Japan* [vídeo]. Japón [2003]. Disponible online en: <http://www.youtube.com/watch?v=xIRws84KOLI>. 3 partes. [En inglés. Subtitulado en japonés]
- YOUTUBE. *Mirrorball* [vídeo]. Francia: Channel 4 [1999/2000]. Disponible online en: http://www.youtube.com/watch?v=_qeHPDTRRvI. 5 partes. [En inglés].
- YOUTUBE. *MTV Weekend Special Daft Punk* [vídeo]. Francia: MTV [2007]. Disponible online en: http://www.youtube.com/watch?v=M_zS8llyzfk. 3 partes. [En francés].

10.8. NOTAS

¹ DAUNCEY, S. y CANNON, H.: *Popular Music in France from Chanson to Techno. Culture, Identity and Society*. MPG Books. Great Britain: 2003. Pág.241 [Traducción propia]

² Daft Punk: Robopop.

³ LOOSELEY, D.L.: *Op. Cit.* Pág. 74 [Traducción propia]

⁴ POLITE, P.G. y SANCHEZ S.: *OP.CIT.* Pág. 199.

⁵ VERNALLIS, Carol. *Experiencing Music Video*.

⁶ SEDEÑO, A.M.: *Op. Cit.* Pág. 53.

⁷ MTV: Daft Punk. Entrevista en Japón por la promoción de Interstella 5555.

⁸ AUSTERLITZ, S.: Money for Nothing. 2007. As cited in: STROM, G.: “The Two Golden Ages of Animated Music Video”, en *Animation Studies*, Vol. 2, 2007. Pág. 65. [Traducción propia]

⁹ MILSTEIN, Dana. ‘Case Study: Anime Music Videos’, de *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*. Edimburg University Press. Página 31. [Traducción propia]

¹⁰ Entrevista a Daft Punk en Japón durante la promoción de *Interstella 5555: The Secret 5tory of the 5tar 5ystem*. [Traducción Propia]. 2001.

¹¹ LOOSELEY, David.

11. CYBELINE: LA DIOSA CYBORG CONECTADA CON CABLES Y SU TROMBÓN

Jesús Fernando Lloret González

Conservatorio Superior de Música de Málaga, Universidad de Málaga,
jflloret@uma.es

11.1. CYBELINE: LA DIOSA CYBORG CONECTADA CON CABLES Y SU TROMBÓN

El comienzo del siglo pasado estuvo fuertemente marcado por el contexto de una sociedad imbuida en el progreso, hecho que conllevó a replantear de forma crítica la forma tradicional de reproducción y creación musical de siglos pasados.

Estas ideas renovadoras provenían de compositores que querían que la típica escuela tradicional musical se enriqueciera con nuevos medios que ampliaran la posibilidad de construir nuevos lenguajes a partir de ellos. De esta forma se llegaría a crear un arte multidisciplinario que pudiera conjugar todos los sentidos. En estas obras todos sus elementos (visuales, sonoros, textuales, etc.) son interdependientes y funcionan en simultaneidad, lo que integra un complejo artístico de características plurisensoriales y polisémicas.

El trabajo de investigación que realicé perteneciente al programa de doctorado “Comunicación y Música” (bienio 2005/2007) bajo la tutela de la Doctora D^a Diana Pérez Custodio germinó en la tesina titulada: Fusión del teatro y la ópera a través de los medios audiovisuales: La trombonista Abbie Conant y el compositor William Osborne.

Nuestro trabajo consistió precisamente en estudiar las hibridaciones que ha experimentado la música al fusionarse con otras artes y con los nuevos medios tecnológicos. Asimismo, su fusión con otras artes apoyadas por las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías es la puerta para que se pueda pensar en nuevas maneras de construir el pensamiento musical, su inteligibilidad y su significación.

Para dar respuesta a todos estos planteamientos, desde el punto de vista de la comunicación, escogimos la obra “Cybeline”, planteando la siguiente hipótesis:

“La obra Cybeline, creada por la trombonista Abbie Conant y el compositor William Osborne, aporta como novedad el haber fusionado el teatro y la ópera, mediatizados por las nuevas

tecnologías, concretamente la música electroacústica y los medios audiovisuales, creando así una nueva forma de comunicación social” (Lloret, 2007).

La investigación histórica de cómo ha surgido este nuevo concepto de obra y el estudio de Cybeline como corriente artística que ha nacido de esta evolución nos llevó a la siguiente conclusión:

- La hibridación artística ha potenciado la obra, la cual tiene mayores canales expresivos y de comunicación que la convierten en una obra de arte total y completa.

Esta conclusión nos sirve para reafirmar nuestra hipótesis inicial:

La obra /Cybeline,/ creada por la trombonista Abbie Conant y el compositor William Osborne, aporta como novedad el haber fusionado el teatro y la ópera, mediatizados por las nuevas tecnologías, concretamente la música electroacústica y los medios audiovisuales, creando así una nueva forma de comunicación social”.

La exploración de nuevas posibilidades creativas ofrecidas por la hibridación artística y potenciada por las nuevas tecnologías parece destinada a crear un nuevo entorno cultural en el siglo XXI, motivo que me ha servido de base de estudio para la tesis en la que actualmente me encuentro sumergido titulada: “La performance Cybeline y sus implicaciones didácticas”

11.2. CYBELINE COMO PERFORMANCE

Cybeline es una pieza que fusiona teatro-ópera-música electroacústica y medios audiovisuales, siendo el eje central de un proyecto sobre el cual girarán otras obras de carácter y temática parecidas. Para ello los compositores han solicitado mediante su página Web (www.abbie-osborne-conant.org.) que todo compositor interesado en formar parte del proyecto les envíe sus obras y, si son seleccionadas, se harán uno o dos CD, que se publicarán con los detalles y los materiales necesarios, para así poder crear un repertorio de piezas que permanezcan en el tiempo, incluso si las tecnologías siguen avanzando como hasta ahora. Piden que las obras sean tocables por la mayoría de los instrumentistas y que se huya de todo virtuosismo instrumental inútil; de esta forma quedan garantizadas las audiciones de estas obras.

La llamada de Conant y Osborne hacia otros compositores para que compartan su proyecto con obras nuevas ha tenido una gran acogida, muestra de ello son las composiciones de los siguientes artistas:

Robert Belcastro (1976 California). “*¿Qué es una diosa moderna?*”; obra para trombón y cinta. Jorge Boehringer (N. York 1975). “*Como usar el trombón como un snorkel*” (tubo respirador); para trombón y video. Chris Brown (Chicago 1953). “*Cuatro poemas de Mina Loy*”, para trombón y electrónica interactiva. Abiee Conant. “*Rachel’s Lament*”; para trombón y video con sonido surround. Abbie Conant y Matthew Wrighth. “*Jardin de los placeres terrenales*”; para trombón y electrónica interactiva. Cindy Cox. “*Histeria*”; para trombón y dos cintas. Nancy Kennan Dowlin. “*Canciones de amor sin palabras*”; para trombón y guitarra. Elizabeth Hoffmann. “*La diosa de la baya del saúco*”; para trombón, narrador y dos cintas pregrabadas. David Jaffe (1955 Nueva

Jersey). *“Animales imposibles”*; para trombón y cinta cuadrofónica. Anne LeBaron (Louisiana, 1953). *“Sauger”*; para trombón y cinta cuadrofónica. Kristin Miltner (California. EEUU). *“Sin título”*; es un trabajo multimedia para trombón, acordeón, violonchelo y tres videos monitores. Pauline Oliveros (1932, Houston-Texas). *“El corazon de tonos”*; para trombón y dos osciladores. W. Osborne. *“Música para el final de los tiempos”*; para trombón y cinta cuadrofónica. Maggi Payne (EEUU). *“Hunt”* (ronquidos); para trombón en vivo y siete cintas. Benjamín Pieku (EE.UU). *“Conocimientos situados”*; trombón, proyecciones de diapositivas y cinta. Alex Potes (EE.UU). *“El secreto espera...”*; para trombón y electrónica interactiva. Anna Rubin (EEUU). *“Landmine”* (minas); para trombón y cinta. .

Actualmente Abbie Conant y William Osborne se encuentran realizando una gira (Alemania-Estados Unidos) dando a conocer su obra y su proyecto.

11.3. EL PROYECTO CYBELINE.

Cybeline es una obra multimedia para actriz-cantante-trombonista, video y música electroacústica, representada bajo la forma de teatro musical. En esta pieza W. Osborne y Abbie Conant llegan a la cumbre de su labor compositiva e interpretativa, pues en ella fusionan perfectamente el teatro y la ópera canalizados a través de los medios audiovisuales. Conant, además de ser su intérprete, se ha encargado de crear el texto y los dibujos, mientras que Osborne ha elaborado el video y la música. Conant y Osborne presentan *“Cybeline”* de la siguiente forma:

“Los lieder de Schubert en la diosa egipcia matt, un trombon tocando, dibujos animados sagrados, una mano que habla, una cantante de ópera vengativa, anuncios para carne sintética, perros de ataque cyborg, canción de country sobre la madre naturaleza, chips que aumentan la personalidad, poesía nativa americana. Todo integrado en 45 minutos en una obra de miniópera con acompañamiento generado por ordenador, video y electrónica en vivo. Es la música clásica sobre un cyborg que intenta demostrar que ella es humana siendo una presentadora de un talf show.”

El propósito del proyecto de la diosa conectada con cables y su trombón es doble; por un lado explora el tema de las diosas y por otro crea un repertorio de trombón solo y electrónica que puede ser tocado por trombonistas de todo el mundo. El espíritu del proyecto es similar al concepto de *Gebrauchsmusik* que creó Hindemith. A menudo nos encontramos que muchas obras son demasiado difíciles de tocar y que se interpretan por lo tanto una o dos veces para después desaparecer del repertorio. Conant y Osborne quieren, con este proyecto, crear una obra central que sirva para que otros compositores puedan aportar obras nuevas con temática y elementos parecidos, y que todas juntas formen un conjunto en torno a *“Cybeline”*.

Actualmente, Abbie Conant sigue recogiendo obras y animando a los compositores/ras para que envíen trabajos para este proyecto.

11.4. CYBELINE COMO ENCARNACIÓN DE LA DIOSA CIBELES

Cibeles es el nombre latino de una diosa nativa de Frigia, en Asia Menor, y conocida por los griegos como Rea, la mujer del titán Cronos y madre de los dioses olímpicos. Rea, en la mitología griega era una titánica, hija de Urano y de Gea, Cielo y Tierra.

La temática principal de esta obra está centrada en el retorno de las diosas, haciendo una visión de que todo lo femenino que nos rodea, sirve como especie de balanza para conseguir el equilibrio en un mundo masculino. Los posibles puntos de partida pueden incluir a las diosas con las características que tenían en la antigüedad y las que tienen en el presente.

El tema de la diosa no se trata sólo como algo espiritual, mitológico, representado por una estatua y con templos repartidos por el mundo como es el normal concepto que tenemos cuando hablamos de una diosa, el tema de la diosa llega hasta el terreno humano y puede incluso contarnos avatares de diosas como Rosa Park, Maria Callas, La madre Teresa, Anne Frank o incluso hasta prostitutas anónimas, de esta forma se ven a las diosas desde distintos puntos de vista.

La obra “Cybeline” representa a la encarnación de la diosa Cibeles como diosa de la tierra, que nos plantea la cuestión de que todo en la naturaleza está en un constante estado de cambio y que este cambio se produce a través de una serie de contradicciones. Estas ideas junto al querer demostrar sus cualidades humanas crean una dialéctica con los conceptos que tiene nuestra sociedad sumergida en la cultura de unas nuevas tecnologías. ¿Cuál es la voz de la diosa en un mundo cyborgiano, y especialmente una diosa asociada a la energía de la naturaleza?

11.5. ANÁLISIS AUDIOVISUAL

La obra se representa sobre un escenario fijo, tipo proscenio, en la cual hay una pantalla donde aparecen imágenes que son controladas por W. Osborne, quien se encarga de la luz y el sonido, permaneciendo oculto para el público, mientras que A. Conant está presente en el escenario, una vez delante de la pantalla y otras en un lado, ella utiliza en algunos pasajes un guante interactivo que le permite quitar e introducir imágenes en la pantalla.

Cybeline tiene dos modos, on-line y off-line, separados por un zumbador ruidoso. Sus productores/programadores accionan la palanca de ella entre estos dos modos. Cuando ella está en línea opera de forma implacable, emulando el carácter frenético de los cortes de video usados por la televisión comercial. Cuando está off-line ella entra en un mundo *dream-like* (un mundo de ensueño) donde la música es determinada parcialmente por operaciones y sonidos al azar como “*la música de la naturaleza*” a la que Conant y Osborne denominan en la partitura “*música de las nubes*”.

Durante la música al azar del “*dream-like*”, Cybeline oye los susurros casi imperceptibles que hay alrededor de ella y que llegan a estar cada vez más presentes mientras que progresa en su trabajo. Ella los percibe como las muchas voces que tiene la diosa. Las voces, que se hacen de centenares de susurros, son collage de su memoria, fragmentos de los poemas americanos nativos, poesía alemana, el viejo

testamento, y otras fuentes. Todas estas voces se escuchan en off, y mientras se escuchan, Conant utiliza el guante interactivo para crear solos instrumentales basados en efectos de sonidos que aparecen de forma aleatoria y que parecen proceder directamente del espacio de la película, produciendo un efecto de sonido diegético. Esto produce en el receptor la sensación de percibir los dos fenómenos como provenientes de fuentes distintas produciéndole lo que se denomina sincronía estética, que tiene un fuerte efecto metafórico. Además, el uso del guante interactivo le sirve para ir cambiando las escenas y presentar a personajes nuevos.

En cuanto a la hora de estructurar los textos han utilizado una técnica a la cual nos referiremos como *“anticipación, de acontecimiento y de reflexión”*. Esta idea les surgió en base a una tesis que hizo Frederic Jameson sobre la obra de Jean Paul Sartre. Consiste en ir creando un sentido de la anticipación, a veces absolutamente de algo vago e insignificante, es decir; algo ocurre a nuestro alrededor que hace que se produzca un nuevo acontecimiento y que conlleva a reflejar una reacción por parte del intérprete. Se utilizan estos tres elementos para crear una serie de unidades, o los *“golpes de teatro”*. La forma en que se conectan las distintas partes, creando una estructura global del trabajo, se produce mediante diferentes acontecimientos sonoros sucesivos entre sí, basados en cortes bruscos, que señalan los puntos de transición entre un pensamiento y otro, es decir el momento en el que hay un cambio de tema. Además, estas pausas ayudan a dirigir y orientar la atención del espectador.

De esta forma, tenemos que la *“música de las nubes”* es introducida siempre por un golpe de platillo que corta bruscamente la narración, anunciándonos que algo nuevo va a ocurrir, mientras que los sonidos de un *“buzzer” (zumbador)* produce en *“Cybeline”* los cambios *“on-line/off-line”*, los cuales afectan a su comportamiento desde el mismo momento en que suena este artefacto. El uso de largas pausas es utilizado para pasar de preguntas existenciales profundas a cuestiones banales y cotidianas, sirviendo de punto de reflexión al espectador.

Conant, como actriz, desarrolla la narración, bien cantando, en donde la melodía es protagonista, o bien declamando de forma rítmica, en donde los acentos toman todo su valor. De esta forma, podemos ver cómo las palabras son tratadas en su plenitud, es decir, como sonidos que poseen altura, intensidad, timbre y duración, dotándolas de un poder expresivo inigualable y atrayendo la atención del oyente de un modo muy sugerente.

También debemos fijarnos en el acompañamiento que se produce mientras se declama el texto, pues nos encontramos con partes donde este acompañamiento está musicalmente al unísono con él, mientras que en otras partes se desarrolla de forma distinta. Esto es una constante a lo largo de la obra formando unidades que la seccionan de una forma muy clara.

Sin embargo, hay otro aspecto muy importante que debemos observar: las anotaciones. Todos los gestos, imágenes, objetos, formas de iluminación del escenario, están totalmente detallados, formando una parte más de la partitura. De esta forma podemos tener una música que introduce a una acción, una acción que ha sido introducida por la música anterior y que se compone de un texto con anotaciones

gestuales, también podemos tener anotaciones gestuales sobre referencias acústicas producidas en el escenario, o un texto musicalizado con anotaciones gestuales sobre el propio texto y los sonidos que se producen en el escenario.

Todos estos elementos forman parte de la partitura, lo que nos puede dar idea de la gran complejidad que posee, la cual quedaría de la siguiente forma:

En cuanto a la música, debemos hacer dos observaciones, por un lado el efecto empático que produce en el espectador, pues la composición musical en este caso acentúa directamente la emoción de la escena, y por otro, hablando estrictamente en cuanto a la técnica musical de la composición, podemos dar como dato que la obra está basada en notas "células" que pueden formar hexacordos combinatorios que al ser transportados pueden producir todos los sonidos de la escala, que funcionan como una especie de ADN que unifica toda la obra y le da su carácter, algo parecido al ADN de un ser humano que unifica todos los órganos de su cuerpo y lo convierten en un individuo. Estas "células", además de crear una unidad también crean una continuidad.

11.6. MENSAJE ESTÉTICO DE CYBELINE: EL CYBORG COMO MENTE PROGRAMABLE

Cybeline es una obra de teatro musical sobre un cyborg que intenta demostrar mediante sus pensamientos que ella es humana. Nos habla sobre la naturaleza, la realidad virtual, la biotecnología, los medios de comunicación y sobre como compartir el corazón y la poesía con la tecnología, de la cual también contempla sus horrores.

En "Cybeline", se explora la noción de que la creación de un cyborg no depende de la metalización del cuerpo, sino en la programación de la mente. Vivimos atados a la tecnología, en un mundo prostético (inorgánico-metálico) donde nuestras mentes son programadas por los medios de comunicación. Puesto que se programan nuestras mentes todos somos cyborgs. El concepto de nuestra cultura de que los seres humanos pueden ser transformados en cyborgs proviene desde la antigüedad, pues en la mente occidental, vemos el universo como algo mecánico desde que la diosa Gea creara el universo.

Nuestra realidad es en gran parte una *gestalt de las* decisiones estéticas conscientes e inconscientes formadas por nuestra cultivación personal y la cultura que vivimos. A través de la cultura es como nosotros intentamos comprendernos a nosotros mismos y

al caos y lo efímero del ser. Esta es la búsqueda de “*Cybeline*” cuando se encuentra en un estado más libre de diálogo (off-line), y es cuando pretende demostrarnos que ella también puede ser humana.

Según William Osborne y Abbie Conant la industrialización urbana inició una transformación en la opinión de la identidad humana. Con la sociedad mecanizada cada vez más se creó la tendencia de ver al ser humano también como algo mecánico y esclavizado económica y socialmente por un mundo mecanizado. El pensamiento científico se fue cambiando hacia una visión del ser humano como una clase de mecanismo biológico interconectado y fue posiblemente en esta época cuando el alma del cyborg nació, lo cual significó un gran cambio mental filosófico en la existencia del ser humano, al cambiar el concepto idealizado del jardín romántico del Edén por la gratificación de estar conectado a unos cables que nos liberan de la realidad y nos sumergen en un mundo de fantasía y supuesta libertad.

11.7. CUALIDADES DEL INTÉRPRETE Y DEL COMPOSITOR PARA CREAR Y REPRESENTAR CYBELINE

En “*Cybeline*” el instrumentista debe desarrollar nuevas cualidades pues, además de tocar, debe en un momento dado cantar y ser actor, controlando el movimiento y sirviéndose de la pantomima para que su rostro resulte lo mas expresivo posible y pueda realizar los ideales estéticos de la obra. Hay que hacer una serie de combinaciones que exigen un entrenamiento duro y muy exigente por parte del intérprete para poder combinar e integrar las disciplinas comentadas anteriormente que sin embargo le llevan a explorar y expresar de forma mas completa su identidad como ser humano. Tal entrenamiento proporciona entender de forma mas completa el teatro y la música, pues ambas caminan siempre de común acuerdo. En cuanto a la interpretación y la preparación a la que se ha visto sometida A. Conant para poder afrontar esta obra el propio W. Osborne nos comenta:

“Abiee Conant reúne unas condiciones excepcionales tanto a nivel instrumental como interpretativo que hacen que me sienta muy satisfecho con el resultado logrado.” (Wired Godes Project, 2004)

En cuanto al compositor, W. Osborne nos hace hincapié que la obra *Cybeline* nos sirve como ejemplo para concretar qué nivel de conocimiento de las nuevas tecnologías deben de tener los jóvenes artistas para crear obras fusionando el teatro y la música, y no convertirse sólo en una cuestión destinada a ser resuelta por los técnicos de sonido que se requieren para controlar los aparatos que se utilicen en la obra:

“Debe aprender a cómo utilizar el vídeo, deben aprender a como utilizar la luz en su punto perfecto. Estas disciplinas requieren un conocimiento de nuevas tecnologías, y más importante aún, el desarrollo de una comprensión estética que permita que piensen sonido y luz en términos de significado semiótico incluso de la conceptualización inicial de sus trabajos, y aún cuando esto no se ha alcanzado completamente, las tentativas han conducido a menudo a algunos de los avances más importantes de la música occidental”. (Osborne, 2004)

11.8. REFERENCIAS

11.8.1 Bibliográficas

- ADELL, J.E.(1998) La música en la era digital, Lleida, Milenio.
- DE AGUILERA, J. Y DE AGUILERA, M. (1989) Nueva dimensión de los medios audiovisuales, Barcelona, Ed. Mitre.
- ALCALDE, J. (1987) El sonido, una pauta comunicativa. UCM.
- ARIZA, J. (2003) Las Imágenes del sonido. Colección Monografías, Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca.
- ADORNO, T. (1951). Mínima Moralia: Reflexionen aus dem beschdigten Leben, in: Gesammelte Schriften IV. Francfort, Suhrkamp. 1980.
- BRECHT, B. (1973) Pequeño organón para el teatro, Ed. Nueva Visión, Buenos Aires.
- BENNETT, R. (2003) Léxico de música, Madrid, Akal.
- BRUCE, E. (1995) Sensación y percepción, Debate.
- CAGE, J. (1999) Escritos al oído. Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de la Región de Murcia, Colección de Arquitectura.
- CHION, M. (1993) La Audiovisión, Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Editorial Paidós.
- MICHEL, (1999) El sonido. Paidós Comunicación, Barcelona.
- COUPRIE, P. (2003) Tutoria Soundhack. Guía detallada para el usuario de SoundHack. UNESCO/DigiArts MINT/París4-Sorbonne.
- DURAND, M. (1946) Voyelles longues et voyelles brèves. Essai sur la nature de la quantité vocalique, París, Loncksieck.
- ECO, U. (1984) Obra abierta, Ed. Planeta Agostini.
- ELIES, J. (1998) La música en la era digital, Ed. Milenio, Lleida.
- ESSLIN, M. (1966) El teatro del absurdo. Seix-Barral, Barcelona.
- GARCIA CANCLINI, N. (1990) Culturas Híbridas, estrategias para entrar y salir de la modernidad. Editorial Grijalbo. México.
- JIMÉNEZ LÓPEZ, L. (1999) Teatro y Públicos. El lado oscuro de la sala. México.
- MACHADO, A. (2000) El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas, Universidad de Buenos Aires, Argentina.
- MARTIN BARBERO, J. (2003) De los medios a las mediaciones, Bogotá, Convenio Andrés Bello.
- MICHELS, U. (1987 y 2003) Atlas de música -2 vols.-, Madrid, Alianza.
- MARCHAN FIZ, S. (1997) Del arte conceptual al arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad posmoderna, Akal, Madrid.
- NIETO, J. (1996) Música para la imagen, SGAE.
- PALOMBINI, C. (1999) La música concreta revisada. Música y nuevas tecnologías, Perspectivas para el siglo XXI. Barcelona: L'Angelot.
- PARAÍSO DE LEAL, I. (1976) Teoría del ritmo en la prosa, Barcelona, Ed. Planeta.
- PAVIS, P. (1998) Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología. Ed. Paidós, Barcelona.
- PAVIS, P. (2000) El análisis de los espectáculos. Teatro, mimo, danza, cine, Ed Paidós, Barcelona.

- PAVIS, P. (2001) Las escrituras dramáticas contemporáneas y las nuevas tecnologías, Ed. Paidós, Barcelona.
- PÉREZ ORNIA, J. R. (1991) El arte del video; Introducción a la historia del video experimental, Ed. RTVE/Serbal.
- RAMOS, A. Y JIMÉNEZ, R. (2002) Una historia de la música electrónica. Barcelona: Reservoir Books.
- RECK MIRANDA, E. (1999) Música y nuevas tecnologías, Perspectivas para el siglo XXI. Barcelona: L'Angelot.
- RUSSOLO, L. (1998) El arte de los ruidos. Centro de Creación Experimental, Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca.
- RODRÍGUEZ, A. (1998) La dimensión sonora del lenguaje audiovisual, Barcelona, Paidós.
- SCHAEFFER, P. (1988) Tratado de los objetos musicales, Alianza.
- SUREDA, J. Y GUASCH, A. M. (1993) La trama de lo moderno. Madrid Akal.

11.8.2. Hemerográficas

- Clarín Digital. 02-03-1997. Buenos Aires. Silvina Lamazares. "Admitieron a una mujer en la famosa orquesta vienesa. Sonó el machismo de la Filarmónica"
Net.art.com
- Pavis, Patrice. Revista Máscara Año 5 N° 23 y 25 Pag. 4 a 28. Producción y recepción en el teatro: La concretización del texto dramático y espectacular Cuaderno Iberoamericano de reflexión sobre escenología. Ed. Escenología A.C. México. 1998. Performancelogia. Com
- Revista Mente y cerebro. Kaiser Christoph. Integración sensorial. Julio 2007.
- Revista Digital Universitaria. La hibridación a escena: realidad aumentada y teatro.10 junio 2007.Volumen 8. Número 6. ISSN: 1067-6079.
- Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa. Meritxell, Estebanell Minguell. Interactividad e Interacción. Volumen 1. Número 1.
- Thomas Sylvand: "La ópera contemporánea, entre crisis y crecimiento". Revista electrónica: Doce Notas Preliminares nº 14, primavera 2005.
- Vaglio Fulvio "Actores, personajes y tecnología: apuntes sobre el 'teatro tecnológico". Revista "Razón y palabra". Primer Revista Electrónica Especializada en Tópicos de Comunicación. Campus del Estado de Mexico (Monterrey)
- www.osborne-conant.org. "Nuevas formas de ver las artes escénicas", escrito para la Juilliard InterArts Program. 2004; "Our Music Theater; The Wasteland Company" 2002; "From the Machines of War to the Body as Compiled Code".2000;"Abbie Conant's Project for the Trombone, Electronics and Computer". 2004;"You Sound Like A Ladies Orchestra: A Case History of Sexism Against Abbie Conant In The Munich Philharmonic".1994; Notas del programa para la obra "Cybeline" en su estreno en el Roy and Edna Disney/Cal arts Theater. Los Ángeles.16 de Marzo del 2004.
- Teatralizarte.com
- <http://www.dogonefff.org>
- <http://www.tranversal-telematic.net> Transversal- telematic: Surfing la bomba informatica.
- www.dramateatro.arts.ve

12. FACTORES DE EMISIÓN Y RECEPCIÓN EN UN VIDEOJUEGO MUSICAL

Daniel Díaz Baeza

Conservatorio Superior de Música de Málaga, daniel.diaz@gmail.com

12.1. INTRODUCCIÓN

Cuando el 8 de Noviembre de 2005 Guitar Hero salió al mercado revolucionó el panorama mundial de los videojuegos. Su selección de temas, lleno de clásicos del Rock, y su manera de adaptar la guitarra eléctrica al entorno de las videoconsolas, resultó muy novedosa y atractiva.

La apuesta de Harmonix Music Systems Inc. y RedOctane, los principales responsables de la creación del juego, fue arriesgada pero ampliamente recompensada a todos los niveles: fue la chispa que inició el gran fenómeno que son hoy día los videojuegos musicales.

Guitar Hero cambió completamente el ecosistema de los videojuegos, convirtiendo un género marginal y minoritario en uno de los más exitosos de la actualidad, con un volumen de negocio de miles de millones de dólares.

12.2. PERSONAS QUE HACEN

El videojuego, como medio, goza en nuestros días de una situación envidiable respecto a otras formas de entretenimiento: su importancia e impacto social va más allá de cifras de ventas y de cantidad de dólares recaudados (Levis, 1997: 101), y para muchas personas supone un modo de vida, o un modo de acceder a otras vidas (Aguilera y Mañas, 2001: 79 -85).

12.2.1. Harmonix Music Systems Inc.: La procedencia del Héroe

Guitar Hero fue lanzado en 2005, para la videoconsola PlayStation 2, de la compañía japonesa Sony. El juego fue desarrollado por la compañía Harmonix Music Systems Inc., con sede en Cambridge, Massachusetts. Su origen se remonta a 1995, cuando Alex Rigopoulus y Eran Egozy trabajaban en el Laboratorio de Medios del famoso Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) de Boston. Dentro de ese entorno podían

impulsar su interés común por la música y el desarrollo de software, y sus primeras labores en la materia estaban orientadas a la creación de atracciones musicales para parques de atracciones. Estos primeros trabajos se centraban en el proceso de la improvisación, y en esta línea podríamos ubicar su primer producto: “The Axe: Titans of Classic Rock” (Stone, 2004), un software para PC con el que se podía improvisar música mediante un *joystick* o un ratón, y en el que había la interesante opción de que el programa presentara la improvisación hecha por el jugador con notación real (Schmidt, 2007). La originalidad del título no fue suficiente para enganchar a los usuarios, y las ventas de este producto apenas superaron los trescientos ejemplares.

Tras los poco exitosos primeros pasos como desarrolladores de software conceptual, y después de un infructuoso intento de penetrar en el mercado nipón del karaoke, a principios de milenio la empresa cambió de rumbo y empezó a programar videojuegos, apoyándose en un nutrido número de músicos (Gamespot, 2007) del ambiente musical de Boston en particular, y EE.UU. en general. Los primeros frutos fueron *Frequency* (2001) y *Amplitude* (2003) para el sistema PlayStation 2. Pese a cosechar buenas críticas ambos títulos pasaron bastante desapercibidos a nivel de ventas, pero pronto la suerte cambió a raíz de la colaboración con la empresa entonces puntera del género musical: Konami, con la que realizaron la exitosa saga de 3 títulos *Karaoke Revolution* (2003 a 2005).

A continuación, y tras un juego que obtuvo malas críticas y moderado éxito, y que nada tenía que ver con la música; *Eye Toy: Antigrav* (2004), el desarrollador de periféricos RedOctane propuso a Harmonix sacar al mercado un videojuego basado en un controlador con forma de guitarra (Overfelt, 2009), que se materializaría más tarde en la Gibson SG que se vendía junto al juego. Esta colaboración fue la que marcó el comienzo de *Guitar Hero*, inspirado en *GuitarFreaks* (1999) de Konami, juego que gozaba de muchísima popularidad en oriente, pero era prácticamente desconocido en occidente.

12.2.2 Convertir el defecto en virtud

La salida en exclusiva de *Guitar Hero* en 2005 para PlayStation 2 pudo parecer a en aquel momento una apuesta arriesgada por varios motivos:

- Para jugar de manera satisfactoria había que adquirir casi obligatoriamente el controlador especial, con el aumento de precio correspondiente.
- El mercado de los videojuegos (*software*) últimamente está enfocado a los lanzamientos simultáneos del mismo título para varios sistemas (*hardware*) abarcando así “*amplísimos mercados globales*” (Aguilera, 2004) y amortizando de esta manera los enormes costes de desarrollo.
- Era una nueva propiedad intelectual y no gozaba del respaldo de una exitosa entrega anterior.

Paradójicamente, estos problemas resultaron ser ventajas en vez de inconvenientes:

- La inclusión de un hardware especial, en este caso el controlador de la guitarra, resultó ser una medida antipiratería muy efectiva, ya que para poder disfrutar del título de manera satisfactoria había que tener la guitarra que venía junto al juego original. El periférico además generaba beneficios económicos añadidos.
- Hay que tener en cuenta para la exclusividad de PlayStation 2 los contactos previos de la empresa con Sony, y que estamos hablando de la videoconsola de sobremesa más vendida de la historia (Sony, 2010). En aquel tiempo parecía que empezaría su declive con la próxima llegada de Xbox360 y de PlayStation 3, pero en realidad esto favoreció una postura más agresiva por parte de los desarrolladores, que podían introducir novedades dentro del ya establecido mercado de la videoconsola gracias al gran número de usuarios y a la búsqueda de experiencias novedosas de los mismos (Edery, 2005).
- El videojuego, aunque nuevo, venía arropado por varias decenas de canciones Rock muy conocidas y apreciadas, que forman parte *“...del imaginario compartido por enormes masas de población a lo largo del planeta”* (Aguilera, 2004) lo que aumentó de manera notable su popularidad.

12.2.3. Sentirse una estrella del Rock

Ya en lo referente al juego en sí mismo, hay que recalcar el hecho de que la compañía Harmonix fue fundada en la premisa de que la experiencia de la ejecución musical podía ser accesible a todas las personas, incluso a aquellas que tuvieran problemas para aprender a tocar un instrumento tradicional (Overfelt, 2010) y podemos decir que ahí radica el núcleo del diseño de Guitar Hero y, qué duda cabe, la consecución de ese objetivo fue el motivo de su arrollador éxito. Los creadores mimaron el juego para que reprodujera las sensaciones que se viven al tocar música rock *“La industria lo tiene claro: lo principal es el jugador, que busca una experiencia (R. Williams) personal y, con ella, obtener una fruición (gratificación)”* (Aguilera, 2008), y facilitaron este acercamiento tanto para recién llegados en la materia, como para personas que ya tocaban instrumentos musicales.

Además podemos citar otros aspectos determinantes del éxito de este videojuego: fue impactante por su originalidad y frescura¹, su elegancia y simplicidad², su método de entrada que refuerza la inmersión³, la buena selección de canciones del repertorio de la música *Rock*, por tener una mecánica de juego fácil de aprender pero difícil de dominar⁴; por su indudable atractivo social⁵ como juego para reuniones de amigos, y por favorecer una experiencia lúdica pura frente a impresionantes despliegues técnicos (Aguilera, 2008:204-229).

12.2.4. Todo el aforo vendido

Los logros de Guitar Hero no pasaron desapercibidos para los expertos y el juego obtuvo muchos, variados y prestigiosos premios del sector en el año de su venta. Tras Guitar Hero pronto se comercializó al mercado la secuela, Guitar Hero II (2006), y en 2007 los desarrolladores realizaron su último Guitar Hero: “Guitar Hero Encore: Rocks the 80s”, obligados por el contrato que los unía con RedOctane, ya que en 2006 Harmonix fue adquirida por la cadena de vídeos musicales MTV. Una vez liberados de sus obligaciones contractuales, RedOctane mantuvo la propiedad intelectual y el futuro de la saga, desarrollando más títulos junto a otras empresas de software. Harmonix prosiguió su andadura en los juegos musicales continuando la senda abierta en 2005 y expande en Rock Band (2007) la mecánica de juego añadiendo instrumentos nuevos, como la batería y el bajo y la posibilidad de cantar. Esta saga triunfa a día de hoy lanzando nuevas versiones y secuelas, y son pioneros de la distribución digital, con un catálogo de más de 1281 canciones diferentes.

El negocio de Guitar Hero, comenzado por Harmonix y RedOctane, y seguido después por ésta última junto con su distribuidora, Activision, manejaba ventas de 25 millones de unidades por valor de dos mil millones de dólares a principios del año 2009 (Kotick, 2010), siendo una de las tres franquicias que ha conseguido conseguir tan impresionantes cifras.⁶ Tiene versiones para multitud de formatos: PS3, PS2, Xbox360, Wii, NintendoDS, recreativas, teléfonos móviles, PC, e incluso Mac, y cubre prácticamente la totalidad de segmentos del mercado de los videojuegos (Aguilera, 2004). Grandes números y grandes logros para una nueva manera de jugar y una nueva manera de entender y hacer música.

12.3. PERSONAS QUE USAN

Tras vender decenas de millones de juegos en todo el mundo, hacer un perfil del usuario medio de Guitar Hero parece complicado. La prodigiosa diversidad en cuanto a los consumidores no debe hacernos olvidar, no obstante, varios factores clave en cuanto a las personalidades de éstos, ya que el videojuego ha sido diseñado desde un principio para satisfacer los deseos de varios *targets*.

12.3.1. El usuario de videojuego

Hoy día hablar de usuarios de videojuegos puede ser una concreción inútil: actualmente el colectivo es tan grande y diversificado en la sociedad, que ha pasado a ser una generalidad en vez de una singularidad. Tradicionalmente ha habido gran disparidad en cuanto a estadísticas en el uso de videojuegos (Tejeiro y Pelegrina, 2008: 66- 68) pero pese a todo, citamos los fresquísimos datos (23 de marzo de 2010) de aDeSe en lo referente al año 2009 (aDeSe, 2010): el 22,5% de la población española se declara consumidora de videojuegos, lo que significa cerca de 10,4 millones de personas en nuestro país. Es un público habituado a responder manualmente a los estímulos ofrecidos en la pantalla, factor éste importante en la soltura con los videojuegos en general y con Guitar Hero en particular. Este tipo de usuarios tiene experiencia y dominio previos en cuanto a la interpretación simbólica abstracta y a la

transformación de dichos símbolos en acciones, y es el grupo de personas que domina el lenguaje de otros videojuegos, y de videojuegos musicales previos a Guitar Hero.

12.3.2. El músico amateur.

Como hemos visto anteriormente, la desarrolladora Harmonix tiene como uno de sus objetivos principales a la hora de la elaboración de sus juegos que la experiencia musical fuera accesible por todos. Esto nos hace pensar en las personas que quieren tener un contacto con la música más cercano que el que produce oír. Nos referimos a los amateurs: aquellos que, según Shera, entienden, aman o practican las artes (como la música), sin ningún beneficio económico.(Shera, 1939: 1).

Este tipo de personas han existido siempre, sobretodo en la antigüedad, cuando no había sistemas de música grabada y todo aquel que quería oír música debía estar en presencia de un músico para que la tocara, o bien aprender a usar un instrumento para tocarlo él mismo. Esto cambió radicalmente a finales del siglo XIX con la invención de la pianola y sobretodo, con el gramófono, ya que a gran parte de los músicos amateurs no les merecía la pena la dedicación exigida para tocar un instrumento sólo para oír música (Shera, 1939). Esto supuso un drástico descenso de las personas que tocaban música para entretenerse. De este modo, la actividad musical amateur dejó de tener sentido para muchas personas y se convirtió en lo que es hoy día: una parte del público (Stebbins, 1977: 582-606) que aprecia y disfruta de su afición y participa de forma activa en ella. Esta parte del público amateur es especialmente significativa: aproximadamente un 80% de los fans de la música *heavy* dicen tocar algún instrumento musical, y en su mayoría tocan la guitarra eléctrica(Christenson y Roberts, 1998: 81-82).

Tocar un instrumento, aunque sea de modo amateur, es una tarea que requiere bastante dedicación y esfuerzo, y no está exenta de barreras: saber solfeo, comprar un instrumento musical, pagar unas clases, dedicarle tiempo a diario, etc. A pesar de ello, se trata de un hobby y una actividad voluntaria (Winget, 2006: 4), aunque muchas veces las exigencias de la disciplina musical sean una pesada losa a llevar durante el largo camino que lleva a ser un guitarrista capaz.

12.3.3. El usuario de Guitar Hero

Para acercarnos a los jugadores hemos contado con la entrevista en profundidad a un usuario muy significativo (subcampeón de Andalucía del primer campeonato nacional de este videojuego). Ya que los desarrolladores cuentan con jugadores expertos para que el producto responda a los *“productos genéricos en los cuales descansa su propia satisfacción”* (Aguilera, 2004 Brasil), nosotros hemos entrevistado a uno de ellos para ver el tipo de *feedback* con el que contaron los programadores, y tener así un fiel reflejo de los gustos e inquietudes del tipo de persona al que Guitar Hero va dirigido.

El repertorio de canciones empleadas es del género *Rock*, y abarca desde los años 50 hasta el presente. Es un estilo de música que cronológicamente abarca grupos de población de casi todas las franjas de edad, exceptuando los más jóvenes. Pese a lo que se pueda pensar, el rock llamado clásico (Rolling Stones, Jimmy Hendrix, The Who...) es muy valorado también por estudiantes de instituto (Christenson y Roberts, 1998:

81-82). De este modo, utilizando clásicos del rock, Guitar Hero es una transculturización (Lull, 1997: 203) de dos formas culturales: la música y los videojuegos fusionados en un producto de éxito que toma las mejores partes de cada uno.

Los usuarios, valoran en el juego varios aspectos fundamentales:

- **Diversión:** Al tratarse de un juego, la actividad debe ser, y es, divertida. Curiosamente la diversión no se limita a la satisfacción unida a apretar los botones en el momento correcto, sino que va estrechamente ligada al siguiente punto.
- **Disfrutar de la música:** Es curioso comprobar como algunos de los factores de motivación de otros juegos, como pueden ser la competición, el ir completando fases o pantallas, la exploración, o la obtención de buenas puntuaciones, pasan a un plano completamente secundario frente al hecho de ir oyendo correctamente la canción mientras se va tocando en el juego. Existe un verdadero placer en el acto de ir accionando una serie de sonidos y que estos vayan conformando una canción que está directamente relacionado con la ejecución real en un instrumento. Que la selección de temas sea especialmente buena es algo que resaltan tanto jugadores como expertos en el instrumento.
- **Sentirse músico:** La simulación no es algo exclusivo de este videojuego (Aguilera y Mañas, 2001), sino más bien algo generalizado en el medio, pero la simulación de la interpretación musical constituye el principal factor de interés para los jugadores de este videojuego. En palabras de uno de los diseñadores, Greg Piccolo : *“People feel like they are musicians, and they are deriving a lot of entertainment and emotional satisfaction out of it. That’s a big deal.”* (Edge, 2008).
- **Uso social del videojuego:** Este videojuego favorece de manera especial un uso en compañía, aunque no con una naturaleza competitiva, sino más bien cooperativa, como suelen ser las derivadas de la actividad musical. Por otra parte ya conocemos estudios donde se desmitifica la idea del usuario de videojuegos aislado, pero en este juego en particular la idea de jugar acompañado resulta aún más atractiva, ya que las personas que observan la partida disfrutan de la música que se oye. Por supuesto el hecho de tener un público que escucha y observa atento a la virtual estrella de rock añade más realismo si cabe a la experiencia.

Podemos ver claramente como todos estos factores son seductores para los jugadores de videojuegos: la experiencia es suficientemente semejante a la real para la mayoría de jugadores, y salvan los dos inconvenientes más grandes del aprendizaje de un instrumento real, en palabras de nuestro jugador experto: *“el tiempo y la dificultad”*.

El éxito de los videojuegos musicales que descienden directamente de Guitar Hero (sus secuelas, y la saga Rock Band) han conseguido un efecto paralelo y notable: el interés de los jugadores en la música que aparece en estos juegos produce mayores ventas de

discos de los grupos cuyos temas aparecen en ellos (Kuchera, 2007) además de un considerable aumento en ventas de guitarras eléctricas. Y no sólo eso:

“Data from national instrument retailer Guitar Center indicated that sales of real guitars were also up. Griffith said two-thirds of non-musicians exposed to music games plan to start playing a real instrument in the next couple of years, while three-fourths of musicians said they've spent more time with their instruments since picking up a music game.” .
(Graft, 2009)

Todo esto nos permite ver el enorme impacto que Guitar Hero ha tenido en los usuarios, y cómo desde el mundo de la música se valora de manera muy positiva la llegada de este videojuego (Terdiman, 2007), aunque hayan algunas voces que difieran en este sentido y vean en él un mal sustituto de una experiencia musical real (Chalk, 2008).

12.4. CONCLUSIONES

Los usuarios del videojuego Guitar Hero obtienen una experiencia musical muy cercana a la real, y suficiente para la mayoría de ellos, mediante un juego que simula muchos de los aspectos directamente relacionados con la ejecución instrumental en general, y la de la guitarra eléctrica en un grupo de rock, en particular. Éste fue el principal motor del diseño del videojuego por parte de los creadores y sin duda, el motivo de su arrollador éxito y gran aceptación entre el público.

La nueva manera de consumir música que propone Guitar Hero, con una actitud activa y participativa a ella, es una experiencia nueva y muy valorada para la gran mayoría del público. En el marco eminentemente interactivo de la cultura del siglo XXI, jugar con la música puede ser un punto de apoyo importante e innovador para reinventar una industria musical acosada por múltiples problemas desde hace varios años.

12.5. REFERENCIAS

- ADESE "Balance económico de la industria del videojuego 2009" http://www.adese.es/pdf/dossier_prensa%20balance_economico_2009.pdf visitada el 12 de abril de 2010.
- AGUILERA, M. de (2004) "Institucionalización de una industria cultural. Estructura y desafíos de la industria de los videojuegos." en Telos, cuadernos de comunicación e innovación. Abril-Junio 2004 || Nº 59. Disponible online en <http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/telos/articuloperspectiva.asp?idarticulo=3&rev=59.htm> visitada el 06 de Abril de 2010.
- AGUILERA, M. de (2008) "Packing Culture. The Technological and Communicational Competence of the Video Game Industry". En BAUER, T. , y ORTNER, G. E. : "Bildung für Europa.Politische Ansprüche und Anregungen für die Praxis", pp. 204-29. B+B MEDIEN, Paderborn (Austria).
- AGUILERA, M. de (2008-09) "Explorar sueños. Competencias profesionales en la creación de videojuegos" I máster universitario en creación y desarrollo de videojuegos, curso 2008-09 disponible en <http://www.innovcom.uma.es/images/stories/publicaciones/miguel/nuevos/explorar.ppt> visitada el 6 de Abril de 2010.

- AGUILERA, M. de y MAÑAS, S. (2001) "Atravesando el espejo (mediaciones tecnológicas y discursivas en las nuevas obras audiovisuales: el caso de los videojuegos)". En "Comunicar (Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación)", nº 17, pp. 79-85. Octubre de 2001. Disponible online en <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=17&articulo=17-2001-11> consultada el 11 de abril de 2010.
- AGUILERA, M. de (2004) "La industria de los videojuegos y su competencia tecnológica y discursiva". En "Intexto", nº 10, 2004/01. Universidades Federal de Rio Grande do Sul (Brasil), 2004. pie de página nº 12. Disponible online en <http://www.seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/download/3636/4437> visitada el 11 de abril de 2010.
- CHALK, A. (2008) "Nickelback Wants You To Stop Playing Guitar Hero" <http://www.escapistmagazine.com/news/view/87589-Nickelback-Wants-You-To-Stop-Playing-Guitar-Hero> publicada el 20 de Noviembre de 2008 y consultada el 13 de Abril de 2010.
- CHRISTENSON, P. G. Y ROBERTS, D. F (1998) "It's Not Only Rock & Roll: Popular Music in the Lives of Adolescents". Hampton Press, New Jersey.
- CLARKE, A. y MITCHELL, G. (2007) Videogames and art. Intellect Books, Bristol.
- EDERY, D. "Guitar Hero: Interview with Greg LoPiccolo (Harmonix)" <http://www.edery.org/guitar-heroes-interview/> publicada el 19 de Noviembre de 2005 y visitada el 19 de Febrero de 2010.
- EDGE "Harmonix Interview" <http://www.edge-online.com/magazine/harmonix-interview> publicada el 20 de Octubre de 2008 y consultada el 19 de Febrero de 2010.
- GAMESPOT "Behind the Games: Alex Rigopolos", videoentrevista, publicada el 4 de Junio de 2007 y visitada el 21 de Marzo de 2010.
- GRAFT, K. "Activision: Guitar Hero III Passes \$1b" <http://www.edge-online.com/news/activision-guitar-hero-iii-passes-1b> publicada el 9 de Enero de 2009 y consultada el 13 de Abril de 2010.
- Guitar Hero. Playstation 2. Harmonix, RedOctane. EE.UU. 2005
- HARMONIX <http://www.harmonixmusic.com> visitada el 21 de marzo de 2010.
- KOTICK, R. A. "Activision Blizzard Q1 2009 Earnings Call Transcript" <http://seekingalpha.com/article/136299-activision-blizzard-q1-2009-earnings-call-transcript?page=8> publicada el 7 de Mayo de 2009 y visitada el 6 de Abril de 2010.
- KUCHERA, B. "Songs included in Guitar Hero 3 see a dramatic leap in digital sales" <http://arstechnica.com/gaming/news/2007/11/your-song-in-guitar-hero-equals-a-big-jump-in-digital-sales.ars> publicada el 21 de Noviembre de 2007 y consultada el 13 de Abril de 2010.
- LEVIS, D. (1997) "Los videojuegos, un fenómeno de masas: qué impacto produce sobre la infancia y la juventud más próspera del sistema audiovisual". Barcelona: Paidós, 1997.
- LULL, J. "Medios, comunicación, cultura: aproximación global", Amorrortu Editores. Buenos Aires.
- NEWMAN, J. (2008) Videogames. Routledge, Londres.
- OVERFELT, M. "How 'Horrendous failure' led to Rock Band", http://money.cnn.com/2009/09/03/smallbusiness/harmonix_rock_band_startup_story/?postversion=2009090304 , entrevista publicada el 3 de Septiembre de 2009, visitada el 21 de Marzo de 2010.

SCHMIDT, D. Comentario en "Guitar Hero II: Playing vs. Performing a Tune", del blog de JUUL, J. "The Ludologist" <http://www.jesperjuul.net/ludologist/?p=312> publicado el 28 de Marzo de 2007 y visitada el 5 de Marzo de 2010.

SHERA, F. H: (1939) "The amateur in music", Oxford University Press, Gran Bretaña.

SONY C.E. Nota de prensa. <http://www.scei.co.jp/corporate/release/100118e.html> publicada el 18 de Enero de 2010 y visitada el 13 de Marzo de 2010.

STEBBINS, R. A: "The Amateur: Two Sociological Definitions en The Pacific Sociological Review", Vol. 20, No. 4 University of California Press, Oct., 1977, pp. 582-606.

STONE, D. "Entrevista a Alex Rigopoulos" <http://www.gamecritics.com/feature/interview/rigopoulos/page01.php> publicada el 31 de Marzo de 2004 y consultada el 21 de marzo de 2010.

TEJEIRO, R y PELEGRINA, M. (2008) "La psicología de los videojuegos: un modelo de investigación" Aljibe, Málaga.

TERDIMAN, D. "Is tomorrow's Clapton playing 'Guitar Hero'?" http://news.cnet.com/Is-tomorrows-Clapton-playing-Guitar-Hero/2100-1043_3-6220398.html publicada el 28 de Noviembre de 2007 y consultada el 13 de Abril de 2010.

WINGET M.: "Heroic Frogs Sabe the Bow: Performing Musician's Annotation and Interaction Behavior with Written Music". iSchool, University of Texas ,Austin. 2006 .p. 4 disponible online en <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.106.5646&rep=rep1&type=pdf> visitada el 12 de abril de 2010.

WOLF, M.J.P y PERRON, B. (Editores) The Video Game Theory Reader. Routledge. Nueva York y Londres.2003.

¹ Resulta interesante ver como James Newman cita a Rez, Frequency y PaRappa como juegos innovadores, siendo todos ellos juegos musicales. NEWMAN, J. Videogames. Routledge, Londres. 2008. p. 47.

² Cualidades a menudo relacionadas con el arte CLARKE, A. y MITCHELL, G. Videogames and art. Intellect Books, Bristol, 2007 p. 257.

³ Un controlador adecuado es un elemento muy importante para el éxito de un videojuego como se puede ver en distintos autores. Por ejemplo en NEWMAN, J. Videogames.. obra ya citada. p. 14 y p.168 o WOLF, M.J.P y PERRON, B. (Editores) The Video Game Theory Reader. Routledge. Nueva York y Londres. 2003. p. 162.

⁴ NEWMAN, J. Videogames. Routledge, Londres. 2008. p. 16..

⁵ Algunos autores como Antonio Portillo incluso llegan a clasificar Guitar Hero como videojuego social relegando a un plano secundario sus características musicales. También los usuarios de Guitar Hero destacan este uso. Nuestra entrevista con el jugador experto también apunta de una manera muy interesante a estas observaciones.

⁶ Las otras son el famosísimo Mario, y Madden, un juego deportivo de fútbol americano desarrollado por Electronics Arts con lanzamientos anuales desde 1989.

13. PRESENCIA E INFLUENCIA DEL ROCK EN LA SOCIEDAD ESPAÑOLA DEL SIGLO XXI

Ignacio Gallego Pedraza

Periodico “El Faro de Ceuta”, nachogallegop@gmail.com

13.1. ESTUDIAR EL ROCK

'Presencia e influencia del rock en la sociedad española del siglo XXI' es un estudio multidisciplinar enfocado principalmente desde la perspectiva de la Comunicación y destinado a conocer el alcance de un fenómeno, a priori musical, aunque como comprobaremos más adelante, que realmente puede ser bastante más trascendental.

La música es desde sus inicios uno de elementos fundamentales que forman parte de lo que conocemos como cultura. El papel de lo musical ha ido adquiriendo gran importancia como parte de los hechos comunicativos y se ha ido posicionando como pieza fundamental de la existencia humana a lo largo del tiempo y ya desde un principio se intuía su poder. Tanto es así que el filósofo griego Aristóteles llegó a afirmar que la música tenía la capacidad de producir un efecto en el carácter del alma. En esta afirmación se han basado diferentes disciplinas, como la Publicidad o el Cine, a la hora de hacer uso de ella. Por tanto, partimos de la base del trabajo con un objeto de estudio que tiene una especial relevancia dentro de la propia sociedad. Hoy en día es inimaginable ir a ver una película en el cine que no tenga una banda sonora; o ser espectador de algún programa, tanto de radio como de televisión, que no cuente con un apoyo musical continuo. Esto quiere decir que los diferentes medios de comunicación han recurrido a la música como parte del código que utilizan en la actualidad a la hora de enviar sus mensajes. Mensajes que, por otro lado, van destinados a unos receptores condicionados por la sociedad en la que viven. En este contexto es en el que se desarrolla la música popular, dentro de la que enmarcaríamos el rock. Se trata de un tipo de material sonoro menos complejo a nivel morfológico que la música culta -de tradición clásica- aunque quizá más profundo en el resto de campos.

13.1.1. El Rockanticismo

Partiendo del conocimiento de la sociedad actual podemos comprender de dónde venimos y saber a dónde vamos, en definitiva, conocer mejor el mundo en el que vivimos. Esta sociedad está compuesta y condicionada a la vez por una serie de elementos culturales. El rock, que nació como un mero movimiento musical, ha trascendido ese papel para convertirse en una potente herramienta social. Con su estudio se esclarece el ámbito de influencia en comportamientos sociales determinados. Tomando como base que el concepto actual de rock se mueve entre las concepciones generales de autenticidad, autonomía y autoría propias del Romanticismo del siglo XVIII y de la Modernidad del siglo XIX, esta investigación trata de observar un fenómeno que marca tanto las relaciones sociales como la forma de comunicarse de las personas a diversos niveles. De aquí surge el concepto de Rockanticismo. Este término hace referencia al predominio desde los años 50 de un tipo de música y de una cultura de la que se desprenden una serie de valores que parten de la articulación de elementos utilizados siglos atrás y la confluencia de varias culturas musicales. En el Romanticismo del siglo XVIII la autenticidad se encontraba en la tradición y la continuidad con el pasado, en las raíces, en la noción de comunidad, en el populismo, en la creencia de un sonido rock esencial, en los estilos folk, blues, country y rock n' roll, en los cambios estéticos graduales, en la sinceridad, en la comunicación directa, en los sonidos naturales y en la ocultación de la tecnología musical. Estas ideas contrastan con la visión que hay en la Modernidad del siglo XIX donde la autenticidad se encuentra en la experimentación y el progreso, en las vanguardias, en la condición de artista, en el elitismo, en un enfoque abierto en torno a los sonidos rock, en los estilos pop, soul y la música entendida como arte, en los cambios estilísticos súbitos o graduales, en los sonidos impactantes y en la celebración de la tecnología. Desde el punto de vista de lo que llamaremos Rockanticismo, todas estas ideas entran en contacto para dar lugar a una cultura y a una música. La cultura rock rara vez se muestra unívoca en sus creencias, prácticas o agendas (Keithley en Frith, Straw y Street 2006) y de eso mismo se va a aprovechar para prosperar.

Antes del nacimiento del rock, las culturas bajas y elevadas, las tendencias masivas y las marginales, constituían entes claramente diferenciados. La llegada del rock ha conseguido romper el vínculo existente entre la cultura de masas y el conformismo inconsciente, haciendo posible establecer nuevas distinciones en el terreno de lo popular y expresando sensibilidades de oposición a través de una cultura de masas comercial y vehiculada por los medios de comunicación. En definitiva, el rock ha colaborado en la reordenación de las relaciones entre las culturas dominantes y dominadas, produciendo algo que es a la vez marginal y general, opuesto a las masas y masivo, subordinado y dominante. Así, algunos de los rasgos del rock han empezado a percibirse en otras áreas de la vida cultural (Keithley en Frith, Straw y Street 2006). En conclusión, el rock ha generado un elemento amplio, heterogéneo e influyente capaz de aglutinar en su seno valores opuestos y atraer individualidades bien diferenciadas bajo el manto de lo que bien podríamos llamar Rockanticismo. Precisamente es la trascendencia de esta cultura -de este momento- lo que pretendemos revelar con la profundización en las raíces de este elemento mediante su estudio.

13.1.2. La influencia del rock

Partiendo del análisis del rock como movimiento musical y cultural, definiendo la especificidad con que se da en la España del siglo XXI y observando el prisma de características que lo conforman y que terminan desprendiéndose de él para inocularse en el seno de la sociedad, podremos comprender en qué medida condiciona a las personas que interactúan con él. El funcionamiento extramusical del propio rock está directamente relacionado con los valores, conceptos y concepciones que se manejan a nivel musical, ya que éste es el espejo en el que se mira el resto del movimiento, que termina funcionando a nivel social y comunicacional. En definitiva, para conocer en profundidad el terreno sobre el que pisamos tendremos que esclarecer el ámbito de influencia de la música rock en los comportamientos sociales. También habrá que definir las características musicales del rock en relación con las respuestas emocionales e intelectuales que configuran un sector de la población identificado con ciertos valores éticos y estéticos. Esto nos permitirá tener una imagen clara y concisa de los individuos que conforman la sociedad española del siglo XXI y sus preferencias a diferentes niveles. Además, habrá que establecer las posibles interconexiones entre actitudes, personalidades, relaciones y formas de ser a nivel personal y social en las que influye la música rock, lo que facilitará una mejor comprensión de la evolución de esta sociedad y la influencia que este determinado tipo de música tiene en ella.

Otro aspecto importante, que también caracteriza al rock, es su capacidad de adaptación al entorno. Aclarar las similitudes y diferencias musicales existentes entre el rock que hay en España durante la primera década del siglo XXI y el rock extranjero, atendiendo a las peculiares relaciones existentes con las formas autóctonas de otros estilos musicales, suavizará el camino de la comprensión sonora y explicará la tremenda eficacia de las estrategias comunicacionales de este estilo musical. Esto nos llevará a aportar un conocimiento más detallado de la diversidad de formas que adquiere el rock en España durante el siglo XXI, así como del rol que juega en la construcción identitaria de los sujetos, permitiéndonos reflexionar sobre los procesos de consumo que se desarrollan en torno a la cultura rock.

13.2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

El rock, como objeto de estudio, ha sido observado desde diferentes puntos de vista a lo largo del tiempo. El más usual ha sido el de la Sociología, es decir, que los investigadores se han centrado en sus efectos sobre las personas. Esto implica que se ha tenido muy en cuenta su condición de música popular y los efectos que provoca en el público, olvidando en la mayoría de los casos el resto de factores que componen la cultura rock. Evidentemente también podemos encontrar trabajos que se han acercado al fenómeno desde un punto de vista histórico, pero muy pocas veces se ha tratado a la música popular desde un punto de vista propiamente musical o desde la perspectiva de la Comunicación; generalmente esto se debe al poco valor que los investigadores le han otorgado como música en sí misma. En cambio si se ha reconocido que la música popular posee una gran capacidad para conectar con la mayoría de los oyentes y que es, con toda probabilidad, la música más oída en la actualidad en detrimento de

aquellas de tradición clásica o contemporánea, que eran las que predominaban en siglos anteriores.

Siendo francos, los investigadores no han querido tratarla por la pobreza de sus esquemas musicales y su composición; pero al no hacerlo han obviado una cantidad de factores que influyen directamente en la calidad de la música. En otros términos, se podría decir que su morfología, en la mayoría de los casos más simple en comparación con la música clásica, ha determinado que ciertos sectores científicos no la encuentren atractiva. El problema es que en la música popular, y en el rock en particular, hay que tener muy en cuenta también su funcionamiento a nivel semántico, su interacción con la morfología y su relación con el público. Hablamos pues de otros factores que son también tremendamente determinantes a la hora de su recepción. Se trata de elementos que el público lego puede comprender; aspectos como la interpretación, la repetición, las letras o la puesta en escena marcan definitivamente el ser y el sentido del rock. Por tanto, aun admitiendo que como música el rock es más pobre que aquellas de tradición clásica, se puede afirmar que no por ello es menos interesante. El rock se basa en unos esquemas musicales muy repetitivos con el fin de facilitar el reconocimiento del tema, favoreciendo así las letras e historias complejas y convirtiendo a la música en un acompañamiento que lo envuelve todo.

Si, como digo, existen pocos estudios sobre el rock en el mundo, es lógico imaginarse que en España apenas se han realizado, y muchísimo menos sobre el rock que se da específicamente en el territorio español. Aquí los estudios se han centrado normalmente en el período que va desde 1978 a 1983, ya que fue el momento en el que se produjo la revolución cultural que dio paso a la apertura de la sociedad española y la llegada de nuevas músicas, hablamos de La Movida. En ésta época destacan los estilos pop, underground y new wave sobre el resto. Por tanto, al estudiar este marco temporal no se han hecho trabajos importantes sobre el rock. A pesar de ello hay que decir que sobre ese período existen estudios muy interesantes como los realizados por Héctor Foucé, especialmente el titulado 'El futuro ya está aquí'. En él Foucé desgrana los entresijos de la revolución cultural y musical de los ochenta y muestra los caminos musicales adoptados en aquella época. Y es precisamente el profesor Foucé, ya fuera de sus trabajos sobre La Movida, el que ha desarrollado un más que interesante trabajo sobre la música popular titulado 'La música pop i rock'. Por desgracia está editado únicamente en catalán, aunque su lenguaje sencillo y cercano lo hacen completamente accesible.

Otros investigadores como los norteamericanos Simon Frith, Will Straw y Roy Shuker también han editado importantes libros que se internan en el universo del rock y de su historia, aunque siempre partiendo de la experiencia musical anglosajona y sin mostrar demasiado interés por los movimientos territoriales del rock y sus características. Además, otras ediciones como 'De Madonna al Canto gregoriano', de Nicholas Cook, o 'Las culturas del rock', de Luis Piug y Jenaro Talens, suponen un ejercicio muy interesante sobre la música popular. Sin duda suponen unos acercamientos interesantes, aunque en su mayoría poco específicos, al rock.

Finalizar con este epígrafe hace necesario hacer referencia a dos asociaciones que se dedican al estudio de la música popular: SIBE y la IASPM. La primera es la Sociedad de Etnomusicología (SIBE) y se conforma como una sociedad científica que reúne a investigadores y estudiantes interesados en la música, entendida como hecho cultural, y en las relaciones de la música con sus contextos sociales. Principalmente se interesa por las culturas musicales de todo mundo, e incluye las denominadas músicas populares, folklóricas y tradicionales, partiendo de la idea de que la música constituye un recurso cultural y humano fundamental en el desarrollo de individuos, pueblos y culturas. Como vemos estudian por igual todos los tipos de música, incluido el rock. Una de las principales aportaciones de SIBE al estudio de la música es la incorporación de la revista 'Trans'. Se trata de una publicación de carácter científico en la que los investigadores exponen sus opiniones y artículos relacionados con el estudio musical y la cultura. En ella podemos encontrar algunos textos dedicados a la música popular. Por su parte la IASPM (International Association for the Study of Popular Music) se dedica, como su nombre indica, al estudio de la música popular urbana. Es una asociación internacional con sedes en Estados Unidos, Europa y Latinoamérica entre otros lugares. Esta asociación supone un espacio de encuentro para todos aquellos interesados en abordar críticamente la música popular urbana, desde la musicología, la antropología, la sociología, los estudios culturales y de comunicación.

En el universo de investigación social en el que nos movemos también hay una serie de estudios interesantes, aunque no estén directamente relacionados con la música y con el rock. Se trata de trabajos sobre la influencia de los medios de comunicación en la sociedad. Como ejemplos y modelos a aplicar pueden resultar muy interesantes.

13.3. MÉTODOS PARA CONOCER EL ROCK

Para la correcta disección del objeto de estudio y la realización del trabajo es necesaria la utilización de una serie de métodos distintos, adaptados y conjuntados con la intención de poder contar con unas herramientas adecuadas y que proporcionen unos resultados óptimos. Así lo recomiendan Santiago García y Diana Pérez (García y Pérez, 2008) en su acercamiento a los diversos enfoques analíticos aplicables al texto musical. Esto implica que a la hora de seleccionar unos métodos para nuestro trabajo éstos deberán abarcar tanto la parte morfológica –llamémosla así- del propio objeto de estudio como su nivel semántico y el contexto en el que se desarrolla.

La forma en que las diversas cuestiones se irán resolviendo será mediante el análisis de datos, la crítica de hechos y la revisión de la base teórica existente, sin dejar de lado la realización de grupos de discusión. Como se puede observar, se trata principalmente de una metodología cualitativa, aunque no dejaremos de lado la metodología cuantitativa a la hora de cotejar datos objetivables, ya que la mayoría de las acotaciones que realicemos se harán mediante encuestas, que también serán utilizadas para la corroboración de las conclusiones alcanzadas. Los métodos escogidos responden a la necesidad de realizar un acercamiento paulatino a la cultura rock como concepto general. Además, gracias a la aplicación de métodos adaptados podremos resolver algunas preguntas referentes a un plano conceptual, que suele ser difícilmente cuantificable. Una vez que hayamos llevado a cabo los procesos de estudio a los que

me he referido, nos enfrentaremos a una serie de conclusiones que deberán estar respaldadas por los datos. De los métodos, pertenecientes a la metodología cualitativa, obtendremos unos resultados conceptuales que nos aclararán todas las cuestiones referentes a las dudas sobre definiciones, características y procedencias. En cuanto a los resultados de la metodología cuantitativa, podremos decir que sabemos, con la certeza que nos ofrecen los números y las estadísticas, cuál es la posición de la cultura rock en la sociedad española del siglo XXI. El uso de diferentes tipos de métodos nos permitirá obtener unos resultados finales completos. Completos en cuanto que el espectro de conclusiones será sólido; quiero decir que los huecos que deje escapar una metodología los cubrirá la otra y viceversa.

Esto implicará, por ejemplo, la comparación del rock y su presencia con décadas anteriores y con lo que sucede en el extranjero en torno a él como ejercicio de acercamiento y conocimiento.

Obviamente, estamos ante un trabajo que tiene mucho que ver con lo social. Por todo ello creo que es interesante realizar un acercamiento a diversas teorías sociales y de la Comunicación. Es importante tener muy en cuenta las matrices culturales de Martín Barbero, así como los estudios sobre las prácticas sociales y los imaginarios colectivos de Taylor, sin olvidarnos de la necesidad de adoptar un punto de vista hermenéutico y semiótico que permitirán obtener unos resultados más universalizables.

13.4. EL TRABAJO DE CAMPO Y LOS ANÁLISIS

Alcanzar el nivel de conocimiento adecuado sobre el objeto de estudio en cuestión, el rock, conlleva definir primero de qué estamos hablando y cómo se relaciona con la sociedad española del siglo XXI. Aunque a priori pudiera parecer algo sencillo de explicar, el rock supone un entramado de relaciones musicales y culturales con unos límites poco definidos y con una capacidad de absorción de fenómenos paralelos y de mutación que hacen complicada su identificación. Las personas que se relacionan con él, en este caso los que llamaremos roqueros, tampoco son fáciles de definir. Al igual que el movimiento cultural, las personas adscritas, seguidoras o influidas por el mismo se definen por su heterogeneidad. El exhaustivo trabajo de identificación requiere un despliegue teórico aplicado y concreto que describa con exactitud de qué estamos hablando y con qué individuos vamos a trabajar. Actualmente es el mayor reto que estamos afrontando para, a partir de aquí, poder desarrollar el trabajo de campo analítico que nos lleve a obtener unos determinados resultados en relación con los objetivos que planteábamos como punto de partida de la investigación. Como problemática específica podemos aclarar que el uso que los diferentes medios de comunicación y la propia sociedad hacen del rock, complica también la tarea de establecer la naturaleza del mismo.

Definir la sociedad española del siglo XXI es la otra tarea en la que tendremos que involucrarnos con exhaustividad. Aunque parece evidente que se puede decir que la sociedad española del siglo XXI es la que vive en territorio nacional entre los años 1999 y la actualidad, de lo que se trata es de identificar sus comportamientos y características particulares. Esto es necesario porque la respuesta frente a la cultura

rock no será la misma dependiendo del contexto en el que se desarrollen tanto la sociedad en cuestión como el estilo musical concreto.

Está claro que uno de los puntos más importantes para poder desarrollar en nuestro estudio será saber cómo y en qué medida influye el rock en la totalidad del prisma de la sociedad. Hay que trascender el mero conocimiento de las costumbres de consumo para entender cómo se relaciona el rock con la moda, con las nuevas tecnologías, con las formas de comunicación e incluso con las maneras de pensar y reaccionar de la sociedad frente a los estímulos externos.

Una problemática específica que encontraremos en el camino es lo inabarcable del tema. Decir que vamos a estudiar todo el rock y su cultura en relación con la totalidad de la sociedad española del siglo XXI es prácticamente una obra titánica. Con toda probabilidad, según vayamos avanzando en el conocimiento del propio fenómeno a estudiar, encontraremos algunos elementos concretos y unas corrientes específicas en las que poder centrar el trabajo de investigación. De momento, y teniendo en cuenta que una primera división a rasgos generales del rock, como música, implica distinguir entre el español y el foráneo, se crean dos áreas –como mínimo– con las que poder trabajar por separado. Sin querer precipitarnos, probablemente éste sea uno de los aspectos que posteriormente marquen el desarrollo de nuestro estudio, la delimitación de un área mucho más específica a la que ceñirnos. Muchos investigadores utilizaron esta opción, es decir, que se centraron en alguna de las corrientes del rock o en alguna etapa concreta –véase el citado estudio sobre La Movida– para desarrollar trabajos muy interesantes y profundos sobre la materia. Lo concreto del objeto de estudio en sí y del entorno con el que lo vamos a relacionar permite centrar mucho mejor nuestros esfuerzos y, en el caso que nos ocupa, adentrarnos en los estudios necesarios sin el peligro de que los resultados sean completamente inabarcables y, por tanto, no permitan su correcta interpretación.

13.5. REFERENCIAS

- BERGAMINI, A. (2006): *El Rock y su historia*, Madrid, Andante.
- COOK, N. (2001): *De Madonna al canto gregoriano*, Madrid, Alianza Editorial.
- DE AGUILERA, M., ADELL, J.A., SEDEÑO, A. (2008): *Comunicación y Música I. Lenguaje y medios*, Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya (UOC).
- DE AGUILERA, M., ADELL, J.A., SEDEÑO, A. (2008): *Comunicación y Música II. Tecnología y audiencias*, Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya (UOC).
- FOUCÉ, H. (2005): *La música pop i rock*, Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya (UOC).
- FOUCÉ, H. (2006): *El futuro ya está aquí*, Madrid, Velecio editores.
- FRITH, S., STRAW, W., STREET, J. (2006): *La otra historia del Rock*, Barcelona, Ma Non Troppo.
- GARCÍA CUBA, S. Y PÉREZ CUSTODIO, D. (2008) Diversos enfoques analíticos aplicables al texto musical. En De Aguilera, M.; Adell, J & Sedeño, A. (eds.) *Comunicación y música I. Lenguaje y medios*. Barcelona: UOC Press; 79-93.
- PUIG, L., TALENS, J. (1999): *Las culturas del rock*, Valencia, Pre-Textos.

SHUKER, R. (2005): *Diccionario del Rock y la música popular*, Barcelona, Ma non troppo.

II. LENGUAJES, ACTORES E INTERACCIÓN IMAGEN/ MÚSICA

14. EL LEGADO PEDAGÓGICO DE GENRICH GUSTAVOVIČ NEJGAUZ: EL ASPECTO «MECÁNICO» DE LA TÉCNICA PIANÍSTICA

Salve Pilar Márquez Sánchez

Conservatorio Profesional de Música “José Salinas”, Baza (Granada),
spmarquez@alu.uma.es

14.1. INTRODUCCIÓN

“¡Odio la pedagogía! Pero amo a mis alumnos” (Nejgauz)

Tras esta paradójica frase, no exenta de cierta controversia, se encuentra una de las figuras cumbre en la historia de la pedagogía del piano: Genrich Gustavovič Nejgauz¹. Su enorme talento y apasionado amor por el arte y la música, le convirtieron en un verdadero maestro inspirador de toda una generación de pianistas, con Svjatoslav Richter y Emil’ Gilel’s como principales exponentes. Estos tres nombres, a su vez, se constituyeron en referentes históricos y destacados protagonistas de la edad de oro del pianismo ruso.

Recientemente, con motivo del 120º aniversario de su nacimiento, se han sucedido en la capital rusa numerosos actos en homenaje a la memoria del gran músico. Una exhaustiva exposición en el Conservatorio Estatal “P.I. Tchaikovsky” de Moscú, recorriendo su dilatada trayectoria artística en sus múltiples facetas: intérprete, ensayista y pedagogo, o la tercera edición del “Moscow H. Neuhaus Festival of Young Pianists”, fueron ejemplos del rendido homenaje que el pueblo ruso quiso dedicar a una figura que consagró casi cincuenta años a la docencia del piano y que ha pasado a la historia como uno de los incuestionables artífices de la escuela pianística rusa.

Enraizado con la tradición cultural alemana, Neuhaus fue protagonista y testigo directo de una evolución espectacular en dicha escuela. Director del Conservatorio de Moscú entre 1935 y 1937, y profesor del mismo desde 1922 hasta su muerte en 1964, sus métodos pedagógicos atrajeron rápidamente la atención de los pianistas y pedagogos de la época, que acudían como público entusiasmado a sus clases.²

A la profunda huella que dejó en la historia artística y musical de su país, hay que sumar la trascendencia de su actividad más allá de estas fronteras; una proyección especialmente visible en dos direcciones: el triunfo de sus alumnos en la escena internacional, como representantes de esa escuela pianística sólida y rigurosa, y la amplia difusión de su obra teórica más conocida: *El arte del piano*³, traducida a dieciséis idiomas.

De su polifacética e intensa actividad como pianista, escritor y pedagogo hemos heredado un prolífico legado de enorme riqueza, cuyo análisis podría acometerse desde muy diversas ópticas, que sin embargo excederían las pretensiones de un trabajo de estas características. Por esta razón hemos decidido centrar el objeto de estudio a un punto muy concreto de su actividad pedagógica: el aspecto “mecánico” de la técnica pianística.

El primer problema que se nos plantea es la conceptualización de estos dos términos: “técnica” y “mecánica”, ampliamente utilizados en el argot pianístico, aunque no siempre con la propiedad y el rigor deseados. Esta imprecisión se deriva de la evolución histórica que el propio concepto “técnica” ha experimentado en sus puntos de convergencia y divergencia con el de “arte”; de ahí que históricamente hayan sido múltiples las consideraciones y propuestas pedagógicas al respecto. Por ello, el enfoque adoptado por Neuhaus hacia esta dimensión física de la ejecución musical, nos interesa particularmente. Su concepción integradora del arte de la interpretación pianística como un elemento unitario en cuyo vértice más elevado se encuentra la imagen estética, nos impulsó a desentrañar su visión hacia este aspecto más prosaico, que por otra parte ha destacado por su solidez y brillantez de forma muy llamativa en el pianismo ruso de la época.

Como justificación a nuestra elección expondremos varios argumentos que revelan la importancia y actualidad del tema. Una de las últimas y más exhaustivas investigaciones realizadas en el campo de la técnica pianística, cuyos resultados fueron presentados en el año 2001, avalan la trascendencia estética, que el aspecto mecánico posee en el conjunto de la interpretación musical:

«Al presentar hoy mi trabajo al público, tras cinco años de largas investigaciones, la tesis que me animó entonces a lanzarme a esta empresa me parece más válida que nunca. La dimensión física de la ejecución es un momento decisivo en aquel proceso de confrontación con la personalidad del autor que constituye el núcleo de cualquier acto interpretativo» (Chiantore, 2001: 14).

Hablar de una única y homogénea escuela pianística rusa sería posiblemente simplificar la realidad. Sin embargo, estudiar los aspectos técnicos, musicales y pedagógicos de sus más altos exponentes y tratar de encontrar elementos comunes

que expliquen el altísimo nivel medio de sus pianistas, puede resultar de gran interés. Para ello contamos con una extensa literatura que, como bien nos recuerda Christopher Barnes (2007)⁴, a través de la rica experiencia pedagógica de más de cien años a cargo de los maestros rusos, recorre exhaustivamente cada uno de los aspectos implicados en el arte de la interpretación pianística, y que en su conjunto exceden el material escrito en cualquier otra lengua.

Por desgracia, las barreras impuestas por la distancia y el idioma han provocado que la obra *El arte del piano* de nuestro autor sea una excepción en cuanto a difusión, permaneciendo la mayoría del material restante sin traducir y, por tanto, con ciertas limitaciones de accesibilidad para gran parte de estudiosos e investigadores.

La actualidad del tema está fundamentada principalmente en tres elementos: el primero de ellos, la proximidad temporal; han transcurrido tan sólo 46 años desde la triste desaparición del maestro, y 52 desde que su obra más célebre fuese publicada por primera vez. Hoy día, en los estudios contemporáneos sobre pedagogía musical y pedagogía del piano son habituales las referencias a ese trabajo, y es evidente que los principios generales, e incluso aquellos que pudieran resultar más específicos y propios de la línea seguida por Neuhaus, siguen estando vigentes de forma muy concreta a través de sus alumnos directos. Algunos de ellos son actualmente profesores en destacados centros de educación musical por todo el mundo⁵ y, bajo el nombre de Neuhaus, ejercen un importante poder de atracción y una decisiva influencia sobre discípulos de las más diversas nacionalidades.

En segundo lugar habría que señalar el relativamente reciente interés por fundar la enseñanza instrumental sobre sólidas bases científicas, algo de lo que se hacen eco numerosos estudiosos (cfr. Woody, 2001). En 2002, la profesora de la Universidad de Sevilla, Jorquera Jaramillo presentaba en esta línea un artículo titulado «¿Existe una didáctica del instrumento musical?». También destacados pianistas con larga trayectoria pedagógica en los conservatorios de nuestro país han dejado opiniones en esta dirección:

«Si bien es cierto que la evolución de este instrumento ha sido vertiginosa debido, por una parte, a la cantidad y calidad de música escrita para él, y por otra, a la cantidad de pianistas existentes, no lo es menos el que una gran cantidad de entre ellos ha aprendido a tocarlo sin ningún rigor científico»⁶.

En España, son reflejo de esta circunstancia las últimas reformas educativas en las enseñanzas de música, con la creación en 1995 de la especialidad de “Pedagogía” en su opción “Pedagogía de los instrumentos y del canto”⁷; una especialidad en cuyo currículo encontramos por primera vez materias como la “Didáctica del Piano”, marco general en el que se encuadra nuestra investigación, y que evidencia la actualidad e importancia de la sistematización de toda una rica herencia pedagógica legada por uno de los maestros legendarios de nuestro instrumento.

Por último, y como señala el musicólogo ruso Del’son (1966: 175) en su estudio sobre el maestro, la clave de la actividad pedagógica de Neuhaus para mantener su interés,

importancia y actualidad con el paso de los años, radica en su dimensión artística como manifestación personal única e irrepetible, la cual garantiza su «frescura» y vigencia a través del tiempo. Esta idea es apoyada también por Elena Richter, alumna directa de Neuhaus y autora de varias obras de compilación sobre el músico:

«Se piensa que el secreto está en el propio Heinrich Gustavovich, y no en determinados métodos que puedan existir sin Neuhaus, porque él fue un artista no sólo como intérprete, sino como maestro, y un verdadero artista es irrepetible». (Richter, 2007: 3)

Desde el punto de vista personal, la elección de este tema está especialmente motivada por mi experiencia en el ámbito educativo, como docente en conservatorios españoles, y como alumna en el Conservatorio Tchaikovsky de Moscú con algunos profesores descendientes de ese “árbol genealógico” conformado a través de su línea pedagógica. Esta experiencia, no ha hecho sino aumentar una fascinación que nació muchos años atrás, tras leer su obra: *El arte del piano*. A su vez, el contacto directo durante mis años de formación con esta escuela pianística rusa supuso la adquisición de toda una serie de aprendizajes, experiencias y recursos de enorme valor y trascendencia a la hora de acometer el presente estudio.

14.2. TEORÍA CIENTÍFICA Y ESTUDIOS RECIENTES

Una vez planteado nuestro problema de investigación, es fundamental conocer el nivel de conocimiento actual en relación al objeto de estudio, y el marco de referencia teórico que nos permita contextualizarlo. Para ello, contamos con una serie de aportaciones previas, entre las que se encuentran dos trabajos científicos de cierta relevancia.

El primero de ellos es la Tesis de Licenciatura realizada por su asistente T. Chludova (1955), presentada en el Conservatorio Tchaikovsky de Moscú, en vida del maestro. Bajo el título *Los principios pedagógicos del profesor H. G. Neuhaus*, a lo largo de poco más de doscientas páginas, presenta una panorámica general de la cuestión, tratada casi exclusivamente desde el punto de vista musical. A pesar de que su estudio sobre el aspecto técnico y mecánico es abordado de forma escueta como último epígrafe del segundo capítulo, sin duda es un documento de interés porque se asienta en su estrecha relación profesional con el maestro. Sin embargo, las nuevas aportaciones y enfoques de los últimos cincuenta años, entre los que se encuentra incluso la obra del propio Neuhaus: *El arte del piano* publicada tres años más tarde⁸, justifican el estudio que ahora nos proponemos.

El segundo de los estudios científicos centrados directamente en la figura de Neuhaus es el presentado en 1999 por Marčenko desde la Universidad de Ekaterinburgo. Esta Tesis de Licenciatura titulada *La herencia pedagógica de H. G. Neuhaus en la formación profesional de los profesores de música*, es un trabajo de investigación breve (128 págs.) aunque reciente. Enfocado bajo una perspectiva pedagógica y en gran parte dedicado a un estudio experimental sobre estudiantes de la Facultad de Pedagogía Musical, presenta una orientación que le aleja del ámbito interpretativo y, por tanto, del aspecto concreto en el que pretendemos centrar nuestra investigación; pero que a

su vez da muestras del interés que sigue despertando nuestro autor como pedagogo más allá del ámbito pianístico, y aborda de forma muy interesante los puntos de contacto entre la pedagogía general y la pedagogía del arte.

Además de estos dos trabajos científicos, hay algún otro como el de L'vova (1988) o el trabajo de Licenciatura de Chang (1994), en los que está presente la figura de Neuhaus aunque no como objeto central de estudio. En este último estudio sobre la escuela pianística rusa, presentado en la Universidad de Texas, el aspecto puramente mecánico sí es objeto específico de análisis, por lo que su aportación como marco teórico es especialmente reseñable. Su autora, realiza un exhaustivo recorrido por los principales elementos técnicos: terceras, octavas, arpeggios, escalas y acordes, seguido por una segunda parte dedicada al aspecto interpretativo.

Al margen de las aportaciones desde el ámbito científico, y de la reciente investigación realizada por Chiantore (2001) sobre la evolución histórica de la técnica pianística, existe una considerable literatura que ha prestado su atención al estudio de nuestro autor desde diferentes perspectivas.

Cronológicamente el primero de ellos aparece en 1966, dos años después de la desaparición del pianista bajo el nombre de *Genrich Nejgauz*. Su autor, Del'son (1966), realiza un interesante recorrido desde diferentes ópticas: biografía, evolución artística, núcleo de su repertorio como pianista, y principios pedagógicos. Finalmente cierra su libro con una aportación sobre la obra del maestro de gran importancia⁹:

- Relación de obras publicadas hasta ese momento: libros, artículos y otros documentos
- Listado de grabaciones discográficas

En 1984, Kremeštejn publica *La pedagogía de H. G. Neuhaus*. Se trata de una obra breve en la que dedica un escueto epígrafe (1984: 25-33) al trabajo llevado a cabo por el maestro sobre cuestiones técnicas, pero que posee un especial interés para nuestro estudio.

De nuevo en 2002, será otro de los asistentes de Neuhaus –Lev Naumov-, el autor de una obra en claro homenaje al maestro: *Bajo el signo de Neuhaus*. Un libro escrito a modo de conversaciones y recuerdos que dedica un capítulo a la memoria de Heinrich Gustavovich. La extensa trayectoria pedagógica de su autor durante cincuenta años en el Conservatorio de Moscú estuvo asociada durante mucho tiempo a la figura del maestro, primero como alumno y posteriormente como su profesor asistente. Esta rica experiencia se traduce en reflexiones de lógico interés para nosotros.

En 2007 se incrementa la literatura en recuerdo de Neuhaus. Aparecen cuatro nuevos títulos:

- *En memoria de Neuhaus* : Elena Richter (en AA.VV., 2007)^d presenta una extensa obra integrada por más de ochenta testimonios de estrecha vinculación con Neuhaus. Es la última de las obras de compilación aportadas por esta profesora. En cualquier caso, para nuestra investigación, es incluso más importante su

contribución con otra obra en la que recopila abundante documentación personal de Neuhaus, integrada en su mayoría por cartas, apuntes, entrevistas y diversas transcripciones de clases y seminarios (AA. VV., 1992)

- *Heinrich Neuhaus y sus alumnos* (AA.VV., 2007)^a: Un libro integrado por diferentes aportaciones realizadas por pianistas que en su día fueron sus alumnos. El libro adjunta a modo de anexo un material interesante en formato Mp3, sobre interpretaciones comentadas por sus autores, entre las que cabe destacar el documento sonoro de una grabación realizada en 1962 sobre una clase de Neuhaus.

- En la línea anterior, aparece también la breve obra *Del estudio del arte en Heinrich Neuhaus* (Bulatova 2007), en la que aporta su experiencia como alumna, con un interesante recorrido por el trabajo realizado sobre algunas obras bajo la supervisión del maestro.

- *Neuhaus: Gustav, Heinrich y Stanislav* (AA.VV., 2007)^b. Una obra que pretende dar una perspectiva sobre la línea familiar de Neuhaus en el terreno musical, y que comienza con un ensayo sobre esta cuestión escrito por su nieto. Integrada por muy diverso material está especialmente centrada en la figura de Stanislav Nejgauz, hijo de Heinrich Gustavovich, que también ocupó una plaza como profesor del Conservatorio Tchaikovsky durante muchos años. Sobre él se incluyen diferentes testimonios y reflexiones que incluyen el análisis sobre algunas cuestiones pedagógicas.

14.3. OBJETO DE ESTUDIO

A pesar del gran atractivo que presenta nuestro tema, no pocas han sido las dificultades encontradas durante nuestra investigación. A la previsible problemática que supone el acceso a determinadas fuentes, y a las barreras lógicas impuestas por el idioma, hay que añadir las dificultades que se desprenden del tratamiento que el propio Neuhaus hace de este aspecto “mecánico”, derivado probablemente de su personal concepción. El profesor Chiantore, refiriéndose a ello, y en relación a su obra más universal, señala explícitamente:

«Pero la naturalidad con la que su texto se enfrenta a los problemas de la técnica es también el principal obstáculo para la comprensión de las enseñanzas de este insustituible pedagogo, porque nadie está más lejos que él de la voluntad de entrar en detalles y detenerse en el aspecto “mecánico” de la interpretación» (Chiantore. 2001: 719).

Una vez definido el objeto de estudio, y apoyándonos en las pautas marcadas por Taylor y Bogdan (1986), así como Moreno Bayardo (1993), en sus respectivos manuales sobre investigación científica, decidimos formular preguntas que, a falta de hipótesis, orientasen el camino de la futura investigación. Como principales interrogantes de la investigación nos formulamos tres. El primero atañe a los conceptos un tanto esquivos de “técnica” y “mecánica”, y de forma más concreta pretendía responder a la pregunta: “¿cuál es la apreciación exacta que Neuhaus hace de este aspecto ‘mecánico’?” (aspecto considerado en la globalidad de la actividad interpretativa, en términos de relevancia y secuenciación metodológica). Una vez

respondida esta primera cuestión, nos plantearíamos la segunda y tercera pregunta: “¿cuál es el conjunto de fundamentos y principios que Neuhaus proponía para la acción pedagógica?”, y “¿cuáles eran los procedimientos que estableció en su metodología docente?”.

14.4. METODOLOGÍA Y ESTRUCTURA DE LA INVESTIGACIÓN

La finalidad hacia la que nos encaminamos aspiraba por tanto a un entendimiento profundo de la cuestión. Por todo ello y sin obviar la posibilidad de soluciones complementarias, optamos por un enfoque metodológico cualitativo desde el que aplicar el método histórico-biográfico. Estos dos aspectos, íntimamente vinculados, nos permitirían profundizar en la lógica objetiva subyacente al desarrollo histórico del fenómeno, así como evaluar las posibles influencias determinadas cronológicamente por ciertos acontecimientos biográficos. Para ello, contábamos con un extenso material compilado en diversas obras, algunas de reciente publicación, entre las que se encontraban cartas, apuntes autobiográficos, artículos y otros documentos personales del autor.

En el estudio de todo este material, ha ocupado sin duda un lugar central el realizado sobre su obra pedagógica más conocida, así como sobre los registros que en su época efectuaron algunos de los asistentes a sus clases abiertas. Para ello, decidimos apoyarnos en el enfoque analítico musical, orientando nuestro análisis en tres direcciones: estética, técnica y pedagógica.

Si bien no se ha planteado un estudio de carácter experimental, durante todo este proceso de investigación también utilizamos técnicas de observación y experimentación pedagógica fruto de la propia práctica docente.

El planteamiento metodológico nos conduce a exponer el desarrollo y estructuración de nuestro trabajo. El camino recorrido durante nuestra investigación se configura a través de varias fases y etapas en cuyo origen se sitúa el planteamiento del problema. Un planteamiento que surgió durante el mes de febrero de 2008, en el marco del curso de doctorado Metodología de la investigación científica impartido por el Dr. Méndiz y sobre el que se realizó un proyecto inicial de tesis.

Posteriormente, emprendimos una exhaustiva investigación documental completada en Moscú durante la estación estival, y de la cual procede un considerable volumen de material de extraordinario interés procedente de muy diversas fuentes. Entre ellas cabe citar como fundamentales en nuestra investigación, diferentes fondos de la Rossijskaja Gosudarstvennaja Biblioteka [Biblioteca Nacional Rusa, Moscú], la Gosudarstvennaja Publičnaja Istoričeskaja Biblioteka Posii [Biblioteca Histórica Nacional Rusa, Moscú], y la Naučnaja Muzykal'naja Biblioteka im. S. I. Taneeva, Biblioteca Musical del Conservatorio Tchaikovsky de Moscú.

La revisión de las aportaciones previas sobre este tema nos condujo hacia una definición más precisa de nuestro objeto de estudio y finalmente desembocó en el planteamiento de la investigación primaria. Durante largos meses se ha procedido a la obtención de datos, posteriormente sistematizados durante el proceso de elaboración.

La estructura de la investigación que hoy presentamos se configura en cuatro capítulos. El primero de ellos presenta una breve biografía musical del maestro, como contexto necesario en la comprensión del tema que nos ocupa. El segundo está dedicado a la aproximación conceptual de los términos “técnica” y “mecánica”, y a la perspectiva con la que Neuhaus presenta estos aspectos en el conjunto global de la actividad musical del intérprete. A continuación, en el tercer capítulo se plantean los fundamentos sobre los que construir el patrimonio técnico de cualquier intérprete en lo que concierne a su dimensión fisiológica. Finalmente, el cuarto capítulo está dedicado a la propuesta metodológica que a nivel docente presenta Neuhaus; en él se abordan cuestiones centrales como su aproximación individualizada en el plano físico, psicológico y circunstancial del alumno, así como los principales procedimientos metodológicos empleados durante las sesiones de clase.

15.5. CONCLUSIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Como cierre a nuestro proceso investigador, señalamos una serie de conclusiones generales:

- a. Neuhaus distingue, aunque de forma implícita, entre mecánica y técnica¹⁰
- b. Su forma de abordar este aspecto mecánico enmascara la importancia a él atribuida¹¹.
- c. El trabajo técnico es planteado como un proceso esencialmente mental, en el que racionalidad y consciencia serán las directrices fundamentales.
- d. Conduce el progreso técnico a través del desarrollo de cuatro capacidades: educación auditiva, claridad en la concepción artística, consciencia corporal y disciplina de trabajo.
- e. Como procedimientos metodológicos generales destacan: aislamiento, división y secuenciación de dificultades; demostraciones propias al piano con función ilustrativa, de conducción y expositiva; uso del lenguaje figurativo; confrontación de métodos opuestos.
- f. Su planteamiento resulta moderno e innovador.

A su vez surgen nuevas líneas de investigación, como la metodología del aprendizaje a través de la práctica instrumental individual o la compilación y clasificación de ejercicios propuestos, que mantienen encendida e incluso intensifican esa fascinación e interés por profundizar en el conocimiento de la rica herencia pedagógica que este gran artista nos legó.

15.6. REFERENCIAS

- AA. VV. (1992): *Genrich Nejgauz. Vospominanija. Pis'ma. Materialy [Heinrich Neuhaus. Recuerdos. Cartas. Materiales.]*, Elena Rudol'fovna Richter (comp.) Moscú, Imidž.
- AA. VV. (2007)^a: *Genrich Nejgauz i ego učeniki. Pianisty-gnesincy rasskazyvajut [Heinrich Neuhaus y sus alumnos. Hablan pianistas del Instituto Gnesin]*, Avgusta Viktorovna Malinovskaja (comp.), Moscú, Izdatel'skij dom «Klassika-XXI».
- AA.VV. (2007)^b: *Nejgauzy: Gustav, Genrich, Stanislav*, [Los Neuhaus: Gustav, Heinrich, Stanislav], Boris Borodin (comp.), Moscú «Deka-VS».
- AA.VV. (2007)^c: *The Russian Piano School. Russian Pianists and Moscow Conservatoire Professors on the Art of the Piano*, Christopher Barnes (ed. y trad.), London, Kahn & Averill.
- AA. VV. (2007)^d: *Vspominaja Nejgauza, [Recordando a Neuhaus]*, Elena Rudol'fovna Richter (comp.), Moscú, Izdatel'skij dom «Klassika-XXI».
- BULATOVA, L. B. (2007): *V tvorčeskoj masterskoj Genricha Nejgauza, [Del estudio del arte en Heinrich Neuhaus]*, Moscú, Federal'noe agentstvo po kul'ture i kinematografii, Rossijskaja akad. muzyki im. Gnesinych, Obščestvennyj fond «Russkoe ispolnitel'skoe iskusstvo».
- BYKOV, V. (2007): *Stanislav Neuhaus. An alive voice of soul*, [Vídeo], I. Lebleu, (producción), 52 min.
- CHANG, A. L. (1994): *The Russian School of advanced piano technique: Its history and development from the 19th to 20th century*. D.M.A. dissertation, The University of Texas at Austin, United States , 161 p.
- CHIANTORE, L. (2001): *Historia de la técnica pianística. Un estudio sobre los grandes compositores y el arte de la interpretación en busca de la Ur-Technik*, Madrid, Alianza Editorial.
- CHLUDOVA, T. A. (1955): *Pedagogičeskie principy prof. G. G. Nejgauza [Los principios pedagógicos del profesor H. G. Neuhaus]: Teoret. čast. isp. kand. Dissertacii*, MGDOLK im. Čajkovskogo, Moscú, 226 p.
- DEL'SON, V. J. (1966): *Genrich Nejgauz*, Moscú, Muzyka.
- JORQUERA JARAMILLO, M. C. (2002): «¿Existe una didáctica del instrumento musical?», *Revista Electrónica LEEME (Lista Europea de Música en la Educación)*, nº 9, 12 p.
- KREMENŠTEIN, B. L. (1984): *Pedagogika G. G. Nejgauza [Pedagogía de H. G. Neuhaus]*, Moscú, Muzyka.
- L'VOVA, E. I. (1988): *Vydajuščiesja sovetskie pedagogiki-muzykanty 30-x - 50-x godov («Moskovskaja pianističeskaja škola») – ich principy i metody prepodabanija. [Destacados músicos- pedagogos soviéticos desde los años 30 a los 50 («Escuela pianística moscovita»)]*, Avtoreferat dissertacii na soiskanie učenoj stepeni kandidata pedagogiheskich nauk, Moscú.
- MARČENKO, I. P. (1999): *Pedagogičeskoe nasledie G. G. Nejgauza v professional'noj podgotovke učitelja muzyki [La herencia pedagógica de H. G. Neuhaus en la formación de los profesores de música]*. Dissertacija na soiskanie stepeni kandidata pedagogičeskij nauk Ural'skij gosudarstvennyj pedagogičeskij universitet, Ekaterimburgo, 128 p.
- MORENO BAYARDO, M. G. (1993): *Introducción a la metodología de la investigación educativa*, México, Progreso.

- NAUMOV, L. N. (2002): *Pod znakom Nejgauz. Besedy s Katerinoj Zamotorinoj [Bajo el signo de Neuhaus. Conversaciones con Katerina Zamotorina]*, Moscú, RIF «Antivka».
- NEJGAUZ, G. G. (1958): *Ob iskusstve fortepiannoj igry [El arte del piano]*, Moscú, Gosudarstvennoe Muzykal'noe Izdatel'stvo, 1958. Ediciones posteriores, citadas:
- (2007): *Ob iskusstve fortepiannoj igry, [El arte del piano]*, 7ª edición, Moscú, Deká-VS.
 - NEUHAUS, H. (1987): *El arte del piano. Consideraciones de un profesor*, Trad.: Guillermo González y Consuelo Martín Colinet, Madrid, Real Musical.
- RICHTER, E. R. (2007): «Genrich Nejgauz –pianist, pedagog, muzykant [Genrich Nejgauz: pianista, pedagogo, músico]», en RICHTER, E. R., Ed., *Vspominaja Nejgauza [En recuerdo de Neuhaus]*, Moscú, Izdatel'skij dom «Klassika-XXI», pp. 3-8.
- TAYLOR, S. J.; BOGDAN, R. (1986): *Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados*, Buenos Aires, Barcelona, México, Paidós.
- WOODY, R. H. (2001): «Learning from the Experts: Applying Research in Expert Performance To Music Education», *Update: Applications of Research in Music Education*, vol. 19, nº2, pp. 9-14.

15.7. NOTAS

¹ Heinrich Gustavovich Neuhaus. En adelante utilizaremos esta adaptación inglesa de su nombre para referirnos al autor.

² Véase, por ejemplo, Bykov (2007): *Stanislav Neuhaus. An alive voice of soul*, [Vídeo], I. Lebleu, (producción), 52 min.

³ Genrich Gustavovič Nejgauz: *Ob iskusstve fortepiannoj igry, [El arte del piano]* Moscú, Gosudarstvennoe Muzykal'noe Izdatel'stvo, 1958. (Trad. esp.: Guillermo González y Consuelo Martín Colinet, *El arte del piano. Consideraciones de un profesor*, Madrid, Real Musical, 1987). La última edición revisada a la fecha, ha sido publicada en 2007 y editada por Deká-VS.

⁴ AA.VV.: *The Russian Piano School. Russian Pianists and Moscow Conservatoire Professors on the Art of the Piano*, Christopher Barnes (ed. y trad.), London, Kahn & Averill, 2007, p. X.

⁵ Algunos de estos alumnos son: Aleksej Nasedkin, Elena Richter y Vera Gornostaeva (Conservatorio Estatal P.I. Tchaikovsky. Moscú); Vladimir Krainev (Hochschule für Musik und Theater. Hannover).

⁶ Guillermo González (catedrático de piano en el Real Conservatorio Superior de Música de Madrid): Contraportada del libro *El arte del piano*, (Neuhaus, 1987).

⁷ España. Real Decreto 617/1995, por el que se establece los aspectos básicos del currículo del grado superior de las enseñanzas de Música y se regula la prueba de acceso a estos estudios, *Boletín Oficial del Estado*, 6 de junio de 1995, nº 134, pp. 16607-16631.

⁸ Es preciso señalar que Chludova tuvo acceso al material que en esos momentos preparaba el profesor Neuhaus ante la futura publicación de su libro.

⁹ Actualmente no es un catálogo que pueda ser considerado como exhaustivo, pero en cualquier caso esto no resta interés a su aportación.

¹⁰ Entendiendo por mecánica, la dimensión fisiológica y biomecánica de la ejecución, es decir, el funcionamiento del cuerpo y su interacción con los dispositivos de producción del sonido en el piano.

¹¹ En parte debido a su particular aproximación al mismo, integrado en el conjunto de problemáticas técnicas y artísticas, y en estrecha dependencia con el contenido estético.

16. EL PODCAST COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA: ANÁLISIS DE SU APLICACIÓN EN EL I.E.S. LA MAROMA DE BENAMOCARRA

Ernesto J. Abad Fernández

I.E.S. La Maroma de Benamocarra, erpks77@gmail.com.

16.1. JUSTIFICACIÓN.

La Educación es la herramienta más poderosa de que dispone el ser humano para construir su futuro, tanto individual como global, en el marco de la Sociedad. Son múltiples las referencias que encontramos en distintos ámbitos (legislación, informes de entidades nacionales e internacionales, estudios de entidades privadas,...) acerca del valor que tiene la Educación como base para el desarrollo y el progreso del cuerpo social. Las expectativas de mejora económica, científica, cultural y social descansan sobre la capacidad de crear un sistema educativo basado en la excelencia, capaz de formar no sólo en el plano académico, sino en todas las facetas que constituyen la entidad del ser humano. Así, en los centros educativos se trabajan (o debieran trabajarse) valores considerados positivos para la sociedad, como la Democracia, el respeto, la responsabilidad, la Igualdad o el esfuerzo. Se busca de esta manera formar a ciudadanos que comprendan el papel que deben desarrollar y la responsabilidad que tienen para con la sociedad que los acoge y en la que viven.

Dada la importancia que tiene la Educación para el futuro de la Sociedad, es pues labor ineludible de los profesionales de la docencia investigar sobre nuevas formas de enseñanza que contribuyan a mejorar los procesos educativos. Es ésta una exigencia deontológica que condiciona el trabajo de aquellos docentes que tratan de desarrollar su labor de la forma más profesional posible, y que tienen en la excelencia educativa su meta, sobre todo en los tiempos actuales, en los que se están produciendo grandes cambios tecnológicos que suponen una gran revolución para la Sociedad.

Dentro de estos cambios tecnológicos, están apareciendo aplicaciones y herramientas informáticas que pueden suponer un importante aliado para el mundo docente, como es el caso del podcast (podemos definir el podcast como un sistema de difusión de contenidos sonoros a través de Internet, que puede realizarse de forma automática a

través de un sistema de suscripción, permitiendo al suscriptor obtener los archivos que le interesen en formato MP3, que podrá escuchar en cualquier momento y lugar gracias a reproductores compatibles con dicho formato). Es por tanto una necesidad ineludible conocer estas nuevas formas de difusión y llevar a cabo experiencias que nos sirvan para conocer las potencialidades educativas de estos nuevos elementos tecnológicos, ya que las posibilidades y beneficios que pueden aportar al ámbito educativo son lo suficientemente importantes como para no subestimarlas.

Desde esta perspectiva de experimentación e incorporación de las nuevas herramientas tecnológicas al mundo docente, nos hemos planteado el presente trabajo de investigación, no pudiendo dejar de mencionar que una gran parte de este interés deriva del hecho de que el investigador desarrolla su labor profesional en el ámbito de la Enseñanza Secundaria.

16.2. OBJETIVOS DEL TRABAJO.

El objetivo del trabajo de investigación realizado ha sido tratar de comprobar el valor educativo que puede tener una herramienta tecnológica como es el podcast. Para ello, se ha planteado el estudio desde una doble perspectiva: por un lado, el podcast como instrumento capaz de ayudar al alumnado en la mejora de sus aprendizajes, poniendo a su disposición en dicho formato resúmenes de los temas teóricos que les ayuden en el estudio. Por otro lado, el podcast como forma de expresión del alumnado, que les permita aumentar su competencia en el campo del lenguaje y del empleo de las TIC.

16.3. ESTADO DE LA CUESTIÓN.

Actualmente existen pocos estudios acerca del podcast, dado que es una herramienta de reciente aparición. Los pocos que se han realizado se centran en su función como medio de comunicación, y no he encontrado ninguno que haga referencia a sus posibilidades educativas.

Por otro lado, existen bastantes experiencias de empleo del podcast en el aula llevadas a cabo por centros docentes de toda la geografía española.

16.4. ESTRUCTURA DE LA INVESTIGACIÓN.

A la hora de plantear el diseño del trabajo de investigación, nos encontramos con opiniones muy distintas acerca del número de fases en que se divide el proceso. Nosotros, para la realización del presente trabajo, nos hemos suscrito a la división en cuatro etapas: fase preparatoria, trabajo de campo, etapa analítica y etapa informativa.

16.4.1. Fase preparatoria.

En esta etapa comenzamos reflexionando acerca de la génesis de esta investigación: qué queríamos investigar y por qué, cómo íbamos a hacerlo, qué herramientas emplearíamos, en qué contexto nos íbamos a mover, qué planteamientos metodológicos seguiríamos,... Es necesario contar con una sólida base para poder ir construyendo la investigación, y esa solidez vendrá marcada por la consistencia que tenga esta preparación.

Para analizar más en profundidad la etapa preparatoria, la dividimos en cuatro partes:

16.4.1.1. Enunciación de hipótesis y justificación de la pertinencia del trabajo de investigación.

La hipótesis que nos propusimos validar o refutar fue la siguiente: *“El empleo del podcast en el aula puede tener efectos beneficiosos en el proceso educativo”*. La elección se realizó considerando que el tema de investigación nos permitía estudiar una realidad concreta, en la que además desarrollamos nuestra labor profesional a diario, y que los resultados obtenidos podían suponer un referente y una inspiración para otros profesionales de la enseñanza que permitiese implementar mejoras en el desempeño de la función docente.

16.4.1.2. Determinación del contexto en el que se desarrolla el estudio.

La investigación se realizó en un contexto muy concreto, el I.E.S. La Maroma, ubicado en la localidad malagueña de Benamocarra. A este centro, de reciente creación (fue abierto al público el curso 2008/2009), acuden alumnos pertenecientes a cuatro localidades distintas: la propia Benamocarra, Almáchar, El Borge e Iznate. El alumnado con el que se trabajó es el de 1º y 2º de E.S.O., por ser grupos que el investigador conoce bien ya que les da clases, y por el bajo nivel que tienen en la asignatura de música (asignatura que imparte el investigador). El alumnado de 1º y de 2º de E.S.O. está formado exclusivamente por alumnos de los pueblos de Benamocarra e Iznate.

16.4.1.3. Ubicación metodológica y diseño del estudio.

Dado que la temática a investigar pertenece al campo de las ciencias sociales, era lógico pensar que nos decantásemos por realizar el estudio desde un punto de vista cualitativo. Hemos de tener en cuenta que el objetivo no era alcanzar un grado de conocimiento “universal” sobre un hecho, sino que lo que tratamos de investigar fue cómo una determinada herramienta tecnológica podía producir efectos positivos en procesos educativos, pero sin perder de vista el hecho de que íbamos a trabajar con personas, cada una con sus características propias y únicas, y que viven en un contexto muy concreto y definido.

Puesto que el tema de investigación es novedoso, y, en la búsqueda y análisis preliminar de las fuentes, no encontramos información acerca de investigaciones similares, realizamos un diseño de tipo exploratorio, que nos permitió enfocar el trabajo de investigación con la suficiente flexibilidad como para poder adaptar el desarrollo del trabajo a las circunstancias que, como consecuencia de la profundización en el fenómeno, fueron surgiendo.

Como elemento estructurador, contamos con la teoría de la mediación, que es tratada por distintos autores, planteando el estudio a lo largo de dos ejes:

- Eje diacrónico: vimos someramente la evolución del concepto de “nuevas tecnologías”, así como la aparición y desarrollo de éstas dentro de la legislación educativa.
- Eje sincrónico: presentamos el podcast como medio de comunicación de masas de reciente aparición, y vimos cómo las TIC han entrado definitivamente en las aulas con la implantación del plan “Escuela TIC 2.0”.

16.4.1.4. Selección de herramientas.

Basándonos en los principios de la triangulación metodológica, seleccionamos tres herramientas de obtención de datos que ofrecieron, en conjunto, una visión lo más completa posible: la encuesta, la entrevista en profundidad y los grupos de discusión. Dichas herramientas se combinan, tal y como se ve en la *imagen 1*, para darnos una visión desde tres enfoques distintos, obteniéndose datos desde un punto de vista más global, como son las experiencias educativas empleando el podcast llevadas a cabo en otros centros, a una visión más particular, el empleo del podcast en el I.E.S. La Maroma.

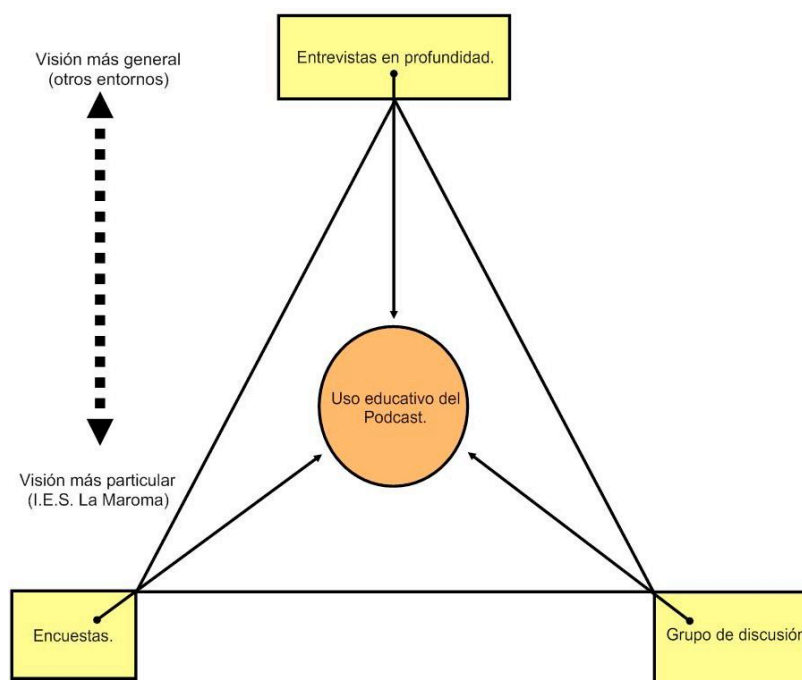


Fig. 1: Proceso de triangulación metodológica.

Entrevista en profundidad:

Fue de gran utilidad a la hora de conocer cómo es la utilización del podcast que hacen otros profesionales de la enseñanza, ya que:

- Permitted to obtain an important flow of information.
- Could be prepared by adapting it to the object of the investigation.
- Its great flexibility allowed us, at the moment of its use, to adapt it to the circumstances and the context.
- The closeness with the interviewee offered important supplementary information.

Once decided on its use and the way it was to be given, we concretized its application in a design. For this, first we asked ourselves what were the final objectives of the interview, and, based on these objectives, we elaborated a script. This script had to have sufficient flexibility so as to favor communication without being annoying to the interviewee. As Professor D. Luis Enrique Alonso comments, *“Se trata de que durante la entrevista la persona entrevistada produzca información sobre los temas que nos interesan, pero no de ir inquiriendo sobre cada uno de los temas en un orden prefijado.”* (En DELGADO, J. M.; GUTIÉRREZ, J., 1995: 233-234) Having this thought in mind, we elaborated a script based on five blocks:

- Context: we tried to obtain information about the context in which the educational center where the project was developed was located.
- Podcast: we wanted to know how the first contact between the teacher and the world of podcasts was, how it occurred in the classroom or if there were other podcasts or educational projects related to technologies.
- Project launch: how it was planned, what the first steps were, how the reception was, what material needs were met, etc.
- The project: we investigated aspects such as what it consists of exactly, what objectives are set or who collaborates.
- Evaluation: both the one made by the interviewee about the project and the one that transmits other components of the educational community.

Encuestas:

The survey is a quantitative tool, but the ease of obtaining concrete data made its use convenient. We have to take into account that the survey was carried out with a student body with a low level of maturity, that does not have a high capacity for concentration in long tasks, and that, in general terms, it has a low level of knowledge and expression. All this conditioned the way the survey was designed, which was short, clear and with simple questions that allowed us to obtain the information we considered relevant. In order to obtain the most appropriate information for the purpose of this investigation, we combined the use of open and closed questions.

Tuvimos que obtener información sobre tres aspectos distintos pero importantes, lo que nos llevó a estructurar las encuestas en tres secciones distintas. **Primero**, qué acceso a medios informáticos y tecnológicos poseía el alumnado, así como datos relativos a su edad, pueblo de procedencia o si eran repetidores (este hecho puede influir negativamente en su motivación para estudiar). Además, preguntamos si habían empleado los podcast que preparó el profesor o no, y por qué.

En **segundo lugar**, conocimos qué opinión poseían del podcast aquellos alumnos que lo emplearon. Ellos fueron el principal indicador de la utilidad o no de esta herramienta, así como de sus aspectos positivos y/o negativos.

Por último, recabamos también la opinión del alumnado que no empleó los podcast, puesto que la información que nos proporcionaron era muy útil para tratar de mejorarlos y hacerlos más atractivos.

Grupo de discusión:

El empleo del grupo de discusión viene justificado por una razón que consideramos importante: si a través de las encuestas conseguimos conocer la opinión individual acerca del podcast (y de una manera, además, relativamente superficial), a través del grupo de discusión podemos obtener una visión más de conjunto, y de una mayor profundidad. En el grupo de discusión, los participantes comparten sus opiniones y pensamientos, produciéndose una retroalimentación que les lleva a plantearse nuevos enfoques. Además, en el momento en el que existen opiniones diferentes, se ven “obligados” a profundizar en ellas, a justificarlas, a buscar elementos que sirvan para validar sus ideas o para poner en duda las contrarias, lo que supone un enriquecimiento enorme.

Junto a esto, surgen puntos de convergencia, en los que podemos observar no ya la opinión individual, sino un enfoque más social. A través de los puntos de unión, dejan de expresarse los **seres individuales** para tomar voz el **cuerpo social** (obviamente, con algunas limitaciones). Por tanto, la visión que obtendremos gracias al empleo del grupo de discusión será más amplia que la obtenida con las encuestas, pudiendo indicarnos pautas a tener en cuenta para futuros trabajos que traten de profundizar en la materia.

Se solicitó la participación de alumnos de 2º de E.S.O. que emplearon los podcast y que voluntariamente, y con autorización de sus tutores, quisieron participar.

Se empleó como espacio el aula de audiovisuales del centro, pues permitió, al tener sillas de pala, colocar a los participantes en círculo, de manera que fuese más fácil el flujo de la comunicación. Además, se solicitó la colaboración del profesorado para que permitiera a los alumnos participantes ausentarse de clase, sin que esta ausencia supusiera ningún tipo de perjuicio académico para el alumnado ni interfiriera en sus aprendizajes.

16.4.2. Trabajo de campo

Es una parte fundamental de la investigación, ya que durante la misma, deberemos tratar de obtener la máxima información relevante acerca del fenómeno objeto de

estudio. De la cantidad y calidad de los datos obtenidos, junto con la rigurosidad del proceso seguido en la investigación y el cuidado puesto en la fase analítica, dependerá la fortaleza de las conclusiones a las que lleguemos.

Una vez realizado el planteamiento metodológico, llegó el momento de comenzar con el trabajo de campo. Éste se dividió en tres ámbitos, cada uno con sus herramientas de recogida de datos:

Realización de entrevistas en profundidad: finalmente, sólo fue posible concertar una entrevista en profundidad, que se llevó a cabo el 19 de Abril, en el centro de trabajo del entrevistado, D. Ramón Honorato, profesor del C.E.I.P. Fuente Nueva de San Pedro de Alcántara.

Creación de podcast didácticos: de la gran variedad de aplicaciones en el ámbito educativo que consideramos podrían darse al podcast, finalmente optamos por emplearlo para presentar resúmenes de los temas teóricos de la asignatura, que facilitasen la comprensión y memorización de los contenidos, así como su repaso. La grabación de los podcast se llevó a cabo en el centro de trabajo, por disponer de herramientas de grabación de mejor calidad, aunque la edición y publicación se hizo desde el domicilio del investigador, por disponer en él de más tiempo, programas más adecuados y mejor conexión a Internet. La publicación de los podcast didácticos se comenzó a realizar en el segundo trimestre, de manera que las notas del primero pudiesen servirnos de referencia en el caso del alumnado que decidiese emplear los podcast para estudiar. La recogida de datos acerca de la utilidad del podcast como herramienta de ayuda al estudio se llevó a cabo empleando encuestas anónimas. Dichas encuestas se pasaron a mediados del tercer trimestre. También se recogió una valiosa información a través del grupo de discusión, llevado a cabo con alumnos que emplearon el podcast para estudiar y que, de forma voluntaria y con la autorización de los tutores legales, quisieron participar.

Creación de podcast por parte del alumnado: el alumnado realizó trabajos escritos que luego leyeron y fueron grabados para editarlos y publicarlos en forma de podcast, todo ello bajo la supervisión del profesor. Tanto en las encuestas como en el grupo de discusión, también se obtuvo información acerca de la opinión del alumnado acerca de la creación de podcast.

16.4.3. Etapa analítica

Una vez que tuvimos a nuestra disposición la información recopilada durante el trabajo de campo, llegó el momento de estudiarla, ordenarla, relacionarla, analizarla y darle sentido. De esta manera pasamos a tener un constructo sólido que nos permitió saber si podíamos pasar a la siguiente etapa o era preciso volver al punto anterior, buscando información que nos sirviese para aclarar o completar puntos oscuros. Para facilitar una visión clara del conjunto de datos, se procedió a realizar distintas gráficas y tablas que permitieran obtener una perspectiva clara y visual.

16.4.4. Etapa informativa

En esta etapa final, presentamos de manera fundamentada y ordenada aquellos conocimientos que obtuvimos a lo largo de todo el proceso. Se trató de un momento crucial, pues era el punto culminante de todo el trabajo realizado, cuando se ponen a disposición de la comunidad científica las conclusiones a las que hemos llegado, para su análisis y crítica.

Como resultado final de todo el proceso de investigación, llegamos a las siguientes conclusiones:

1. A pesar de que un **93% ha tenido posibilidades de acceder al podcast**, el **porcentaje de alumnos que lo han empleado** ha sido bajo, **sólo un 20%**. Las causas mayoritarias por las que el alumnado no ha empleado los podcast han sido, preferir otras formas de estudio, desinterés hacia los estudios, no considerarlo necesario/interesante o tener dificultades para acceder a él.
2. La **valoración** del podcast realizada por el **alumnado que lo ha empleado es mayoritariamente positiva**:
 - El 78% de los alumnos los califican de bastante / muy interesantes, y sólo el 22% de poco interesantes.
 - El 66% cree que les ha ayudado bastante o mucho para mejorar sus resultados, por un 33% que consideran que les ha ayudado poco (nadie percibe que no les haya servido nada).
3. **Casi la totalidad de los alumnos que han empleado el podcast** (79%, en 2º de E.S.O.) para estudiar **han mejorado sus resultados**. De éstos, el 55% habían suspendido el primer trimestre y han aprobado el segundo (esto no quiere decir que la mejora se deba exclusivamente al empleo del podcast, pero sería interesante profundizar en estos aspectos). Por el contrario sólo un alumno ha bajado sus notas y 2 han repetido resultados (uno tenía la máxima calificación y la ha mantenido).
4. En cuanto al **alumnado que no lo ha empleado**, también la **percepción** del podcast es **positiva**, aunque no de forma tan mayoritaria:
 - El 58% creen que deberían haber empleado los podcast para estudiar.
 - El 65% piensan que, de haberlos empleado, sus resultados hubiesen sido mejores.
5. Es **necesario realizar mejoras en los podcast**, tal y como sugiere el alumnado. El principal elemento susceptible de mejorarse es la claridad de la locución y la calidad de la grabación. Además, es recomendable la inclusión de algún tipo de música de fondo, que sirva como marco sonoro, además de imágenes que puedan ilustrar en la medida de lo posible los

contenidos. También hay que explotar el empleo de podcast con audiciones que sirvan de complemento y apoyo a los temas teóricos.

6. La **mayoría del alumnado ha participado en la realización del podcast** planteado como trabajo de la asignatura. Sin embargo, la calidad de los trabajos realizados ha sido muy heterogénea. Un sector minoritario del alumnado ha llevado a cabo trabajos muy buenos, y otro sector minoritario ha realizado trabajos muy malos, siendo la mayoría de los trabajos de una calidad media. Una vez que han visto el resultado de sus creaciones, la predisposición a realizar nuevos trabajos de este tipo (que en algunos alumnos era ya de por sí muy alta), ha aumentado.
7. Existen **otras experiencias distintas** llevadas a cabo **empleando el podcast en el ámbito educativo**. Se ha profundizado en el conocimiento de una de ellas en concreto, la llevada a cabo en el C.E.I.P. Fuente Nueva, de San Pedro de Alcántara, siendo la valoración de la misma llevada a cabo por el profesor responsable como muy positiva.

A pesar de que existen elementos de mejora que deben considerarse para el futuro, la percepción del podcast como herramienta de ayuda al estudio es positiva tanto entre los alumnos que lo han usado como entre los que no, percepción que se ve apoyada por la mejora de resultados experimentada por la casi totalidad de alumnos que han empleado los podcast para estudiar.

Por tanto, y basándonos en toda la información recogida, en los análisis de la misma que hemos presentado, y en las conclusiones a las que hemos llegado, podemos afirmar que la hipótesis de partida de este trabajo de investigación se ve confirmada.

16.5. PROBLEMÁTICA PARTICULAR RESPECTO A LA INVESTIGACIÓN

A lo largo del desarrollo del trabajo se han presentado una serie de dificultades de distinto ámbito. Por un lado, hemos tenido que ampliar nuestros conocimientos en el campo de la investigación y la comunicación, hasta obtener unas bases lo suficientemente sólidas como para sustentar todo el proceso investigador. Por el otro, a lo largo del proceso han ido surgiendo algunas dificultades de tipo operativo. La más importante ha sido la falta de colaboración de algunos profesionales de la enseñanza con quienes entablamos contacto para conocer otras experiencias educativas basadas en el empleo del podcast. Si bien en un primer momento se mostraron receptivos y colaboradores, a la hora de materializar dicha colaboración, ésta no llegó a producirse, por lo que esta parte de la investigación ha quedado incompleta en cierta medida, al contar sólo con la experiencia de un docente. Otras dificultades encontradas han sido la preparación y realización del grupo de discusión y las transcripciones realizadas tanto de la entrevista realizada como del propio grupo de discusión.

16.6. REFERENCIAS

16.6.1. Bibliográficas

CASTAÑO, C; MAIZ, I; PALACIO, G; VILLAROEEL, J.D. (2008) *Prácticas educativas en entornos Web 2.0*, Madrid, Editorial Síntesis.

- CEBRIÁN DE LA SERNA, M. (coord.)(2005) *Tecnologías de la información y comunicación para la formación de docentes*, Madrid, Ediciones Pirámide.
- DE AGUILERA, J.; DE AGUILERA, M. (1989) *Nueva dimensión de los medios audiovisuales*, Barcelona, Editorial Mitre.
- DELGADO, J. M.; GUTIÉRREZ, J. (coordinadores, 1995) *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en Ciencias Sociales*, Madrid, Editorial Síntesis.
- GONZÁLEZ, M^a. J. (1997) *Metodología de la investigación social*, Alicante, Ed. Aguaclara.
- HERNÁNDEZ SAMPIERI, R; FERNÁNDEZ COLLADO, C; BAPTISTA LUCIO, P. (2003) *Metodología de la investigación* (3^a ed.), México D.F., editorial McGraw Hill.
- LULL, J. (1997) *Medios, comunicación, cultura: aproximación global*, Buenos Aires, Ed. Amorrortu.
- MARTÍN-BARBERO, J. (1993) *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*, México, Ed. Gustavo Gili.
- MARTÍNEZ SÁNCHEZ, F; PRENDES ESPINOSA, M^a. P (coords.)(2004): *Nuevas Tecnologías y educación*, Madrid, Editorial Pearson Educación.
- PALOMO LÓPEZ, R; RUIZ PALMERO, J.; SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, J. (2008) *Enseñanza con TIC en el Siglo XXI. La escuela 2.0*, Madrid, Editorial MAD.
- RÍOS ARIZA, J. M.; CEBRIÁN DE LA SERNA, M. (2000) *Nuevas tecnologías de la información y de la comunicación aplicadas a la educación*, Archidona, Ediciones Aljibe.

16.6.2. Hemerográficas

DE AGUILERA, M. (2004) "Tomar la cultura popular en serio", en "*Comunicación*", nº 2, año, año 2003-2004. Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura, Universidad de Sevilla, pp. 147-58.

16.6.3. Legislativas

- LEY ORGÁNICA 1/1990, de 3 de Octubre de 1990, de Ordenación General del Sistema Educativo (B.O.E. número 238 de 4 de Abril de 1990)
- LEY ORGÁNICA 10/2002, de 23 de Diciembre de 2002, de Calidad de la Educación (B.O.E. número 307 de 24 de Diciembre de 2002)
- LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de Mayo, de Educación (B.O.E. número 106 de 4 de Mayo de 2006)
- LEY 17/2007 de Educación en Andalucía, de 10 de Diciembre de 2007 (B.O.J.A. número 252 de 26 de Diciembre de 2007)
- DECRETO 72/2003, de 18 de Marzo, de Medidas de Impulso a la Sociedad del Conocimiento en Andalucía (B.O.J.A. número 55 de 21 de Marzo de 2003)

16.6.4. Web

Página oficial del C.E.I.P. Fuente Nueva:

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/fuentenueva/fuente/fuente.html>

Página del Podcast oficial del I.E.S. La Maroma, de Benamocarra:

<http://www.poderato.com/ieslamaroma>

Artículos:

<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

<http://www.guardian.co.uk/media/2004/feb/12/broadcasting.digitalmedia>

17. TIMBRE MUSICAL, EVOLUCIÓN CULTURAL Y TECNOLOGÍA

Caesar Marius Varvaroi

Universidad de Málaga, mvarvaroi@gmail.com

17.1. TIMBRE, ESTÉTICA Y REPRODUCCIÓN DIGITAL

“Donde acaba el poder de las palabras, empieza la música”

R. Wagner

El sonido musical, principal componente de la música, consta de cuatro elementos principales – frecuencia, intensidad, duración y timbre.

La música – comunicación hecha arte efímero - está íntimamente ligada a la estética y al valor. Más allá del posicionamiento axiológico de cada individuo - idealista o materialista - la existencia de la música es un hecho objetivo, cual valor creado en la conciencia del yo. Su código, vector de calidad, lo hace responsable de su asimilación por parte del consumidor, y partícipe moral de los resultados.

La riqueza tímbrica, su grado de elaboración constituye la parte más inefable de la música, es intrínsecamente artística, e imprescindible en asegurar la viabilidad perenne del mensaje estético. Al mismo tiempo, la audición crítica es inseparable del criterio tímbrico. La escasez tímbrica no cumple las expectativas del "receptor adecuado y competente" (Gértrudix Barrio, 2000: 109), aquel que por su educación cultural, busca el acto musical de alto contenido estético que más se acerque a su modelo sonoro mental.

La evolución histórica de la tecnología, así como la forma en la que ha influido sobre la música, su grabación y reproducción, tienen varias consecuencias. Las grabaciones musicales reproducen con cierta fidelidad la frecuencia, la duración y la intensidad musical, permitiendo modificar determinados parámetros musicales a la hora de la reproducción, mediante el uso de herramientas e instrumentos de hornada relativamente reciente.

El timbre es, junto con la frecuencia y la intensidad, uno de los parámetros intrínsecos de todo sonido musical, y el que está más íntimamente vinculado con la identificación de la fuente sonora. El timbre es la seña de identidad inconfundible de un sonido.

Sería difícil aseverar que las tecnologías actuales, y sobretodo las portátiles, se acerquen a la fidelidad total en la reproducción de los timbres musicales.

Uno de los mayores retos de las nuevas tecnologías en materia de reproducción musical lo constituye la adecuada reproducción del timbre. En el caso de las tecnologías portátiles, estudiar la interacción entre la fidelidad tímbrica de las grabaciones, los artefactos reproductores y la cultura del consumidor, con sus gustos y su umbral de exigencias, podrán constituir otras tantas interesantes vías de investigación.

En cuanto a los nuevos timbres la vía a seguir sería aquella de la imbricación de los timbres tradicionales con las nuevas tecnologías, o bien la de la investigación enfocada hacia una síntesis creadora de nuevos timbres, distintos de los actualmente conocidos.

17.2. EL TIMBRE EN LA EDAD DIGITAL

Siendo la música el arte más inmaterial, en su génesis primordial no se le puede comparar con un modelo externo; tan solo se valora el resultado sonoro por comparación a un modelo aceptado. La música es creadora por excelencia; la música es el modelo mismo. El modelo sonoro mental une a los productores – compositor e interprete – con los consumidores que lo buscan y valoran. Debido al escaso margen de distinción, las versiones interpretativas precisan hacer patente su huella tímbrica, que les permita diferenciarse de otras.

En las tecnologías portátiles, asistimos a una uniformización tímbrica que reduce en el mejor de los casos, la percepción a la mera distinción de las categorías generales. Escuchando una grabación, nos resulta sumamente difícil – cuando no imposible – distinguir las características individuales. La reproducción digital, sobretodo en formatos portátiles, dista mucho de reproducir con fidelidad los matices internos de las distintas categorías tímbricas, que en una actuación en vivo quedan patentes.

Merecen atención las consecuencias educacionales de un modelo sonoro formado en base a la reproducción digital y portátil sobre el sistema de valores de los receptores.

Llegados a este punto, es necesario reseñar, aunque sea brevemente, las categorías de instrumentos musicales existentes en la práctica actual. El sistema de clasificación de instrumentos musicales Hornbostel Sachs, publicado por primera vez en el Zeitschrift für Musik en 1914, conserva, aún hoy, su vigencia.

Según el citado sistema, basado en la clasificación decimal de Dewey (CDD) los instrumentos musicales se dividen en cuatro grandes categorías, y una larga lista de subcategorías, llegando a cubrir la práctica totalidad de los instrumentos musicales:

1. *Idiófonos* - El sonido es originado en el mismo cuerpo del instrumento vibrante, en lugar de una cuerda, membrana o columna de aire.

2. *Membranófonos* - el sonido es originado por una membrana.

3. *Cordófonos* - en los que el sonido es producido por la vibración de una o más cuerdas.

4. *Aerófonos* - el sonido es producido por la vibración del aire. Los instrumentos en sí no vibran, y no hay cuerdas o membranas que lo hagan.

17.3. LA PERSONALIDAD DEL PRODUCTOR ENTRE ORIGINALIDAD Y EPIGONISMO¹ EN EL ARTE DEL VIOLÍN

La aparición del disco compacto, a principios de los años ochenta, tuvo como consecuencia una perniciosa tendencia hacia la uniformidad sonora, en aras de la perfección técnica. La tendencia que este fenómeno originó, y que se propagó de forma inconfesa por espacio de unas tres décadas, fue aquella la de una generación de violinistas obedeciendo una estética uniformizada, totémica, rígida e intolerante con las desviaciones. El pragmatismo humano hizo el resto. Todos anhelaban – so pena de fracasar - tocar como el Gran Violinista, desentendiéndose de la unicidad como elemento intrínseco del arte.

La reacción – ya en nuestros días – se ha concretizado en una corriente, a raíz de un simposio “dedicado a la tradición de los grandes maestros, cuyas diferentes personalidades musicales (*“distinct musical personalities”*) eran marcas instantáneamente reconocibles”. Esperemos que esta tendencia no tarde mucho en expandirse, por el bien común. La uniformidad es ajena al ser humano y al arte, y por consiguiente no tiene cabida lógica dentro de un sistema estético funcional.

Es tarea y privilegio del compositor plasmar en la partitura su modelo mental, la música que oye internamente, imagina y construye; mientras, el interprete trata (con mayor o menor éxito) de sustituirse al autor, para re-reproducir las sensaciones e ideas del autor con vistas a cumplir las expectativas de la audiencia - expectativas que pueden variar, según si se trata de una obra muy conocida, o por el contrario, de un estreno absoluto.

Detengámonos un momento sobre este último aspecto.

17.4. EJEMPLOS DE SUBJETIVIDAD SOCIAL EN LA VALORACIÓN ESTÉTICA

No dejamos de preguntarnos hasta donde la mera ingeniosidad debe ser tratada como un valor en sí, o por el contrario, en sus niveles más altos, pueda rayar en lo *“freak”*.

Obras significativas, como el *“Cuarteto Helicóptero”* de Karlheinz Stockhausen, son frutos de una interesante síntesis.

En primer lugar, los interpretes al ir volando cada uno en sendos helicópteros, no oyen el resultado en su conjunto, con lo cual asistimos a una doble subordinación y dilución del *“yo”*, de la identidad del interprete. Hay una subordinación primordial, la del *“yo”* a favor del conjunto, al no hablarse de cuatro individuos, sino que se habla del cuarteto, del resultado de su trabajo en conjunto; a esta subordinación se le añade aquella procedente del título, que crea cierta ambigüedad.

Al cambiar las condiciones de locación e incluso las condiciones físicas de los intérpretes, podríamos especular incluso sobre el nombre de la obra, ya que no se necesitan solamente dos violines, una viola y un chelo, sino también cuatro pilotos de sendos helicópteros, y otros tantos ingenieros de sonido, amen de un impresionante despliegue de medios en la sala.

Las consiguientes reacciones, correspondientemente mediatizadas, abarcaron un amplio abanico

¿Puede ser considerado esto un paso adelante en la evolución del timbre? Quizás no, pero sí viene a demostrar la dificultad de inventar algo nuevo, incluso por la vía de las combinaciones tímbricas (ruido de las palas de las hélices incluidas, como en este caso) sin caer en la frivolidad. La importancia del estatus del productor es clave en la difusión y el eco de las obras o experimentos, como en este caso; cabe formular dudas acerca de la objetividad crítica en la concesión de oportunidades, y del grado de difusión y aceptación de las innovaciones, en dependencia directa de dicho estatus. Dicho en otras palabras, de haber sido la creación de un desconocido, ¿habríamos tenido este mismo debate?

Para los incrédulos, recordarles el experimento – bastante mediatizado, para más señas - de Joshua Bell, insigne violinista contemporáneo, tocando *incognito* en el metro de Washington D.C., cual músico callejero, y el escaso éxito – tanto económico como de audiencia – cosechado *durante* dicho experimento. El debate mediático posterior, sobre las connotaciones sociológicas del experimento ha sido bastante amplio. Tal experimento, dirigido a comprobar el grado de difusión del arte musical entre las masas en la contemporaneidad que presume de sociedad de la información, ha suscitado debates y dudas sobre la idoneidad del escenario elegido, y lo ilustrativo del caso en términos de realidad social. Pero nadie dudó de la idoneidad del timbre, tanto por el instrumento utilizado (violín) el repertorio interpretado (clásico donde los haya) y la demostrada calidad interpretativa del artista.

Hubo incluso quien se apresuró a imitar el experimento, obviando que el arte no lo admite. Una vez más, el valor de la primicia, de la originalidad, fruto de un acto fundamentado *versus* la imitación y la copia, quedó nuevamente demostrado.

La música, inspirándose en la naturaleza, tiene por objeto crear sonidos organizados a imagen y semejanza de la misma. El ruido conocido pero infrecuente de unas palas de helicóptero aún no pertenece al ethos colectivo en bastante medida como para elevarse a categoría de timbre musical, por lo que fue preciso gozar del privilegio social del autor para su examen público. Del otro lado, la apariencia de escaso nivel social con la que va asociado tocar en el metro encubrió para la casi totalidad de los receptores la excelencia tímbrica. La dislocación puede arruinar el acto artístico, a pesar de la excelencia estética.

Para tener categoría de musical, no vale cualquier ruido ni tampoco cualquier escenario.

17.5. VALOR Y DIFUSIÓN

Histórica y culturalmente, la cultura humana viene siendo dominada por la imagen, por la facilidad de la difusión. La luz, vector de la imagen, se propaga con mayor rapidez que el sonido, en el medio ambiente en el que nos desenvolvemos. Tal vez deberíamos buscar las raíces del predominio de la vista sobre los demás sentidos en la misma esencia de la vida humana, condicionada por la necesidad de oxígeno en la atmósfera, y en la escasa gama de frecuencias audibles para el oído humano (entre 16 Hz y 20 KHz) en comparación con otros seres. Si la luz se propaga en el vacío, el sonido no; el sonido precisa de un cuerpo elástico para su propagación – en nuestro caso, la atmósfera.

En el proceso de evolución, la música ha pasado de ser una manifestación cultural irreplicable de duración limitada, a una mercancía que puede descansar en un mueble del salón, por obra de las técnicas de grabación y reproducción del sonido.

Si el proceso de notación y la imprenta fueron piezas claves en la difusión de la música, en el desarrollo del arte musical, la aparición de las técnicas de grabación musical han marcado un antes y un después en la percepción social de la música. El acercamiento paulatino, a través del tiempo, entre el receptor-consumidor, y el productor, hasta la aparición del híbrido acertadamente llamado *prosumer* ha democratizado el acto artístico, pero a costa de su desmitificación. Este efecto también conllevó una polarización del grado de profesionalización, directamente vinculado a las expectativas y exigencias estéticas del receptor, diferenciando las músicas por finalidades y utilidades. Las fronteras entre la música clásica, el pop y la música comercial están, a día de hoy, bastante bien definidas, aunque los géneros híbridos, relativamente recientes tienden a cobrar entidad propia. Como la naturaleza aborrece del *horror vacui*, y como si de vasos comunicantes se tratara, la infusión de las tendencias no se ha hecho esperar, dando cabida a dichos fenómenos híbridos. Más allá del éxito económico, el concepto de valor ha sufrido una interesante evolución, paralela a la coexistencia de diferentes estilos.

En la sociedad preindustrial, el valor descansaba en la originalidad del objeto, básicamente artesanal, manual (Baudrillard, 1995). Hasta entonces, la música era un acto irreplicable, cuya reproducción idéntica era imposible – era necesario repetir una actuación para poder escuchar una obra o parte de ella (he ahí la génesis de los *bises* en la ópera). Por tener esta dependencia imprescindible del factor humano, la necesidad del productor del sonido (el intérprete) en el acto artístico es obvia: la ausencia de un determinado productor anulaba la posibilidad de escuchar una determinada producción, con las características que la habían encumbrado. Incluso, en caso de darse una repetición, hasta una hipotética identidad en términos de espacio, vectores y personas, es decir, el mismo escenario, las mismas obras y los mismos asistentes, la interpretación, por razones de índole estética, no se podía repetir de forma absolutamente idéntica, como tampoco se buscaba tal repetición.

Tiempo más tarde, con la aparición de la reproductividad, el valor se ha convertido en atributo del modelo, el objeto en forma virtual. La aparición y evolución de los medios de grabación del sonido, combinada con la de las imágenes, trajo cambios en la

percepción de los mismos. El nivel axiológico del acto artístico varía mucho entre la producción y consumición en vivo y en directo, y el fenómeno paralelo, el de la música grabada.

17.6. INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS

El posicionamiento de Attali, (1985) sobre la evolución de la música - desde su faceta primordial de sacrificio, de ofrenda ritual, histórica y necesariamente única, irrepetible, pasando (tras la invención de la imprenta y demás medios) por la re-producción distinta históricamente, en lugar, espacio y protagonista(s), para llegar a la contemporánea idea de la música como herramienta o utensilio, que no instrumento - parece reflejar con bastante fidelidad la situación.

Al *instrumento* se le suponen cualidades expresivas que en manos de un intérprete adecuado, es capaz de ser elemento indispensable en la obtención de la satisfacción - intelectual, física o emocional. Mientras, la *herramienta* debe cumplir una serie de requisitos enfocados a su utilización por gente cuya pericia y expectativas están en otros niveles, no necesariamente de experto (Tanaka, 2005: 288)

Cuanto más alto el nivel de satisfacción que produce una música, más tiempo perdura como modelo reproducible. Pero por la sucesión natural de los individuos y el concepto de propiedad intelectual, la innovación es imprescindible. Para que la música digital pueda cumplir el mismo papel que su predecesora analógica, es preciso que pueda producir niveles superiores de satisfacción, con sus propios medios. Para ello, las músicas, lejos de proponer una obra inamovible, vendrían concebidas como estructuras de posibilidades, cuyo acabado final se produciría en el mismo momento de la actuación, con la activa participación de la audiencia (Tanaka, *ibid.*).

Como parte del paisaje sonoro de la cultura occidental, el timbre del violín se encuentra ante una nueva etapa. Al tratarse de un instrumento con una identidad tímbrica bien definida, una dilatada historia y presencia en el imaginario colectivo, su evolución viene condicionada por la necesidad de conservar sus señas de identidad sonora; por ello, la vía actual más propicia parece ser más bien aquella de la combinación con fuentes sonoras novedosas, que no se hayan utilizado antes.

En la cultura occidental, la construcción sonora artística se sustenta en la identidad del timbre de la/s fuente/s sonora/s, en una acertada combinación de matices tímbricas que conformen unitariamente una entidad sonora, con sus rasgos distintivos, al servicio de la expresión de un cúmulo de ideas e informaciones.

17.7. A MODO DE CONCLUSIONES

El timbre se refiere a la calidad o “color” de los sonidos, y no pocos autores lo analizan desvinculándolo de la frecuencia y la intensidad. Un conocimiento quizás menos profundo de las posibilidades y dificultades técnicas de los instrumentos en general, de los de cuerda frotada en particular, y del violín en concreto, puede llevar a conclusiones alejadas de la realidad empírica.

La idoneidad de la creación de herramientas que permitan al *prosumer* la expresión de su creatividad personal, y mediante dicha imbricación, de la herramienta con el instrumento clásico, la consecución de una cumplida expresión del “yo” artístico, cubriendo un amplio abanico de resultados, acordes con los deseos del usuario. Así, la herramienta se constituye en vector de progreso, cumpliendo, las expectativas de todo usuario conforme con sus características.

Lo que hasta aquel momento fuera irreplicable, ya no precisaría más que de una recreación, una actuación del productor, que plasmaría la obra en una versión grabada, lista para la difusión y la re-producción diferenciada en una potencialmente infinidad de variantes, tomas y resultados, según el criterio del consumidor convertido a *prosumer*.

Los probables dilemas éticos que esta nueva realidad origine en términos de propiedad intelectual no hacen el objeto del presente estudio.

17.8. REFERENCIAS

ATTALI, J., (1986) *Noise: The Political Economy of Music*. Brian Massumi (Trad.) Manchester University Press, pp. 3-28.

BAUDRILLARD, J., (1995), *Simulacra and Simulation*. Sheila Glaser (Transl.) Ann Arbor, MI., University of Michigan Press.

GÉRTRUDIX BARRIO, M. (2000). *El icofono musical como portador publicitario*. *Icono14*, nº 1, 104-121.

TANAKA, A., (2005) “*Interaction, Experience and the Future of Music*” en O’HARA, K. Y BROWN, B *Consuming Music Together Social and Collaborative Aspects of Music Consumption Technologies* pp. 271-292.

17.9. NOTA

¹ (Del gr. ἐπίγονος, nacido después). Lit. (Peyor). Discípulo que carece de originalidad, y no hace más que imitar; imitador sin talento.

18. MÉTODO DE DATACIÓN DE EDICIONES MUSICALES A TRAVÉS DE SUS ELEMENTOS Y SU APLICACIÓN AL LIBRO DE POLIFONÍA Nº 3 DE LA CATEDRAL DE MÁLAGA

Jose Carlos Rodrigo Herrera

Universidad de Málaga, jcrh@ic.uma.es

El estudio de las partituras editadas en cada periodo histórico ayuda al conocimiento de la sociedad que las produjo y a recuperar los conceptos que quedaron plasmados en el momento de su creación. También permite el estudio de la evolución de la comunicación musical a lo largo de la historia, sin embargo, en numerosas ocasiones se desconoce la fecha de edición de las obras musicales.

Cuando un investigador se encuentra con que la obra musical que tiene en sus manos no está datada debido a la pérdida o falta de estos datos, por lo que corre el riesgo de no interpretarla correctamente. Permita

Ante estas circunstancias, se hace necesaria la formalización de un método práctico que permita datar aproximadamente la edición de una obra musical, a través de sus elementos formales.

18.1. MÉTODO DE DATACIÓN DE EDICIONES MUSICALES A TRAVÉS DE SUS ELEMENTOS

Generalmente, cuando se necesita datar una obra se acude en primer lugar a la información que brindan sus propios textos. En el caso de las partituras editadas entre los siglos XV y XVIII estos datos suelen encontrarse en las portadas y en los índices, donde se reseñan los compositores, el editor, la ciudad de edición y el año de impresión (Martín Abad, 2004: 62), sin embargo, en numerosas ocasiones esta información se ha perdido.

Cuando los libros musicales han sido reencuadrados, se les han podido incluir nuevas obras, por lo que la información de sus portadas e índices queda obsoleta. El guillotinado de la foliación para adaptar las hojas al nuevo encuadrado puede

eliminar datos relevantes de las obras. Estas circunstancias hacen necesarias idear nuevos métodos para fechar las ediciones de estas obras.

Este artículo propone un método basado en la comparación de los elementos formales, tanto materiales como gráficos, que componen las obras sin fechar, con otros de otras ediciones datadas con certeza. Estas fuentes secundarias deben compartir ciertas características generales las obras a datar. También es conveniente que se encuentren o hayan pertenecido al mismo archivo.

En primer lugar se han de identificar los elementos gráficos y materiales de las fuentes primarias (las partituras sin datar) y secundarias (las obras fechadas) para luego cotejar estos datos entre sí de forma que la cantidad de similitud indicará si las obras se editaron o no en la misma época.

18.1.1. Elementos gráficos:

Estos elementos han de analizarse desde un punto de vista formal y no de manera literaria ni musicológica.

18.1.1.1. La tipología de las letras documentales: textuales y capitales

Las letras documentales son los elementos gráficos utilizados para editar los textos (portadas, dedicatorias, textos de las obras o simplemente el texto que acompaña a la música).

En el caso de las ediciones de los libros de polifonía se distinguen dos *tipos* de letras documentales, las textuales y las capitales.

Las letras textuales son las empleadas en la redacción de los textos de las obras. Es interesante conocer su historia y evolución para poder datar mejor un documento.

Las letras capitales tienen una función léxica y práctica. Su tamaño suele ser mayor que el del resto de letras y puede ser un indicativo de su datación, pues a cada periodo histórico le suele corresponder unas características y tamaños definidos.

18.1.1.2. Tipología de la grafía musical

Esta grafía abarca todos los signos musicales. Muchos de estos son propios de cada época por lo que son un referente importante para la datación de las obras.

En general, aunque la aparición de un nuevo sistema gráfico musical no elimina inmediatamente al anterior, su creación, expansión, aceptación y evolución puede situarse en el tiempo, por lo que su estudio es imprescindible para datar las obras musicales.

18.1.1.3. Elementos artísticos característicos. Los grabados

Junto a los textos, las letras capitales y la grafía musical, existen otros elementos gráficos que pueden aparecer en las ediciones musicales, los componentes decorativos.

Al igual que ocurre con los demás elementos gráficos, aunque exista la tendencia de continuar con los estilos decorativos anteriores, siempre hay sutilezas que los sitúan en una época concreta.

De los elementos artísticos presentes las ediciones musicales destacan los grabados. Su análisis contribuye a situarlos en el tiempo. La investigación de la decoración supone la introducción de la disciplina de Historia del Arte dentro del estudio de las obras musicales.

18.1.1.4. Otros elementos gráficos

En las ediciones musicales pueden encontrarse otros objetos gráficos como dibujos, rúbricas, marcas, notas y demás elementos que pueden ayudar a la datación de la obra o a conocer su historia.

18.1.2. Elementos materiales:

Hoy en día, existen diversas técnicas analíticas físico-químicas diseñadas especialmente para datar los materiales.

Uno de estos sistemas es el llamado *Carbono 14*. Lo negativo de este método es la necesidad de tomar una muestra física del ejemplar, lo que supone la destrucción de una pequeña parte de la edición, o el riesgo de que la muestra esté contaminada y se obtenga una datación errónea.

Debido a estas dificultades es recomendable que se tenga conocimiento de la historia de los soportes y técnicas de fabricación de las obras musicales.

18.1.2.1. El soporte

En el caso de las obras musicales editadas entre los siglos XVI y XIX, los soportes más utilizados son el papel y el pergamino.

El uso del pergamino en los libros, incluidos los de música, se generalizó a partir del s IV d.c. (Svend, 1982: 30 – 31) y empezó a declinar a principios del siglo XIX.

En cuanto al papel, se sabe que llegó a Europa hacia el año 1100. Una de sus características es que, durante su fabricación, se puede sellar con una *marca de agua* y ésta suele ser una firma de la fábrica. Las primeras filigranas aparecen en la segunda mitad del siglo XIII (Svend, 1982: 41– 43, 76).

Pese a no tener ni la calidad ni la resistencia del pergamino, el papel contribuyó al abaratamiento y difusión las ediciones.

18.1.2.2. La calidad de los materiales

La calidad de los materiales empleados en la fabricación de los libros ha ido variando según las épocas de crisis y bonanzas. En tiempos económicamente complicados esta calidad bajaba considerablemente a fin de abaratar los costes de producción.

Conociendo los periodos financieros de los centros de edición de las obras musicales y analizando la calidad de sus materiales, se podrían ubicar las partituras en dichas épocas.

18.1.2.3. El desgaste y deterioro de las obras

El empleo continuado de los libros musicales produce un cierto desgaste y deterioro, por lo que indirectamente puede ser un indicativo de su antigüedad. Por otra parte, hay que tener en cuenta el uso que se le haya podido dar. De hecho, una obra antigua poco usada puede estar menos deteriorada que otra más moderna pero con un mayor uso.

Todos estos factores han de considerarse a la hora de tomar el desgaste y deterioro como un elemento relevante para la datación de una partitura.

18.1.2.4. Las restauraciones

En numerosas ocasiones el daño acumulado por el uso o almacenaje de los libros de polifonía ha obligado a restaurarlos.

Estas intervenciones suelen ser claramente visibles, por lo que, a más restauración, puede corresponderle un mayor uso a lo largo del tiempo y por tanto podría asignársele una antigüedad mayor.

También las diferentes técnicas y el número de veces que se ha restaurado una obra pueden ser indicativos de su edad.

Estas restauraciones pueden verse reflejadas en las cuentas de la institución que custodia la obra, lo que las convierte en importantes fuentes secundarias en busca de esta información.

No obstante, hay que tener en cuenta lo referido en el apartado anterior sobre la relación entre el uso de una obra y su desgaste, puesto que el gusto del repertorio puede hacer que las obras sean más o menos utilizadas.

18.1.3. Dificultades del método formal para la datación de ediciones musicales

Este método de datación de partituras antiguas presenta dificultades, relacionadas principalmente con la ausencia de elementos formales comparativos, la reencuadración de las obras, la copia de elementos entre otras.

18.1.3.1. Ausencia de elementos recopilados

Cuando el número de elementos gráficos y materiales presentes en la fuente principal o secundaria es escaso, supone no tener suficientes datos para comparar. No es lo mismo tomar ejemplos de una sola página que de todo un libro.

La pérdida o dificultad de acceso de las fuentes secundarias es otro de los obstáculos que puede encontrarse el investigador.

18.1.3.2. El problema de la reencuadernación

No es extraño que los libros musicales se reencuadernen por el deterioro de sus páginas o por el cambio de repertorio. En esta operación es normal que los folios se guillotinen para homogenizar su tamaño. Esta acción puede provocar una pérdida de información escrita (principalmente el nombre del compositor, título de la obra...).

Otro de los problemas de un libro musical reencuadernado es que, en numerosas ocasiones, se le han incorporado obras ajenas a la edición original. Esto puede producir que, en la fase de recopilación de elementos gráficos, se tomen como característicos de una época elementos que son de otra.

Una posible solución consiste en realizar un estudio individualizado de todos sus folios. Se ha de observar que todos los elementos gráficos y materiales posean las mismas características y en el caso de encontrar alguna diferente, se ha de sospechar sobre su pertenencia a la edición original.

18.1.3.3. La copia historicista de elementos gráficos

No es extraño que los fabricantes de libros se inspiren en modelos gráficos anteriores para la creación de nuevas obras. Siempre hay una tendencia de continuidad estilística en el conjunto de las ediciones. La introducción de innovaciones gráficas contemporáneas suele ser un proceso moderado, lento y lleno de sutilezas.

Otro caso es cuando el editor tiene una firme y consciente intención de copiar un estilo gráfico de una determinada época. Se entraría entonces en el campo de los *Falsos Históricos*, lo que dificulta precisar la datación de las obras historicistas por el método formal al tener los elementos formales tan similares a las de otra época.

Para datar este tipo de obras es necesario acudir a sus textos y fuentes secundarias ó analizar sus materiales con métodos físico-químicos.

18.1.3.4. Otras dificultades

En numerosas ocasiones, el investigador puede encontrarse con estudios anteriores de la edición musical, pero la inexactitud o error en sus datos puede acarrear graves problemas. Se ha de intentar no acudir a este tipo de fuentes.

Otra dificultad es que la dilatación que han sufrido los componentes materiales de las fuentes ha podido cambiar el tamaño original los elementos gráficos. Si éstos se han editado en los mismos soportes y se han custodiado en el mismo lugar, no debería haber ningún problema, pero en caso contrario, esta dilatación les ha podido afectar de manera diferente.

La mejor manera para comparar elementos editados en soportes distintos es realizarla con la ayuda de un visor de imágenes que permita variar sus proporciones.

18.2. APLICACIÓN DEL MÉTODO DE DATACIÓN DE EDICIONES MUSICALES AL LIBRO DE POLIFONÍA Nº 3 DE LA CATEDRAL DE MÁLAGA.

El archivo catedralicio de Málaga custodia 15 libros de polifonía de diferentes autores y siglos de los que tres no están datados (los números 13, 14 y 16).

Se aplicará el método formal de datación de ediciones musicales anteriormente propuesto para averiguar la fecha aproximada de edición y el autor del libro de polifonía nº 13.

En primer lugar se buscará entre sus textos la información relativa su historia. Luego se reconocerán las características de sus elementos gráficos y materiales para compararlos con los de las fuentes secundarias datadas. Estas últimas han debido seleccionarse siguiendo unos criterios de semejanza formal con el objeto de estudio.

18.2.1. Fuentes Primarias del libro de polifonía nº 13

Se estudiarán y analizarán sus textos y sus elementos gráficos y materiales.

18.2.1.1. Información documental

Su título, "*MAGNIFICAS DE / TODOS TONOS*", está escrito en la portada. No tiene dedicatoria y en el resto de páginas no hay textos que indiquen ni su editor ni su fecha de creación.

Carece de índice al parecer nunca lo ha tenido, pero contiene ocho *Magnificat* compuestos en los distintos modos.

En la página 1R se encuentra manuscrito «*Nº 13 del Ynventario que se hizo en el año de 1859*», en la contraportada V, «*Juan Cansino*», y en la portada V, «*José Alvarez / Juan Cansino*» y «*Ms. V*».

Álvarez y Cansino fueron Seises de la Catedral Malacitana en 1830 (Martín Moreno, 2003: XXVI, 47), lo que indica que en ese año el libro pertenecía ya a la Catedral.

18.2.1.2. Información elemental del libro de polifonía nº 13

Se reconocerán las características de los elementos gráficos y materiales para compararlas con las de los libros de polifonía datados.

- Elementos gráficos.

Se imprimieron manualmente con ayuda de un tampón. No obstante, la decoración de sus letras capitales parece haber sido manuscrita.

El tipo de letras textuales es *Garamond* y su tamaño medio es de 9 mm. (imagen 1).

Las letras capitales son negras y de tipografía *Garamond*. Su tamaño es ligeramente menor que la altura del pentagrama que presiden. Cuando es principio de obra se enmarcan con decoración vegetal geométrica, triplicando el tamaño del conjunto (imagen 2).

Los únicos elementos decorativos que tiene el libro son los que se concentran en los marcos de las letras capitales.

El tipo de grafía musical es mensural blanca. Cabe destacar que las claves de *Fa*, *Do* y *Sol*, son propias del siglo XVIII, al igual que la unión de las notas *fusas* por sus corchetes y las ligaduras de expresión (más propias de la notación tonal que de la modal).

- Elementos materiales.

El libro debió de haber sido reencuadernado al menos una vez. La actual es de madera recubierta de cuero y decorada con clavos de bronce.

El ejemplar tiene de 55 páginas de papel sin marcas de agua. Algunas hojas están demasiado apuradas en sus lados exteriores, lo que apunta a que fueron guillotizadas.

18.2.2. Fuentes Secundarias del libro de polifonía nº 13

Son todos los textos que dan información sobre el objeto de estudio.

18.2.2.1. Bibliografía sobre la obra

La única obra que estudia de manera pormenorizada este libro de polifonía es el *Catálogo del Archivo de Música de la Catedral de Málaga* (2003), en donde hace una descripción y señala que su contenido «... es idéntico al libro P.4, de Biosca.» (Martín Moreno, 2003:64).

18.2.2.2. Fuentes secundarias comparativas para la datación del libro de polifonía nº 13

Para la datación de esta obra con el método formal se ha escogido como fuentes secundarias de comparación, los libros de polifonía nº 12 y 4 del mismo archivo. Estos ejemplares han sido revisados y se ha advertido que poseen suficientes características comunes con el objeto de estudio como para relacionarlos.

- Libro de polifonía nº 12 del archivo catedralicio de Málaga.

Fue editado por Tomás García en 1762, quien perteneció a la Capilla Musical de la Catedral de Málaga. También realizó el libro de polifonía nº 1 y varios cantorales gregorianos (MARTÍN MORENO, 18-19).

Sus páginas son de pergamino y los elementos gráficos han sido impresos manualmente con ayuda de un tampón. No obstante, la decoración de sus letras capitales se debió de dibujar a mano.

El tipo de letra textual es *Garamond* y su tamaño medio es 8mm (imagen 1).

Las letras capitales son de tipo *Garamond* o, en menor número, góticas con lacería. Son de color rojo y miden el doble de la altura de los pentagramas que presiden. Cuando es principio de obra se enmarcan en rojo con decoraciones vegetales simétricas en negro y sus tamaños aumentan al triple (imagen 2).

Su grafía musical es de tipo mensural blanca y cabe destacar sus claves de Do, Fa y de Sol, propias del siglo XVIII.

Sus obras se reflejan en el índice de la página nº 98V. Contiene numerosos de himnos para diversas festividades y un conjunto de *Magníficas* en todos los tonos.

- *Libro de polifonía nº 4 del archivo de la Catedral de Málaga.*

En la portada aparece el nombre de “*Biosca*” y la fecha “ 1800”. No conserva índice y al parecer nunca lo tubo, pero sus obras son las mismas que las libro polifonía nº 13.

Sus folios son de pergamino y sus elementos gráficos han sido editados manualmente con ayuda de un tampón. La decoración de sus letras capitales es manuscrita.

El tipo de letra textual es *Garamond* y su altura media es 8mm (imagen 1).

Las letras capitales son de tamaño ligeramente superior a la altura del pentagrama que preceden. Su tipología es *Garamond* mayúscula roja y no suelen estar decoradas, excepto cuando es una nueva obra musical, entonces se encuadran con un marco rojo con decoración geométrica negra y sus tamaños aumentan a más del triple (imagen 2).

Su grafía musical es mensural blanca con elementos propios del Siglo XVIII, como las claves de *Fa* y *Do*. También tiene ligaduras de expresión y claves de *Sol* propias de la notación tonal.

18.2.3. Comparación de elementos gráficos de los documentos seleccionados con los del libro de polifonía nº 13

Una vez extraídas las características de los elementos de todas las fuentes, se procederá a su comparación.

18.2.3.1. Comparación de las letras documentales

Las características de las letras textuales en todas las obras son exactamente las mismas (tienen casi los mismos tamaños y las mismas formas, pese a estar impresos es distintos soportes), lo que indica que debieron de utilizar los mismos *tipos* para sus edición(imagen1).

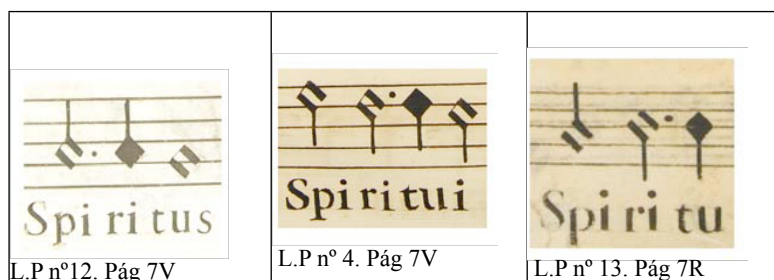


Imagen 1

18.2.3.2. Comparación de las letras capitales

El tipo de letras capitales en todas las obras es *Garamond*, no obstante, el libro nº 4 tiene letras con formas ligeramente distintas a las de los demás libros. En los libros nº 12 y 13 tienen exactamente las mismas formas y tamaños (imagen 2).

Se aprecia que en los libros nº 13 y 12 han utilizado los mismos patrones decorativos y en los libros nº 12 y 4, las mismas tonalidades rojizas (imagen 2).



Imagen 2

18.2.3.3. Comparación de las la grafía musical

En todas las obras se ha utilizado la grafía mensural blanca con elementos propios del siglo XVIII, pero hay ciertas características puntuales que las diferencia o iguala.

El estudio comparativo de los elementos musicales (anexo I), concluye que:

- En los libros nº 13, 12 y 4 las notas *fasas*, *Semimínima*, *Mínimas*, *Semibrevis* y *Brevis* y en claves de *Fa* tienen exactamente las mismas formas y prácticamente los mismos tamaños. Además, los *Sostenidos*, *Bemoles*, *custodes* y claves de *Sol* son prácticamente iguales en los libros nº 13, 12.
- En los libros nº 4, y 13 aparece elementos propios de la música tonal, como es la ligadura de expresión.
- El libro nº 4 ha utilizado diferentes *tipos* en sus claves de *Sol*, *Bemoles* y *Sostenidos*.

18.2.3.4. Otros datos de interés

Los libros de polifonía nº 4 y 13 tienen las mismas obras musicales, lo que significa que uno es una copia del otro.

18.2.4. Conclusiones: Datación del libro de polifonía nº 13 del archivo catedralicio de Málaga

Tras comparar todos los elementos formales de los tres libros se concluye que:

- La mayor parte de los tipos gráficos de los tres libros tienen el mismo tamaño y forma. Esto significa que se han utilizado los mismos *tipos* para sus ediciones, exceptuando algunos en el libro nº 4.

Todo apunta a que todos se realizaron en el mismo taller, aunque los libros nº 12 y 4 no se editaron en la misma fecha, a tenor de la información de sus portadas.

- En los libros nº 13 y 12 se usaron los mismos patrones decorativos en las letras capitales y las mismas claves de *Sol*, de las que comparten forma y tamaño. Por lo que se concluye que el editor de estos dos libros debió de ser el mismo, D. Tomás García, y sobre la misma época, 1762.

- Tomás García fue el editor de la mayor parte de las obras del compositor Juan Francés de Iribarren, por lo que tal vez éste músico también compusiera las obras musicales del libro nº 3. Un futuro estudio musicológico podrá corroborar estas sospechas.

- El libro de polifonía nº 4 es una copia del libro de polifonía nº 13 hecha por el maestro Biosca en 1800.

18.3. CONCLUSIONES DEL MÉTODO FORMAL DE DATACIÓN DE LAS EDICIONES MUSICALES

Este método funciona satisfactoriamente para el caso de los libros de polifonía de la Catedral de Málaga, de los es capaz de averiguar sus posibles editores, fechas de producción e incluso los posibles compositores de sus obras musicales.

También se recomienda realizar una base de datos con los elementos musicales de todas las obras musicales datadas. Esta base de datos se podría utilizar para la comparación de los elementos formales de aquellas obras sin fechar.

En la actualidad el grupo de investigación ATIC del departamento de Comunicaciones de la UMA está realizando esta base de datos. También está ideando una aplicación informática basada en el método formal para comparar los elementos gráficos de las partituras y relacionarlos con la intención no sólo de datarlas, si no también de transcribirlas.

18.4. AGRADECIMIENTOS

Este trabajo ha sido financiado por el Proyecto de Excelencia de la Junta de Andalucía P07-TIC-02783.

La persona que ha realizado este trabajo quiere agradecer a D. Francisco Aranda Otero, responsable del Archivo de la Catedral de Málaga, haber permitido tomar fotografías de obras allí contenidas y a D^a Susana Rodríguez y D. Alberto Palomo, por haber facilitado el acceso a los libros de música.

Igualmente se agradece a D^a Nuria Casquete de Prado Sagrera, directora gerente de la Institución Colombina de Sevilla, su colaboración y permiso para fotografiar sus fondos musicales para la realización de este trabajo.


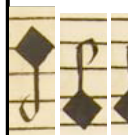
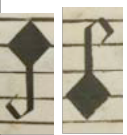

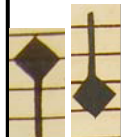

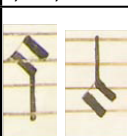
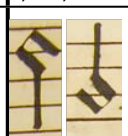
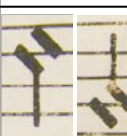

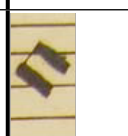
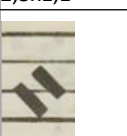

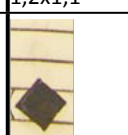

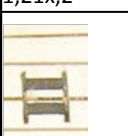

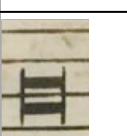

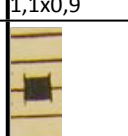
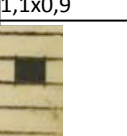


18.5. REFERENCIAS



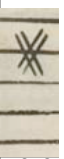


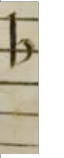
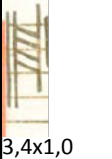


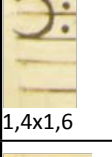
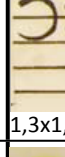
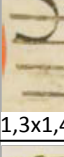
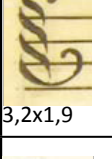

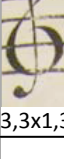
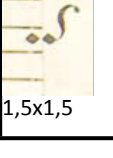

APEL, W. (1953): *The Notation of Polyphonic Music. 900-1600*, Cambridge, Massachussets, The Medieval Academy of America.

- ARMSTRONG, M. WAGNER, J. (2007): *Géry de Ghersem*, Grove Music Online, ed. L. Macy.
- DÍAZ, J (1983): *El libro español antiguo*, Madrid, Edition Reichenber.
- BARQUET, J. (2004): *Evolución de los caracteres tipográficos: perspectiva Histórica de una necesidad comunicacional*, El Salvador, Gramma.
- QUEROL, M. (1972): “Estevan de Brito. Motetorum liber primus. Officium defunctorum, Psalmi, Hymnique per annum”, *Portugalias Música*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, Vol.I nº 21.
- MARCOS, J. (2007): *Letras Capitulares. Concepto, historia, evolución y uso típico*, Placencia.
- MARTÍN ABAD, J. (2004): *Los Libros Impresos Antiguos*, Valladolid, Universidad de Valladolid.
- MARTÍN MORENO, A. (2003): *Catálogo del Archivo de Música de la Catedral de Málaga*, Granada, Centro de Documentación Musical de Andalucía.
- MORILLA CRITZ, J (1973): “Historia económica de Málaga Hipótesis sobre una economía en crecimiento”, *Revista Javega*, Málaga, Centro de Publicaciones de la Diputación de Málaga, Nº 2, pp. 65-68.
- RODRÍGUEZ, R. (1999): *Introducción a la obra de Francisco Guerrero: Trascendencia y Modernidad*, Sevilla, Conservatorio Superior de Sevilla.
- SVEND, D. (1982): *Historia del Libro*, Madrid, Alianza Editorial.
- VV.AA, ROS-FÁBREGAS E. (2006): “Los libros de polifonía de la Catedral de Pamplona” en *Conmemoración del VIII Centenario de la Chantría de la Catedral de Pamplona como dignidad eclesiástica (1206-2006)*, Pamplona, nº 238, pp. 335-388.
- VV.AA, (1994): *Catálogo de Polifonía de la Biblioteca Colombina Catedral de Sevilla*, Granada, Centro de Documentación Musical de Andalucía.

ANEXO I

Comparación de elementos gráfico-musicales de los libros de polifonía nºs 12, 13 y 14 del Archivo de la Catedral de Málaga.

		LIBRO 12	LIBRO 13	LIBRO 4
NOTAS MUSICALES	Fusas ó Cromas	 2,5x1,1	 2,5x1,0	 2,4x1,0
	Semimínimas	 2,2x1,0	 2,3x1,1	 2,2x0,9
	Mínimas	 2,2x1,0	 2,3x1,1	 2,3x1,1
	Semibrevis	 1,21x1,1	 1,2x1,1	 1,1x1,1
	Semibrevis ennegrecida	 1,21x,2	 1,2x1,1	 1,1x1,1
	Brevis	 1,1x 0,9	 1,1x0,9	 1,1x0,9
	Brevis ennegrecida	 1,1x0,9	 1,1x0,9	 1,1x0,9
	LIGADURAS			

FIGURAS MUSICALES	Sostenidos			
		0,6x0,7	0,6x0,5	1,0x0,7
	Bemoles			
		1,7x0,7	1,7x0,7	1,1x0,5
	Claves de Do			
		3,4x1,0	2,9x1,0	3,2x1,1
Claves de Fa				
	1,4x1,6	1,3x1,2	1,3x1,4	
Claves de Sol				
	3,2x1,9	3,2x1,9	3,3x1,3	
Custodes				
	1,5x1,5	1,5x1,5		

19. EL SYNCHROCINÉ O CINÉ-PUPITRE DE CHARLES DELACOMMUNE: UN DISPOSITIVO OLVIDADO (INTRODUCCIÓN AL CONTEXTO, FUNCIONAMIENTO Y DOCUMENTACIÓN ORIGINAL DISPONIBLE)

Jesús Manuel Ortiz Morales

Conservatorio Superior de Música de Málaga, ommalaga@wanadoo.es

(Con la colaboración especial del Dr. Paul Lehrman, Universidad de Tufts).

19.1. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo investiga (y en algunos casos, creemos que aporta ya) varias cosas principales: la primera, el nombre y la verdadera personalidad (incluyendo bastantes curiosidades biográficas hasta hoy desconocidas) del inventor del synchrociné, un aparato de 1920 diseñado para mejorar el sincronismo musical “en vivo” entre la música y las imágenes cinematográficas; lo que podríamos denominar algo groseramente como primera mesa de mezclas y control audiovisual de la historia; la segunda, la búsqueda, éxito y divulgación de la feliz aparición de una completa documentación original disponible sobre el aparato y cómo acceder a ella (completándolas con unas páginas de muy difícil acceso, y un aparato crítico medianamente solvente); la tercera, tras realizar un estudio sobre su funcionamiento real, explicar que este dispositivo revela, no solo funcionalidades muy destacadas (que le hacen ser, posiblemente, el más perfeccionado dentro de su género, a pesar de las aparentes referencias históricas en sentido contrario), sino que revela también capacidades muy especiales (que no reunía ningún otro similar) para el “automatismo audiovisual”, y que vuelven mucho más comprensibles declaraciones contemporáneas en ese sentido, como las del director-pintor Fernand Léger, que veremos convertirse pronto en otro de los objetivos directos de esta investigación. Se apunta, también, que sus capacidades lo hacen parecer en muchos aspectos superior a un competidor análogo de la época, el Rhythmnome o Musikchronometer, que supuestamente, según las escasas referencias

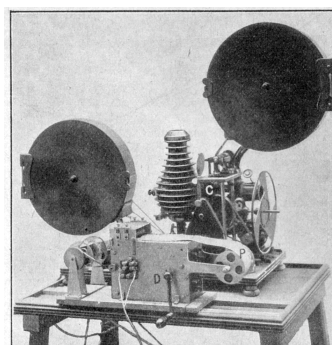


FIG. 4. — LE CINÉMA ET SON DISTRIBUTEUR
C, appareil cinématographique ; D, distributeur ; P, papier
entraîné par le distributeur.

“enciclopédicas” o generales, sería superior en calidad y cuyo inventor (C.R. Blum) habría inventado también un curioso procedimiento técnico denominado la “banda ritmográfica”, en uso hasta hace poco en las escuelas de doblaje de cine. Tras un estudio en profundidad de patentes y declaraciones, se llega a una conclusión muy probable, y algo sorprendente con respecto al desarrollo de dichos hechos históricos [8]. Desarrollando la investigación, se terminan aportando una gran cantidad de datos socio-contextuales y técnicos tanto del dispositivo, como de toda la carrera profesional del inventor (incluyendo el estudio de otros muchos inventos realizados; así como otros diversos sistemas que pudieran haberle influido o en los que pudiera haberlo hecho él) y, curiosamente, de su propio desarrollo biográfico, que termina haciendo surgir una figura histórica que no se sospechaba, y que ofrece interés por otros muchos diversos motivos.

Finalmente, de forma colateral, a lo largo de la tesis, se plantea también la conveniencia de revisar un momento histórico muy particular en la historia de la música en el cine (el de la época de 1920-27) : no solo ofrece un grupo de obras maestras muy particulares, que son estudiadas y agrupadas en una corriente específica (a la que se propone denominar, en caso de demostrar su unidad y correlación, “movimiento cinematográfico europeo”, de forma quizás provisional pero muy meditada), sino que representa un punto específico y muy depurado de una determinada evolución en la técnica profesional del sincronismo musical o “en vivo”, ofreciendo un enfoque y una experiencia artística diferente de la habitual en la relación música-imágenes (mezcla de concierto, ópera y cine) y que pudo estar en la base de la idea sobre “cinema total” que expresaron los teóricos de esa época. Se suministra una amplia panoplia de declaraciones en diversos aspectos (industrial, tecnológico, crítico, teórico, compositivo) como resumen del estado de la cuestión en la introducción histórica a la tesis técnica.

La justificación académica del interés de la investigación se hace en base a que todos los enunciados acabados por llave [1,2, etc..] son puntos hasta ahora totalmente desconocidos, mal conocidos, confusos, o, como mínimo, sujetos a fuerte polémica, cuando no, erróneos, directamente.

19.2. OBJETIVOS

Este ensayo tiene como objetivos primordiales y parte en origen de dos líneas diferentes de interés:

La primera, del propio interés que genera la información sobre un dispositivo de estas características (hasta ahora, bastante poco conocido).

El estudio de su funcionamiento y sus mecanismos, con sus posibilidades y sus limitaciones, pueden mejorar mucho nuestro conocimiento hasta ahora muy escaso de cómo se realizaban los grandes espectáculos cinematográficos que ocurrieron en aquella época y que, en su especificidad artística, no han vuelto a darse desde entonces. excepto en revivals puntuales o, ahora sí, las nuevas vías emergentes de experimentación audiovisual.

Hablamos de una época y una corriente artística en la que los desarrollos tecnológicos no solo mejoran y facilitan la creación sincronizada audiovisual, permitiendo la interpretación y conjunción de grandes masas orquestales y corales con las imágenes, el “Drama musical total”: llegan a introducirse dentro de la propia técnica de la composición (sus máquinas de ruidos ambientales, la correlación de ritmos y creación de formas musicales nuevas y específicas según efectos especiales de las imágenes, sus timbres derivados de instrumentos específicos para cine, etc..). En definitiva, que para esta época y corriente artística:

..los aparatos técnicos ...son una parte absolutamente fundamental...en la obtención de dicha forma estética” (Hoormann 2003: 17)

Así pues, parece muy interesante, por sí misma, conocer la tecnología de “nuestro dispositivo” en profundidad.

Esta línea de interés se desarrolla, posteriormente, en las implicaciones que se derivan de dicho estudio: la obras y realizaciones espectaculares en las que fue utilizada, y cómo; otros inventos o avances en la técnica relativos al mismo sistema o al mismo inventor, otros inventos de otros inventores que sean competencia directa, comparativas, méritos en los descubrimientos y, finalmente, como decimos, la propia figura histórica del propio inventor.

Por otro lado, dispositivos de estas características, tan absolutamente particulares, solo pueden ser resultado de unos objetivos e intereses también muy particulares, y pertenecer al contexto de una corriente artística muy determinada, corriente que se vería también notoriamente mejorada en su conocimiento a medida que se conocieran más datos sobre las herramientas que utilizaron.

La segunda línea de objetivos, por otro lado, parte de un estudio anterior relativo a la problemática y las dudas suscitadas en la reconstrucción audiovisual de una película muy determinada: *Le Ballet Mécanique*, de 1924. (Ortiz, 2009)

Ya en dicho estudio se plantearon cuestiones que implicaban este dispositivo; cuestiones que no pudieron ser respondidas en un primer momento por falta de información y que aconsejaron realizar una investigación paralela en ese específico sentido: ésta misma que presentamos ahora, de manera independiente del estudio original (aunque respondiendo a algunas preguntas derivadas de él).

Por ejemplo, en el confuso proceso de la génesis de esta emblemática película, aparecen declaraciones de su director (un director-pintor, Fernand Léger) sobre las cualidades del dispositivo que hoy estudiamos, y con referencia a la realización de dicha película (una de las más destacadas y emblemáticas de la nueva corriente, y siempre sumergida en un halo de misterio y confusión, hasta hoy mismo). Estas declaraciones, dentro de la problemática preparada en el anterior estudio, eran un asunto bastante secundario y auxiliar, pero, por sí mismas, se revelaron como muy interesantes y “misteriosas”: hablaban de *dispositivos de sincronización* para ayuda de estos trabajos, lo que, como decimos, no era muy conocido entonces, y, en cierta medida, intrigante (especialmente por la importancia que parecía que le daba Léger a

su utilización en la película, absolutamente impensable según las ideas que se tenían). Esta duda fue la pista que nos guió al aparato que hoy estudiamos.

Nosotros hemos pedido al compositor George Antheil realizar para ella [NT: la película Le Ballet] una adaptación sincronizada musical ---- gracias al proceso científico de Monsieur Delacommune, esperamos producir mecánicamente el sonido y la imagen [de manera] absolutamente simultánea.... dice Léger, en 1924 (Little Review.1924)

Esta posibilidad, funcionamiento automático y sincronización perfecta del sonido, el esperado “cine sonoro” antes del desarrollo de dicha tecnología en el soporte óptico (por lo menos, en Francia), no encajaba de ninguna manera con las escasas descripciones o ideas mecánicas que teníamos de dicho dispositivo o sus similares de los que, en principio, habría que destacar su ayuda al sincronismo en directo, pero nunca su “sincronismo audiovisual”. Eso significa, por ejemplo, que su reproducción exacta no necesita la intervención humana, lo que estaba en contra de la idea del uso de dicho instrumento, tal y como lo conocíamos (era un atril de lectura para intérpretes, solamente). Y que si incorporaba de alguna manera dicha capacidad, por fuerza debería ser algo más complejo de lo que conocíamos o haberse desarrollado posteriormente con potencialidades especiales que también desconocíamos.

El cómo se puede realizar una interpretación automática y perfectamente sincronizada de sonido, “mecanizada”, utilizando un ciné-pupitre, se convirtió, al final, en la pregunta última a responder en este estudio.

19.3. METODOLOGÍA

En un primer momento, dado que la segunda línea de investigación (las dudas del Ballet) exigía primero para su respuesta la acumulación de datos previos sobre el dispositivo y, por tanto, su estudio (es decir, llevaba ya incluido éste), se decidió planificar una metodología directa y completa sobre el segundo punto, y acumular en el primero el resultado colateral de toda las búsquedas parciales realizadas en el proceso, con su ulterior tratamiento independiente.

Como decimos un par de veces en el trabajo, el resultado de la primera recopilación de datos fue absolutamente descorazonadora. Como muestra de dicho estado de cosas, un excelente investigador que se había acercado tangencialmente a dicha figura y dispositivo decía cosas como ésta:

El redescubrimiento de estos artículos ha revelado el papel del ingeniero Delacommune, olvidado en la mayoría de las historias del cine, a decir verdad. Incluso para evitar simplemente creer al primer periodista en cuyas obra hemos encontrado su nombre, hemos tenido que leer todos los artículos publicados en estas revistas en 1935. (Barnier, 1999: 487)

Y esa era exactamente la mejor forma de describir la situación inicial...un dispositivo y un inventor absolutamente (o casi) olvidados en la historia...

Por lo tanto, a partir de la pobre recopilación de materiales y fuentes primarias e históricas (que aunque muy escasas, luego se revelaron muy fértiles a partir de descubrir los datos adecuados), se planteó como necesaria una investigación previa sobre qué causas podrían impedir que una posible documentación existente

no apareciera (entre otras, que los nombres estuvieran equivocados o fueran encubiertos por nombres de empresas y sociedades), plantear posibilidades y, en base a cada una de ellas, realizar una búsqueda exhaustiva por todos los posibles rastros de ficheros de inventos audiovisuales desde 1918 hasta 1930 que estuvieran disponibles, prensa especializada (y de todo tipo), y rastros en documentaciones oficiales.

Comenzando por el segundo punto, hay que decir que, entre 1900 y 1934, se realizaron más de 4.000 declaraciones de inventos o procedimientos relativos a las tecnologías del sonido, la imagen cinematográfica, o la sincronización de ambas, solo en Francia (y solo algunas menos en Canadá, por ejemplo) , lo que da muestras de ser, precisamente, unas técnicas que, en aquellos momentos, provocaba una respuesta inmensa en los inventores. Tal cúmulo de material (y en idiomas diferentes, incluyendo el alemán) resultaba excesivamente amplio, en un primer momento. El acceder a tal masa de datos, y posteriormente distinguir entre inventos reales y meras traducciones o cambios de denominación de un mismo aparato era ya bastante complejo; y el averiguar exactamente que tipo de tecnología se estaba aportando con cada diseño, una empresa muy trabajosa y lenta.

Y retrotrayéndonos al primer problema, comentar que en ese sentido, se fue haciendo cada vez más evidente un enorme problema con los nombres y denominaciones , tanto del inventor como de sus diversos dispositivos (hay un apartado específico sobre el nombre en el estudio), uno de los principales puntos dudosos y débiles que podían hacernos errar en las búsquedas. Poco a poco, y ya a principios de 2008, se entró en contacto con la CIPO, la oficina de patentes de Montreal, hacia donde nos habían dirigido las pistas, y finalmente, y gracias a su colaboración (y paciencia), al descubrimiento (o mejor, re-descubrimiento) del documento que traemos a estudio, la patente canadiense del “invento Delacommune”.

Fue éste el momento en el que estudiamos brevemente el material descubierto y su funcionamiento interno, y lo leímos ante el tribunal de investigación previa; publicando posteriormente el resultado, en marzo de 2009 (Le ballet Mécanique y el Synchroniné). Su incorporación apresurada al cuerpo del estudio se realizó en un Anexo, el denominado E4: el Synchroniné de Charles Delacommune.

La prueba de la dificultad en la obtención de datos en ese momento nos la da el hecho de que ni siquiera estaba completo, teniendo que recurrir a la especulación para completar 2 de las páginas que faltaban en dicho original.

Exactamente las 2 páginas que, poco tiempo después, el Dr Lehrman tuvo la amabilidad de proporcionarnos, y con las cuales, al completar el documento de forma cerrada, decidimos iniciar este estudio completo específicamente sobre el dispositivo sincronizador, algo mas profundo que el inicial, y ya separado totalmente de la problemática cinematográfica en la que se había iniciado su estudio.

Sin embargo, desde este punto, y siendo ya un avance muy prometedor, cuya profundización histórica y técnica, lectura y publicación como tesis (el artículo que se está leyendo en este momento) sería la certificación de nuestra aportación a dicho

tema (en definitiva, la localización, estudio previo y divulgación pública del documento original, con algunas conclusiones medianamente interesantes o curiosas), y una vez emprendida ya dicha preparación del documento completo y su aparato crítico, ocurrió algo que nos llenó de alegría, y fue que, al empezar a cotejar datos acumulados con registros ya muy fiables; y, sobre todo, una vez establecidos los nombres exactos de autor, invento y documentos, afloraron datos y fuentes que, estando relativamente accesibles, necesitaban un acercamiento algo colateral para su encuentro.

Una línea de investigación (la colaboración del CIPO canadiense nos llevó a contactar de manera privilegiada con el INPI francés, que asumió, quizás inconscientemente, la carga de nuestras continuas consultas desde entonces) que ha terminado resultando muy fructífera: en este momento podemos aportar, aparte la patente original, datos absolutamente fiables de casi todas sus otras patentes, así como las más importantes entrevistas y declaraciones conocidas en esa época. Entre otras, declaraciones del propio autor que van mucho más allá de la mera descripción técnica de su dispositivo, y nos hablan de sus ideas con respecto a la tecnología, el cine o los problemas teóricos en los que su generación se encontraba inmersa.

Finalmente, la colaboración del ejército francés del aire, por medio de la SGA, la del Ayuntamiento de París (por medio de la mairie 6ª, especialmente) y la colaboración muy especial de un par de “libreros especializados en imposibles” [RareBooks], junto con la incorporación y consulta a redes de contenido exclusivo [Jstor/OxfordPress] nos han permitido acceder a fuentes hasta hoy prácticamente inéditas (algunas, absolutamente descatalogadas desde hacía años, en principio) en algunas facetas y contextos de dicha investigación.

Es decir, se han terminado encontrando y aportando documentaciones y textos que, no solo eran “muy difíciles de acceder”, o se consideraban totalmente “perdidas”: es que nunca se supo de su existencia. Con lo que la simple aportación de dicha documentación al dominio y conocimiento general y público creemos que puede ya justificar en gran parte la presentación de este estudio como investigación académica en este campo, y para este tema concreto. Si tenemos en cuenta que aportamos los que nos han parecido los extractos más significativos de más de 3000 páginas, traducidas una a una, despacio, del francés, inglés, italiano o del alemán, referentes a esta cuestión, y de las que ofrecemos muchos textos contemporáneos absolutamente inéditos en castellano (más del 70 % del material presentado son textos inéditos en castellano traducidos para la ocasión, mucho de ellos reaparecidos por primera vez en más de 70 años): no solo del propio Delacommune, sino también de otros personajes muy interesantes de dicha época, bien sean cineastas, músicos, teóricos, periodistas o ingenieros; así como la discusión y referencias de los mejores estudios actualizados sobre lo diversos aspectos de dicha problemática.

Todo lo cual nos lleva a pensar que, incluso en el caso de que nuestra aproximación a la mecánica y funcionamiento, así como comparativa técnica, o juicios históricos que se pudieran realizar por nuestra parte a lo largo del estudio pudieran estar errados (lo que es siempre posible, y más aún dada nuestra escasa capacidad) , la investigación y

aportación documental, incluyendo el trabajo de traducción que se ha realizado, exenta de tales opiniones personales, es absolutamente fiable, objetiva, y aprovechable en gran medida desde este mismo momento, justificando, de algún modo, este trabajo.

Y volviendo al estudio del documento original, que, en cualquier caso, sigue siendo la propuesta y logro principal de esta investigación, ahora ya no dependemos única y exclusivamente de él para sacar conclusiones, quizás algo precipitadas: ahora, el documento que presentamos se encuentra en una posición idónea para su estudio, ya que se encuentra suficientemente contrastado y correlacionado con otros registros del mismo sistema, con otros dispositivos análogos tanto del propio autor como de otros autores, y en unas referencias que creemos claras e indudables.

Unas referencias que, como decimos, son ya hoy tan abundantes (el detalle de los documentos nuevos aportados, y su mínimo aparataje crítico, más de 30 entre patentes, documentos oficiales y artículos específicos, abarcan un punto completo del trabajo: el IX, denominado precisamente Inventario), que nos han permitido

- 1) responder concluyentemente a la pregunta inicial sobre las declaraciones de Léger que, aun siendo algo secundarias, dieron lugar a esta investigación.
- 2) precisar y profundizar bastante en el diseño, mecanismo y problemas del dispositivo denominado synchrociné (así como otros “pupitres” para sincronización análogos en ese momento) y en algunas de sus características más particulares.
- 3) aclarar que el Señor Delacommune no diseñó “un aparato”, sino todo un sistema de dispositivos conjuntos que operaban según un “procedimiento científico”; el procedimiento denominado “sincronismo cinematográfico”, sistema basado en la utilización de la posteriormente denominada “banda ritmográfica” y que puede demostrarse, por varios años, como anterior notoriamente al sistema para doblaje propuesto por Blum (que, en general, se asume hoy por hoy, como el verdadero inventor).
- 4) trazar, finalmente, y de una forma bastante detallada, el recorrido tecnológico del procedimiento del sincronismo cinematográfico a lo largo de toda la década de los años 20 (y su entrada en los 30), no solo técnicamente, sino también con bastantes connotaciones puramente históricas; algunas de ellas, desconocidas en ninguna fuente anterior; incluyendo un estudio de todas las patentes y artículos que arrojan luz sobre controversias nunca bien aclaradas de manera fehaciente a lo largo de quince años de actividad industrial en ese sentido: muchos de los inventos hacen referencia a procesos muy curiosos para sincronizar sonido e imagen, de todos los tipos imaginables y para las circunstancias más diversas. También se detectan líneas de influencias entre inventores y dispositivos.

Y, de manera colateral,

- 5) Aún no siendo, ni pretendiendo ser, un estudio histórico, los hallazgos en ese sentido han sido tan particulares que terminarán revelando un personaje (el propio inventor) con facetas sorprendentes (aviador, literato, inventor, ingeniero, artista, teórico, técnico, empresario, político y tratante de cuadros, como mínimo), así como aspectos curiosos de otros personajes históricos conocidos, de forma independiente al propio invento que estudiamos, por muchos motivos (la mayoría buenos; alguno, no tanto)

Y como recopilación final, podríamos decir que todo lo anterior, al paso, termina ofreciendo nuevos puntos de vista sobre algunos detalles interesantes de todo un momento histórico y una corriente artística poco delimitada y conocida, pero con unos objetivos y problemática muy particular (y con obras muy destacadas en su haber); corriente artística que denominamos aquí, por denominarla de alguna manera, el movimiento cinemático europeo. Y aunque el nombre no es para nada original (se utiliza precisamente el que le daban los contemporáneos a este tipo de espectáculos), sí que se presenta como una aportación más personal la propuesta de aglutinar y estudiar todo este movimiento y corriente artística como algo unitario (a pesar incluso de la gran dicotomía inicial de las dos vertientes geográficas del movimiento: cinematismo europeo & photo-play americano), y no como una agrupación casual de realizaciones independientes alrededor de la relación música-imagen, que es como se suelen enfocar todavía.

Para justificar medianamente tal pretensión, tras un pequeño prefacio sobre denominaciones técnicas y terminológicas, características pero algo confusas en este campo (sobre los tipos de sincronización audiovisual y el contexto del cine mudo) se ofrece un extenso estudio introductorio sobre los diversos aspectos que encuadran dicho movimiento (industrial, teórico, práctico, compositivo, tecnológico, etc.), así como un recorrido por las realizaciones más destacadas de dicho movimiento artístico, y una comparativa con la filosofía y praxis de la rama americana del movimiento, diferente a la europea y que, a la larga, es la iniciadora del cine sonoro tal y como lo hemos terminado conociendo (salvo excepciones contadas), lo que suele inducir a una errónea apreciación del conjunto de dicha época estética.

La razón primera de esta introducción es referenciar lo mucho que el cine americano iniciador del cine sonoro (y el cine, en general), le debe a las experimentaciones artísticas del poco conocido por el público cine cinemático europeo con respecto a la utilización de la música en el cine. La razón última de tan extensa digresión es la explicación razonable de la aparición de los dispositivos que estudiamos solo en la rama europea del movimiento, y no en la americana, fenómeno curioso que nos ha exigido una completa verificación del entorno, objetivos y modos de trabajo habituales de dicha corriente artística tanto a un lado como al otro del Océano.

La planificación temática final, algo compleja dado los múltiples recovecos sobre sí misma de esta investigación, se presenta de la siguiente manera:

PARTE I – INTRODUCTORIA

I.- INTRODUCCIÓN.- SOBRE EL CINE MUDO Y EL SINCRONISMO MUSICAL-

I.1.- Sobre el cine denominado mudo

I.2.- Sobre el sincronismo musical.

II.- EL MOVIMIENTO CINEMÁTICO EUROPEO

II.1.- De la música hacia el cine

II.2.- Del cine hacia la música

III.- EL MOVIMIENTO CINEMÁTICO: CONTEXTO GLOBAL

III.1.- El momento especial de la industria cinematográfica

III.2.- El momento especial del pensamiento teórico

III.3.- El momento especial de la técnica del sincronismo en vivo

III.4.- El momento especial de la técnica compositiva

III.5.- El momento especial de la tecnología de sincronización de dispositivos

III.6.- Conclusión

PARTE II – METODOLÓGICA

IV.- EL LUGAR DEL SYNCHROCINÉ EN ESTE CONTEXTO: METODOLOGÍA Y DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

IV.1- Planteamiento

IV.2- Estado de la cuestión

IV.3- Metodología final

V.- RESULTADOS PROVISIONALES

V.1- El nombre del Sr. Delacommune

V.2- El Synchronicé como dispositivo

V.2.1.- Aspectos tecnológicos

V.2.2.-Aspectos comerciales

V.2.3.-Aspectos históricos

V.3- La herramienta perfecta para el Movimiento Cinemático

V.3.1.- El sincronismo de la palabra

V.3.2.- El sincronismo musical

V.3.3.- El sincronismo audiovisual

V.3.4.- El sincronismo cinemático general

PARTE III – HISTÓRICA

VI.- EL SINCRONISMO CINEMÁTICO A LO LARGO DE LOS AÑOS 20

- VI.1.- Hasta 1919. Guerra y literatura
- VI.2.- 1919-1924. El synchrociné o ciné-pupitre y otros inventos
- VI.3.- 1924-1934. Las productoras Synchronismes y Synchro-ciné
- VI.4.- 1935. El affaire Delacommune
- VI.5.- Desde 1935. Un final desafortunado

PARTE IV – TÉCNICA

VII.-EL SYNCHROCINÉ COMO MAQUINARIA:ESTUDIO DE SU FUNCIONAMIENTO

- VII.1.- Introducción general al dispositivo
- VII.2.- El Sistemas para fabricación de soportes sincronizados
- VII.3.- El sistema de grabación de palabras en la banda rítmica
- VII.4.- El sistema de grabación de música en la banda rítmica
- VII.5.- Mejora del sistema para lecturas musicales
- VII.6.- Sistemas previos y auxiliares
- VII.7.- Posibilidades y limitaciones del dispositivo
- VII.8.- El ciné-pupitre y el Ballet mécanique.

VIII.- OTROS DISPOSITIVOS SIMILARES: EL MUSIKCHRONOMETER

- VIII.1.- Referencias históricas
- VIII.2.- Comparativa técnica
- VIII.3.- Otros mecanismos de sincronización musical: Pleyel , Antheil

IX.- BIBLIOGRAFÍA

PARTE V – DOCUMENTAL

X.- DOCUMENTOS APORTADOS

Inventario (X1.....X32)

19.4. REFERENCIAS

HOORMANN, A (2003): *Lichtspiele. Zur Medienreflexion der Avantgarde in der Weimarer Republik*. Munich. Ed Fink.

ORTIZ MORALES, J.M (2009): *Le Ballet Mécanique y el Synchrociné*. Investigación UMA(FCA). AMP Prod.

LÉGER, F (1924-1925).: *Film by Fernand Léger and Dudley Murphy musical synchronism by George Antheil*. En *Little Review* autumn-winter. 1924-1925. Quaterly Journal. NY.
BARNIER, M. (1999): *The Controversy over the "Invention of the talking Picture*. En *Film History*, Volumen 11. Indiana University Press. Indiana.

20. LA MÚSICA DE VIDEOJUEGO COMO MEDIO Y LENGUAJE

Antonio González Portillo

Conservatorio Superior de Música de Málaga, doctoradomusica@gmail.com

20.1. INTRODUCCIÓN

Comparada con otras formas de cultura popular, el videojuego es una forma relativamente nueva. No ha sido hasta el año 2009 que el videojuego ha alcanzado el estatus de Cultura en España, igualándola a otros productos culturales como el teatro, cine o la música.

Si hay alguna característica que defina al videojuego sobre las demás, es su clara orientación lúdica. Mientras que en otras manifestaciones culturales -como por ejemplo el cine o la música grabada- se ha traspasado esta frontera y se han estudiado sus características como medio y lenguaje, que les ha valido la consideración de arte (De la Fuente y López, 2008: 222), el videojuego se ha quedado anclado a sus raíces puramente lúdicas.

Precisamente estamos hablando de un género con unas características expresivas y narrativas nada habituales. De hecho, la interactividad del medio hace que sus dimensiones sean mayores que, por ejemplo el cine. Cada vez son más los estudios científicos que tratan los diversos aspectos y características del videojuego, y desde hace dos años, la música de los mismos está siendo objeto de estudio, artículos y opiniones por parte de la prensa especializada, grupos de usuarios y la propia universidad.

En el caso de la música en el videojuego, el problema radica en su legitimación, herencia directa de la falta de bases de estudio como medio y lenguaje. Es por esto que cuando se lee un artículo sobre videojuegos o sobre la música de videojuegos, los distintos calificativos son aplicados sin criterio ni razón alguna. Se suelen utilizar los términos de manera arbitraria, y puede parecer que todos están formulados de manera correcta.

Este es el caso de la banda sonora en el videojuego. Este término se suele usar en los análisis de los videojuegos para hablar de la parte musical de los mismos. Este es

habitualmente sustituido por otro en la cultura popular con los mismos significados, la “música”. A veces, incluso estos son sustituidos por “sonido”. Esta mezcla de términos es habitual encontrarla también en artículos especializados, foros de usuarios entusiastas y charlas de aficionados.

Pero ¿tienen ellos todos similar significación? ¿Se podría decir que la banda sonora existe desde el nacimiento del videojuego? ¿Tiene la banda sonora del videojuego las mismas características y connotaciones que la cinematográfica?

20.2. HISTORIA DEL TÉRMINO

Antes de todo conviene aclarar que el término banda sonora tiene su origen en el cine. Esto no ha de extrañarnos en absoluto, ya que el videojuego, como “nuevo medio” (Roig, 2008: 49) recibe influencias de los otros medios ya existentes. En nuestro caso, el cine se torna como el más directo antecesor por analogía del videojuego, y estos adoptan la terminología cinematográfica como propia.

Pero lo cierto es que, aunque parecidos, el videojuego posee cualidades características que, en su esencia lo hacen diferente. Y es por esto que hace necesario que la terminología cinematográfica –cuando es aplicada al videojuego- tenga que ser modificada y/o cambiada en parte, como es el caso de la banda sonora. Como ejemplo significativo se tomará al sujeto receptor del medio. En el lenguaje cinematográfico es denominado espectador, y es una figura receptora pasiva. En cambio, el videojuego utiliza la palabra jugador, figura activa que interactúa con el objeto. La R.A.E. define la banda sonora de la siguiente forma: “*Franja de la película cinematográfica, donde está registrado el sonido*”. Esta definición tiene su origen en la tecnología empleada para la grabación cinematográfica, consistente en una cinta magnética donde se registran el video y el audio de la grabación. En el caso del sonido, una parte longitudinal de la cinta es empleada en exclusiva para esta labor. Una segunda definición de este concepto es encontrada en la misma fuente: “*Música de una obra cinematográfica*”. Esta actualización ha sido necesaria para dar cabida a las nuevas tecnologías de grabación digital, ya que la grabación magnética tenderá a desaparecer en muy poco tiempo. En cuanto al nacimiento de la banda sonora cinematográfica, hay que remontarse hasta el año 1915 para encontrar sus primeros antecedentes. *El nacimiento de una nación*, obra creada en 1915 por D. W. Griffith, representa todo un salto cuantitativo en el diseño y en la presentación de la música cinematográfica (Lack, 1997: 52). Antes de esto podemos hablar de “acompañamientos musicales”, demandados por el público. El impacto generado por *El nacimiento de una nación* ayudó a que las grandes empresas cinematográficas europeas comenzaran a interpretar la música como una parte integrada a la experiencia cinematográfica. Esta nueva concepción de la música en el cine conduce a la creación en el año 1920 de la película *La Roue*, de A. Gance. Concebida como una narración basada en metáforas musicales. La principal novedad es la composición expresa de temas para este filme por parte de A. Honneger (Lack, 1997: 56). La banda sonora en el cine había nacido y tomaba cuerpo, evolucionando a lo largo de la historia en sus modos y formas de hacer, hasta llegar a nuestros días.

20.3. EVOLUCIÓN DE LA BANDA SONORA EN EL VIDEOJUEGO

Un rápido repaso a lo anterior nos indica que, aunque el videojuego toma de las fuentes del cine, su evolución y desarrollo ha sido muy distinta. Por lo tanto, no se pueden aplicar los mismos términos antes reseñados. En lo que concierne a la descripción de la R.A.E., vemos que la palabra cinematográfica que aparece en ambos puntos ignora otras formas audiovisuales. Con respecto al formato de grabación, la música en el videojuego se almacena de manera digital binaria, aunque el soporte sea analógico (hoy día es totalmente digital). Es por todo lo anterior que se hace necesario asentar las bases de la banda sonora en el videojuego, su nacimiento y descripción para, a partir de estos cimientos, proceder a enumerar sus características y establecer una clasificación en función de estas.

Se hace necesaria una revisión histórica de la historia del videojuego, pero desde su apartado musical. Una perspectiva innovadora que se antoja totalmente necesaria establecer esta base de estudio. Así, tomando las investigaciones realizadas, se diferencian cuatro generaciones musicales con diferentes características sonoras y evolutivas cada una de ellas (González, 2010), siendo la cuarta generación una ruptura de conceptos, ideas y esquemas establecidos hasta este momento. En esta generación el ordenador personal (*PC*) se convierte en el nuevo estándar de facto en el mundo informático-lúdico, y relega al olvido al resto de sistemas vigentes hasta el momento. Esto fue posible por la adquisición por parte del mismo de grandes capacidades gráficas y sonoras, elevadas velocidades de proceso e ingente cantidad de memoria. En muy poco tiempo el *PC* se convirtió en la plataforma todo en uno que el usuario demandaba, el *summum* de los sistemas abiertos.

De todas las innovaciones hardware que ha sufrido el *PC*, han sido dos de ellas las que lo han erigido como la máquina de juegos más perfecta jamás creada:

1. La aparición de la tarjeta de sonido trajo la música a un mundo donde imperaba el silencio. El *PC* pasó de comunicarse mediante sonidos indeterminados sintéticos, a recrear complejas melodías multicanal, con una tímbrica muy variada y sin los límites a los que acostumbraban las máquinas anteriores.
2. La adopción del CD-ROM, como medio de almacenamiento de alta densidad, permitía reunir grandes cantidades de información en un espacio muy reducido y un tiempo de acceso consideradamente aceptable (comparado con los anteriores sistemas de almacenamiento externo), posibilitando la edición y guardado de los grandes volúmenes de información que el *PC* estaba capacitado para gestionar.

Las diferentes evoluciones sufridas por la tarjeta de sonido, posibilitó en uso de sesenta y cuatro o más voces de manera simultánea, con posibilidad de efectos en tiempo real, y lo que es más importante, la digitalización del sonido. La posibilidad del uso de ambas características eliminaba las barreras técnicas de las limitaciones del hardware, estando ahora el límite en la memoria del ordenador, que podía ser ampliada. Las posibilidades de las unidades de CD-ROM grabables habilitaron el almacenamiento de

los datos digitales que el *PC* era capaz de manejar, posibilitando el intercambio de grandes masas de información de manera cómoda, eficaz y segura.

Para aseverar la importancia de estas innovaciones vamos a tomar por un momento el concepto de industria cultural, basado en *The Cultural Industries* (2007) de David Hesmondhalgh. Este define a las industrias culturales como “aquellas industrias orientadas a la producción y circulación industrial de textos, donde los textos son objetos de muy distinta naturaleza, pero orientados a la comunicación de significados sociales” (Hesmondhalgh, 2007: 12). En este estudio, Hesmondhalgh incluye los videojuegos. Un estudio posterior resume los cambios que estas industrias culturales han sufrido, que a su vez han sido resumidos para tomar los que más interés tienen para esta tesis (Roig, 2008):

- Los productos culturales circulan cada vez más a nivel global
- Proliferan las nuevas tecnologías de la comunicación
- Los gustos y los hábitos de las audiencias resultan cada vez más complejos
- Los textos –entendidos en un sentido amplio como los productos principales de las industrias culturales- han pasado por numerosos cambios.

A su vez, también según Roig, al definirse al videojuego como “nuevo medio”, lo hace desde la distinción entre medios emergentes (de tradición digital) y medios tradicionales (de tradición analógica). Esta diferenciación hace que tengamos que tener en cuenta dos factores fundamentales:

- *Subraya la importancia histórica que han tenido los procesos de digitalización como motor de cambio, así como el papel que determinados medios emergentes –los videojuegos, Internet, telefonía móvil multimedia- han jugado en los procesos de transformación*
- *... Define una serie de nuevas prácticas en contraposición a otras consideradas como tradicionales* (Roig, 2007, p. 52)

El punto de inflexión para la designación de estos nuevos medios la supone “*La incursión de la digitalización en el ámbito doméstico*”, sobre todo a raíz de la popularización de los ordenadores personales y las primeras consolas de videojuegos, a principios de los años ochenta, según Toni Roig.

Justamente la adopción por parte de la sociedad de una serie de tecnologías, en su posterior desarrollo y evolución producen en cierto momento dos cambios muy importantes (Hesmondhalgh, 2007: 241):

- *La digitalización de los principales componentes materiales de la expresión cultural (sonidos, imágenes, texto...) permite que la*

comunicación se convierta en un bien fácilmente transportable y manipulable.

- *Los diferentes medios adquieren la capacidad, o al menos la potencialidad, de interconectarse entre sí.*

Con los avances tecnológicos experimentados durante esta “cuarta generación musical”, el mundo digital entra de lleno en los hogares de todos los usuarios, con la posibilidad de digitalización de cualquier tipo de componente material de la expresión cultural (música, imágenes, sonido, texto), a través de los distintos periféricos disponibles para ello (escáner, tarjeta de sonido, almacenamiento digital).

En lo referente al apartado musical, esto trae consigo una serie de importantes novedades hasta ahora:

- Se produce una estandarización en el formato de almacenamiento del sonido. Si hasta ahora convivían multitud de formatos incompatibles entre sí, la codificación sonora digital se convierte en un estándar de facto, plausible de ser adoptado por cualquier tipo de sistema actual o futuro.
- La música se convierte en un bien fácilmente transportable y manipulable. El nuevo formato no tiene pérdidas sonoras en su transporte y/o duplicación.
- La universalidad del formato y la rápida expansión de este garantizan la exacta decodificación en prácticamente cualquier lugar del mundo.
- En el videojuego, independiza el proceso de creación musical de la programación.
- Se independiza la localización geográfica del proceso creativo musical.

Como se ha podido observar, los cambios producidos han sido radicales con respecto a todo lo visto anteriormente. En primer lugar, se da por finalizada la dicotomía músico-programador. El compositor puede trabajar en los temas musicales que han sido solicitados por el equipo de diseño, sin preocuparse de temas de programación software. Además, este puede hacerlo en su propia casa o estudio, con sus herramientas y/o instrumentos, ya que al ser música digitalizada, el resultado final será un fichero con un formato universal, que podrá ser fácilmente enviado al departamento correspondiente para su integración en el juego. Además, como la información va codificada en un formato de alta densidad (CD), es posible incluir tantas pistas musicales como espacio se disponga en el mismo, lo que aumenta la creatividad y la variedad temática del videojuego. Este aumento de la variedad provoca que la música pueda irse adaptando a las diversas situaciones generadas por el programa, que son activadas por la interacción del jugador, creando un ambiente musical mucho más inmersivo.

La adopción del *PC* como plataforma estándar también va a suponer una serie de cambios vitales para el futuro de la creación musical. En primer lugar, supone una estandarización en la forma y el modo de trabajar. El *PC* podía manejar sin problemas

elevadas cargas de datos (formatos digitales), que podían ser manipulados, editados y grabados casi en tiempo real (actualmente casi todos los procesos se dan en tiempo real). La adopción de los sistemas operativos gráficos facilitó el acceso y manejo de esta plataforma a miles de usuarios sin conocimientos avanzados en informática, y posibilitó –de la misma forma– el uso y manipulación de la información. La unión CD-ROM y tarjeta de sonido dio lugar al multimedia interactivo, promulgado por el investigador Diego Levis (Levis, 1997: 33).

La rápida adopción de estos estándares provocó que los sistemas cerrados (consolas de videojuegos) tuvieran que adaptarse a esta nueva situación. Así, a partir de la instauración del *PC* como plataforma de desarrollo global, las nuevas consolas optaron por la adopción de estos estándares para facilitar el intercambio de código y reducir costes de producción. A partir de la consola *Playstation* de *Sony*, el CD-ROM (y su posterior evolución a DVD) fue usado como soporte de carga principal, con las ventajas que esto suponía: universalidad del formato, alta densidad de datos, sonido digital, gráficos pre-renderizados. Además, la programación de los juegos se realizaba en ordenadores compatibles *PC*, mediante los llamados SDK¹.

A efectos de comunicación por todo lo expuesto se deduce que, cualquier usuario con un *PC* y unos mínimos de conocimientos, pueda crear y/o editar cualquier tipo de material de la expresión cultural. Estos hechos respaldan la teoría de Hesmondhalgh, respecto a la manipulabilidad y transportabilidad de la comunicación. Así mismo, la confluencia de todos estos factores hacia una plataforma única (*PC*) corrobora la capacidad o potenciabilidad de interconexión entre sí de los diferentes medios (Hesmondhalgh, 2007: 241).

A partir de este momento, las limitaciones técnicas de la plataforma dejan de ser un problema. Partiendo de sistemas de creación estandarizados, y con la ayuda de internet como herramienta útil y efectiva de comunicación, el límite de la creación musical está en la habilidad del compositor. Realmente no ha habido ningún cambio tan significativo hasta el día presente en la manera de codificar la información, como el logrado por la conjunción del multimedia interactivo.

20.4. DEFINICIÓN DEL TÉRMINO

Se define la banda sonora del videojuego como el *conjunto de temas, o melodías musicales que lo conforman y atienden al desenvolvimiento del material visual y narrativo, dotados de una discontinuidad estructural o sintáctica que atiende a la interacción del jugador, en formato digital y que puede ser disfrutada de manera externa al propio videojuego.*

Esta definición intenta tener en cuenta todas las cualidades que una banda sonora de un juego tiene que poseer. En primer lugar, la música, como componente fílmico (Alcalde, 1997: 193) forma parte de un texto específico, junto a elementos visuales para desempeñar funciones de construcción de sentido y significación. Esta adecuación al texto tiene que estar además condicionada a la singularidad específica del videojuego: la interactividad e imprevisibilidad de los jugadores a través de los diferentes dispositivos de entrada, que puede hacer cambiar la lógica lineal del juego.

Cuando asistimos a la proyección de una película, la posición del espectador es neutral con respecto a modificaciones del argumento y la linealidad de la misma. Nuestros actos nunca podrán cambiar ningún aspecto de la película, ya que esta tiene un principio y final definido. En cambio, en el videojuego, siempre que este lo permita, sí que es posible que nuestras interacciones con el mismo conduzcan a cambios importantes en el desarrollo de la narración, pudiendo darse el caso de incluso no poder finalizarlo, cosa impensable en una proyección cinematográfica. Pues bien, la banda sonora de ese videojuego tiene que estar preparada para dar continuidad a la narración, independientemente de los actos realizados por el jugador, aunque impliquen cambios temporales, geográficos o de cualquier otro tipo. De ahí la necesidad de una discontinuidad estructural o sintáctica. No se trata de que la banda sonora tenga sentido por sí misma, sino que la tenga en su papel de subordinación a la función visual y narrativa, alejándose de los estereotipos de continuum sonoro o música de fondo, que no cumple las funciones requeridas para el desarrollo narrativo, funcionando como un recurso de baja calidad amparada en las leyes de la percepción Gestáltica.

El formato digital es el formato estandarizado de intercambio de información en la actualidad a todos los niveles, y está condicionado por la lógica de funcionamiento interna de los microprocesadores. El problema hasta el momento de la aparición del multimedia interactivo era que, aunque el funcionamiento y la estructura interna de los ordenadores era digital, el medio de almacenamiento era analógico; y con la llegada de los primeros soportes magnéticos (diskette), la fragilidad de los mismos y la falta de estandarización del formato hacían poco más que una utopía el intercambio de los mismos entre sistemas de diferentes fabricantes. Es esta estandarización del sistema digital, fruto de la digitalización en los productos culturales como motor de cambio y difusión de la información, la que justifica la necesidad de que la banda sonora esté codificada en este formato universal. La llegada de internet no ha hecho sino revolucionar aún más el auge de los sistemas digitales, posibilitando la transmisión de contenidos digitalizados, prácticamente en tiempo real y a nivel mundial.

Sobre la última cuestión, es fundamental que esta banda sonora pueda ser consumida sobre un soporte ajeno al propio videojuego y la plataforma. Si tomamos una banda sonora de una película, el propio desarrollo lineal de la misma hace que vayamos pasando por todos y cada uno de sus temas. De manera que, si algún día queremos oír la banda sonora en su contexto original, visionaremos la película, centrándonos en las partes que deseamos disfrutar. En cambio, si queremos oír el Track o tema concreto, en nuestro reproductor de CD iremos directamente al tema en cuestión, obviando la parte visual. En los videojuegos, el funcionamiento es muy distinto. En primer lugar el número de temas que compone una banda sonora de videojuegos es mucho mayor, debido al factor de interacción, que configura un árbol de posibilidades a elegir. De esta forma, el compositor deberá preparar temas concretos o intervenciones para cada uno de las ramificaciones que ese árbol puede tener. Así, se puede decir que la banda sonora de los videojuegos está compuesta de unos temas principales, asociados a acciones por las que el jugador tiene que pasar obligatoriamente, y otra serie de temas que, en función de la elección realizada, sonarán o no. Esta multiplicidad temática

hace que en los juegos actuales sea muy difícil oír la banda sonora completa de estos. Además, si quisiéramos oír el tema en concreto en su contexto original, el propio videojuego, sería tan complicado como tener que volver a jugar al título, con las mismas acciones realizadas para poder llegar al tema en cuestión. Por lo cual, es de vital importancia que la banda sonora pueda ser oída fuera del formato original, comercializándose como un producto distinto, para que pueda ser oída y disfrutada por todos los usuarios con independencia de la plataforma elegida para el desarrollo del título.

Ante estas justificaciones, cabe pensar que existen muchos juegos, anteriores a la aparición del multimedia interactivo, que cumplen todos los requisitos necesarios para que su música sea considerada una banda sonora, exceptuando el almacenamiento digital y la dependencia del formato. Por lo cual, todos esos títulos deberían ser excluidos de su inclusión en este término. Una de las características del videojuego como nuevo medio, y ya comentada anteriormente son los numerosos cambios que sufren los textos en su proceso evolutivo, la proliferación de las nuevas tecnologías de la comunicación y la importancia de los procesos de digitalización como motor de cambio así como la capacidad de transformación de estos medios emergentes (Roig, 2007).

Pues bien, en función de estas características, y gracias al gran avance tecnológico informático, el *PC* –como plataforma estandarizada- y por las virtudes de la emulación, adquiere la virtud de transformar todos los componentes de la expresión cultural, con independencia del formato y plataforma, a código digital capaz de ser usado y entendido por el mismo.

Por ejemplo, si queremos volver a jugar a un juego del *ZX Spectrum*, por ejemplo *Sabre Wulf*, tendríamos que tener físicamente el formato físico para poder disfrutarlo. Aún en el probable caso de que se den ambos factores, el formato analógico usado para el almacenamiento de la información en este sistema (*Spectrum*), con el paso del tiempo se habrá deteriorado hasta el punto de que sea imposible su lectura y posterior decodificación. Igual puede pasar con el sistema hardware en sí, aún con el inconveniente añadido de poder localizar un reproductor monoaural de cintas magnéticas para la carga del software.

Con la emulación eliminaríamos todos estos problemas de la ecuación. Tan solo habría que instalar un emulador de ese sistema, descargar las ROMS, y ejecutar estos programas en nuestro *PC*.

Al realizar esta actuación, hemos dotado de formato digital, con independencia de la plataforma objeto, a un juego del año 1984. He aquí la capacidad de la informática para cambiarse a sí misma, y una demostración práctica de la capacidad de transformación de los nuevos medios, aplicados al videojuego en concreto. Por si quedaran dudas sobre la validez de tal aseveración, esta capacidad de transformación no se aprecia solo en el videojuego. La televisión es un ejemplo muy clarificador. Aunque considerada como medio antiguo, los procesos de transformación hacen que esta pueda ser disfrutada en un dispositivo considerado “nuevo”, como es el caso de

los teléfonos móviles, o la ya instaurada digitalización de la misma, con la televisión digital terrestre.

Así, de esta forma, y a partir del nacimiento del comentado multimedia interactivo, cualquier videojuego puede ser transformado en código digital, y su música tratada de la misma manera, pudiendo entrar a denominarse -si cumple con las condiciones formuladas al principio del punto actual- banda sonora. Esta situación es especialmente necesaria y crítica para determinadas plataformas con formatos no estandarizados, como la *Nintendo 64*, con almacenamiento en *cartuchos de memoria*, o cualquier otro tipo de juegos y/o sistema merecedor de tal consideración.

De esta manera se eliminan las barreras temporales y constructivas (los sistemas cerrados), y se abre el campo de investigación para facilitar la inclusión de cualquier título que justificadamente tenga los atributos necesarios para ser llamado a entrar en la denominación “banda sonora”.

20.5. REFERENCIAS

- ALCALDE, J. (2007), *Música y Comunicación. Puntos de encuentro básicos*. Madrid: Editorial Fragua.
- De La FUENTE, M. y LOPEZ, G. ((2008), *Historia, mercados y culturas del videojuego*. En DURAN, J. y SANCHEZ, L. (editores), *Industrias de la comunicación audiovisual*. Barcelona: Universitat de Barcelona, pp. 221-257.
- GONZÁLEZ, A. (2010): *La Evolución musical en el videojuego: la aparición de la banda sonora*” (Tesis doctoral), Universidad de Málaga.
- HESMONDHALGH, D. (2007), *The cultural industries*. Londres: Sage.
- LACK, R. (1997), *La Música en el cine*. Madrid: Cátedra.
- LEVIS, D. (1997), *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós.
- ROIG, T. (2008), “*Las industrias audiovisuales y los nuevos medios*”. En DURAN, J. y SANCHEZ, L. (editores), *Industrias de la comunicación audiovisual*. Barcelona: Universitat de Barcelona, pp. 43-79.

¹ Software Development Kit, o Kit de Desarrollo de Software.

21. LA MÚSICA EN EL TRÁILER CINEMATOGRAFICO

José Manuel Recio Ortiz

Conservatorio Superior de Música de Córdoba "Rafael Orozco",
bragadothecomposer@gmail.com

21.1. INTRODUCCIÓN

Imagínese el lector la siguiente situación: Un tipo cualquiera ha quedado con amigos para ver la última película de su director favorito. Todos han comprado su entrada y quedan pocos minutos para el comienzo de la proyección. Algunos de sus amigos se entretienen comprando palomitas, refrescos y demás y la hora anunciada para el comienzo llega. Cuando por fin acceden a la sala, pasan unos minutos de la hora y la sala ya está oscura. Nuestro amigo busca su butaca junto al resto del grupo, pide disculpas a la gente a la que hace levantarse, se acomoda junto a los demás, busca sitio para dejar su chaqueta, aprovecha para comentar el último partido con sus amigos, tiene que levantarse varias veces para dejar paso a otras personas que llegan aún más tarde que él y, por fin, cuando pasan entre cinco y diez minutos, la película comienza y todos hacen silencio. Probablemente, hasta el comienzo de la película, haya prestado poca o nula atención a la pantalla. Sin embargo, ésta no estaba oscura. Se estaban proyectando los tráileres. Se estaban anunciando los próximos estrenos que se proyectarán en ese cine y nuestro amigo no les ha prestado la más mínima atención. Sin embargo esto no ha impedido que quede "enganchado" a alguna de las películas anunciadas. Sin saber muy bien como, puesto que no les estaba prestando atención, hay algunas que le han llamado la atención más que otras. Pero no podemos estar tan seguros de que este tipo no haya percibido nada. No podemos cerrar los oídos y por tanto durante todo el proceso en el que solo miraba a la pantalla de vez en cuando estaba escuchando, o mejor dicho, oyendo.

No nos quedamos fríos cuando escuchamos una bella melodía, una armonía inquietante o un ritmo frenético. Y eso es algo que los creadores de publicidad saben bien. El tráiler cinematográfico no es más que otra forma de publicidad. Quizá la primera que existió para un medio audiovisual.

21.2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Sin embargo, sobre este poderoso medio publicitario poco se ha estudiado. Todos los estudios que existen son fragmentarios. Los dos estudios principales que existen versan sobre la retórica y la historia del tráiler y nadie ha tocado nunca la música, ni siquiera de manera tangencial. Sin embargo la música, en el tráiler cinematográfico, así como en cualquier otro objeto audiovisual ejerce una poderosa influencia en el subconsciente del espectador, puesto que presiona directamente ciertas áreas de nuestra memoria y por tanto, conecta de manera indirecta con nuestras emociones.

En mi pequeña investigación "La música en el tráiler cinematográfico. El género de aventuras (2007)" comencé un primer acercamiento a la utilización de la música en este género. Me centré en el género de aventuras y analicé desde un punto de vista puramente musical la banda sonora utilizada en el tráiler cinematográfico de las 15 películas de aventuras estrenadas ese año, "*La brújula dorada*", "*Seda*", "*Mimzy, más allá de la imaginación*", "*La búsqueda, el diario secreto*", "*Beowulf*", "*Stardust*", "*Los seis signos de la luz*", "*Harry Potter y la orden del fénix*", "*Los cuatro fantásticos y Silver Surfer*", "*La carta esférica*", "*Transformers*", "*La última legión*", "*Piratas del caribe en el fin del mundo*", "*Spider-man 3*" y "*10000*".

Una vez analizada la música existente en dichos tráileres, concluí que efectivamente existe una música de género, con determinadas características comunes.

En este caso, dedicado al género de aventuras siempre o casi siempre encontré un tráiler con música orquestal, en muchos casos además con un coro y sin grandes contrastes tímbricos a lo largo del tráiler. La densidad orquestal suele crecer a medida que nos acercamos al final del tráiler, para finalmente llegar a su punto máximo y dejarnos con una nota pedal a modo de reverberación que acompaña los créditos. Los tipos de compás vienen a ser binarios en prácticamente todos los casos, si bien, la primera mitad del tráiler tiene tendencia a evitar marcar un pulso claro, con una clara intención de acumulación de tensión. Armónicamente siempre se tiende a utilizar escalas menores naturales con una tónica en torno a Re. Funcionalmente no salimos de las dos funciones principales de Dominante y tónica, y aunque hay modulaciones vienen puestas para acentuar determinados cambios estructurales.

Estructuralmente, podemos decir que los tráileres del género de aventuras vienen articulados en torno a dos secciones principales, una que aprovecha para presentar a los personajes, mostrarnos a los protagonistas y a los antagonistas y sugerirnos las motivaciones de cada uno, donde la música está menos presente pero va acumulando tensión, y una segunda parte, donde ya el espectador tiene todos los elementos necesarios para enfrentarse a la película sin "perderse", donde el ritmo de las imágenes se acelera (pero no el musical), se muestran las imágenes más espectaculares, y la música toma protagonismo. Esta sección es la que se dirige directamente al subconsciente, es la más atractiva y es la que nos incitará a ver esa determinada película.

21.2.1. Estructura de la investigación

Una vez terminada la investigación tutelada, decidí continuar ampliando la investigación para completar mi tesis, haciéndola ahora extensible a otros géneros y épocas.

Las partes en las que consistirá la tesis vienen a ser, a grandes rasgos, dos. Por un lado, una teoría del tráiler, donde se analizará cada una de las partes de que se compone, con sus funciones, y por otra parte, el análisis de la música de los diferentes géneros. Así pues, después de trabajar el tráiler como objeto audiovisual en sí, me centraré en las diferentes músicas aplicables a los diferentes géneros. La música utilizada en el tráiler cinematográfico tiene como principal función la identificación del género por parte del espectador, por lo que las características musicales que diferencian una música de otra vienen determinadas por el género.

Evidentemente, la metodología a emplear será el análisis de contenido. Tomaré el tráiler de las películas representativas de los distintos géneros estudiados y realizaré un análisis musical en el que desgranaré los distintos elementos de que se compone la música para estudiarlos por separado. Básicamente son cuatro, timbre, ritmo, melodía y armonía, además de un análisis estructural y de intensidad, para luego relacionar todo esto con un análisis algo más básico, pero también profundo de los demás elementos utilizados en un tráiler, que se pueden resumir en seis: las imágenes, que pueden o no proceder de la película, los diálogos procedentes de la película, que en muchos casos pueden resultar de un montaje de textos tomados de escenas diferentes, para crear una estructura que nunca aparecerá, la voz del narrador o voz en off, los rótulos, que son esos textos que aparecen en la pantalla y nos complementan la información que nos llega por las demás vías, los efectos de sonido, que deben aparecer, para subrayar los movimientos y, por supuesto, la música.

Podríamos partir de la premisa de que un tráiler es todo tipo de publicidad cinematográfica. Teniendo una parte de material gráfico en el que se muestra el título de la película, información relativa a la historia o a la participación en festivales cinematográficos, críticas en revistas, etc. También se incluyen los logotipos de productoras y distribuidoras y una referencia a la fecha del estreno. La mayoría se apoyará en la voz de un narrador que nos ayuda a explicar las imágenes que se proyectan en un montaje discontinuo. (Jon Dornaletche, 2007: 110)

Según la clasificación propuesta por Dornaletche, podremos distinguir entre *Teaser trailer*, *clip trailer*, *creative trailer*, *Theatrical trailer*, *TV trailer*, *Behind the scenes trailer* y *video game trailer*. La diferencia entre todos los tipos de tráiler vendrá dada principalmente por la función que cumple, el medio en el que aparece y el tipo de montaje de video que utiliza. Yo basaré mi tesis solamente en el tráiler cinematográfico, traducción de *Theatrical trailer*.

Por extraño que parezca, las imágenes pueden o no proceder de la película, el narrador, los efectos de sonido, los rótulos, pueden estar o no. Hay ejemplos de tráileres con imágenes externas a la película, que están rodados explícitamente, como muchos de los que utiliza Pixar como promoción, o el ya mítico tráiler rodado para

presentar *Ciudadano Kane*. Las principales tipologías de tráiler vienen diferenciadas en función del tipo de imagen que toman y cómo está montada esta imagen.

También existen y en buen número tráileres sin voz en off, sin rótulos, sin diálogos de la película, sin efectos de sonido...Pero la música, aunque sea electrónica y nos quedemos con la sensación de haber visto un tráiler sin ella (*Transformers*, por ejemplo) está siempre presente.

Por razones que pueden parecer obvias, la música utilizada en el tráiler cinematográfico está íntimamente relacionada con la música utilizada como banda sonora en las diferentes películas. Muchas veces la música que aparece nos resulta familiar porque apareció también como banda sonora en otra película del mismo año, o del mismo compositor. Muchas veces se piensa que la banda sonora del tráiler se corresponderá con la banda sonora de la película, pero esto es cierto sólo en contadas ocasiones. Sería un error utilizar la música de esta manera, puesto que dentro de la película la música debe de tener una función y fuera, en el tráiler, otra muy distinta. Así pues, las posibilidades que quedan vienen a ser tres. En muy contadas ocasiones, la música de la película ya estará escrita cuando empiece la campaña de marketing, y la música que en ella se utiliza cumplirá bien su función en un tráiler cinematográfico. En este caso, dicha música aparecerá en el tráiler. Se trata generalmente, de películas musicales, de realizadores independientes, o hechas por autores que le dan verdadera importancia a la música y la conocen antes de grabar una escena, como puede ser el caso de Woody Allen.

Otra posibilidad puede ser que el creador del tráiler escoja la música de la oferta musical existente. Aquí el abanico ya se abre, puesto que la música podrá venir de otra película o no. Las posibilidades son infinitas. Sin embargo lo más habitual es que esa música haya aparecido en otra película anteriormente, y no tiene por qué cumplir ni tan siquiera la misma función. La banda sonora de *Brazil* (1973), por ejemplo, fue utilizada en el tráiler de dos películas tan dispares como pueden ser *Wall-E*, o *Cómo ser John Malkovich*.

Y la tercera opción, quizá la más importante, resulta de coger una música que ha sido escrita especialmente para ser usada como banda sonora de un tráiler.

Existen compositores especializados en determinados tipos de música, que trabajan escribiendo pequeños fragmentos musicales que se sabe con seguridad que funcionarán a posteriori. Una de las más importantes empresas que se dedican a este tipo de trabajos es *X-ray dog music*. Afincada en California, edita una serie de discos con fragmentos musicales, organizados por géneros y que pueden utilizarse muy bien para promocionar películas o series de televisión. Tráileres tan sugerentes como *El señor de los anillos* o *Piratas del Caribe* vinieron con música compuesta por *X-ray dog music*.

21.2.2. Problemática particular

A la hora de abordar esta investigación es importante conocer de primera mano el lenguaje musical cinematográfico. Si bien es cierto que se puede realizar un análisis

KERNAN, L. (2004) *Coming attractions. Reading american movie trailers*, Austin, University of Texas press.

PEZZINI, I. (2002) *Trailer, spot, clip, siti, banner. Le forme brevi della comunicazione audiovisiva*, Roma, Meltemi editore srl.

THE ANDREW J. KUEHN Jr. FOUNDATION, (2005) *Coming Attractions: the history of Movie Trailers. DVD*. Laguna Beach, The Andrew J. Kuehn Jr., Foundation.



SPICUM
servicio de publicaciones