

Interferencia / meta-ambiente

Autoentrevista con sprazzi di ostilità

desde "Suoni in Corso", volume edito por Mittelfest (2000)

Stefano Scarani

La Taza de café y su meta-ambiente

Cuando pienso en una taza de café tengo una clara imagen sinestética de la misma; supone una experiencia completa y profunda que permite una clara visualización intermedial, formalmente única y omnicompreensiva. No me detengo a discernir los componentes mediales que conducen a una figura completa, qué porcentaje de gusto, cuál de perfume, la visión de su color, el sonido de la cafetera que expulsa el café al momento de la ebullición, el calor. El café es un "ambiente-café", mantiene al mismo tiempo su esencia "café-bebida", englobado en su ser "meta-café / ambiente", donde la síntesis intermedial del ambiente multimedial cristaliza en una taza conteniendo un líquido oscuro.

No podemos obviar cuánto un fragmento musical está íntimamente conectado al lugar de ejecución; al contrario es cierto que difícilmente tendrá la misma magia escuchar Palestrina en una cámara anecoica o un concierto de Kodó en una catedral. Las epidemias de tos que se escuchan y molestan al público de un concierto de música clásica son, en cambio, rumores imprescindibles para una óptima consecución de la grabación de un concierto de rock: se trata de interferencias ambientales que en realidad son parte integrante del objeto artístico.

La interferencia es el ambiente, y el ambiente es la obra misma, de los cuales el objeto visible es el catalizador, que obtiene sentido sólo inmerso en ese conjunto constituido por imagen, sonido, y todo lo que nuestros sentidos, nuestros "media", consienten percibir: tacto, gusto, olfato, temperatura, vibraciones, variaciones de equilibrio etc. No tener en cuenta las interferencias es como pensar en un acuario privado del agua. La presencia de elementos aparentemente extraños al contexto, ligados, sin embargo, a la experiencia individual, asumen roles de fuerte impacto, de intercambio entre realidad y ficción.

Acuario sonoro

Desde un punto de vista musical o sonoro, que habitualmente es para nosotros más inconsciente e incontrolado, la experiencia es evocadora y devastante; recuerdo bien los sonidos de la estación central de Milán y de los tranvías urbanos en el medio de los Sassi de Matera¹ o el ambiente sonoro *Passeggiata per Vecchi Mammiferi*², composición multicanal de sólo sonidos reales, que traían a engaño incluso a los auditores más avisados, cuando de repente sonaba un teléfono y difícilmente se reprimían la tentación de responder.

Lo que verdaderamente separa música y sonido es la construcción voluntaria de una estructura, un discurso, una dirección, (incluso en el caso de múltiples intentos realizados con importante éxito en sentido opuesto). No es, por lo tanto, el timbre sonoro utilizado, sino su uso.

La atención en la audición es el primer paso; basta comenzar a escuchar nuestro acostumbrado ambiente a través de una captación microfónica para comenzar a sentir lo que habíamos percibido, conscientemente, hasta ahora.

A la definición de un ambiente de referencia hemos, por ésto, introducido una serie de interferencias. Éstas deben conducir a una reacción, a un estado de mutación comportamental en la atención del espectador, incluso también de la acción del mismo, cuando se sumerge en una estructura pensada como interactiva.

Una acción/reacción que sea, de alguna manera, predecible, al menos en sus límites extremos, con objeto de que el mecanismo prosiga, ya que, como en un juego, la falta de referencias y reglas comunes puede provocar el cese de la actividad misma por falta de cohesión. La experiencia de

instalaciones, como la presentada por AGON³ en el 1.999, donde cuatro situaciones diferentes presentaban un elemento de interferencia común: plumas de colores sobre las cuales se soplaban, permitiendo la adquisición de un comportamiento común aplicable con éxito en diferentes lugares, haciendo surgir diferentes reacciones, pero todas ellas asimilables hacia una misma dirección, ha llevado a descubrir dos extremos posibles; el temor de actuar, (inherente a la timidez de algunos visitantes), y la exagerada violencia de algunos otros. Seguramente casi todos los visitantes no tuvieron problemas en intuir que esta pluma fuera el trámite para hacer “algo”, y que en su acción habrían podido ver materializarse algo insólito. Puede parecer banal pero es habitual que el mecanismo no sea comprendido en su totalidad, sea por su invisibilidad (fotocélulas, telecámaras, sistemas para captar una señal de la cual no nos apercebimos, y difícilmente conectamos en la relación causa-efecto), sea por la cantidad exagerada de efectos posibles y variables sobre la misma causa.

también el reforzamiento y el uso del ambiente natural transformado y manipulado es interesante de observar. In *Wash and Travel*⁴ de Peter Greenaway, en el interior de la instalación-piscina compuesta por 12 bañeras y 92 maletas que contienen objetos reales catalogados y dispuestos según el preciso criterio del autor, el audio estaba constituido por una composición cíclica en cuadrifonía, de una música de sonidos de bañera y tuberías, sonidos que nosotros conocemos desde niños y que son parte de un mundo inconsciente; sonidos que escuchamos sin atención en su contexto, en un diferente ambiente los vamos a redescubrir con el inconsciente y por primera vez con la consciencia. Esta composición musical, en concreto, es la organización matemática de material sonoro según un equilibrio abstracto que no contrasta con su substancia natural; una meta-representación de sí mismo.

Sí mismo y alter ego

Nicholas Negroponte en *Being Digital*⁵ muestra un experimento fundamental y al mismo tiempo bastante curioso para comprender algunos aspectos básicos de la percepción; en el Media Lab del MIT el sociólogo Russ Neuman, en el ámbito de la búsqueda sobre la HDTV, observó la reacción de un grupo de personas expuestas a la visión de un vídeo de dos diferentes pantallas, idénticas en su calidad visual pero con diferentes sistemas de audio-difusión; el efecto fue que gran parte de las personas reunidas declararon que la pantalla con el sistema audio de alta calidad tenía una calidad de imagen mejor; evidentemente nuestra percepción no establece conscientemente, al menos de manera constante, la separación entre los diferentes medios de recepción de mensaje. Cuando comemos, sabor y olor se mezclan y no somos conscientes de qué componentes participan en la percepción de uno o del otro sentido (una manzana y una patata cruda, sin olfato, tendrían el mismo sabor).

Existe algo que permanece en la memoria inconscientemente: en los recuerdos de la casa de la infancia cada rellano tenía su olor específico.

también el sonido tiene una función propia en la memoria. No sólo existen sonoridades que despiertan en nosotros arquetipos, sino también nuestra experiencia personal elabora su propio sistema de sedimentación y estratificación de los estímulos.

Tengo un preciso recuerdo de un acontecimiento que veinte años después influyó de manera substancial mi trabajo. Escuchando la radio italiana en Yugoslavia, en los primeros años de los '70, grabé una canción de Enzo Jannacci, registrada en medio de numerosas interferencias, y tengo bien presente el momento en el que a su voz se superponía una voz de soprano seguida de radio interferencias, tan bien ordenadas que semejaban una composición electrónica de aquella época; si hoy escucho esta canción me parece que la versión más interesante sea todavía la que yo grabé; mi lenguaje musical actual está estrechamente vinculado a esta experiencia.

Transformación

Transformación desde un punto de vista estructural, significa afrontar la creación a través de un mecanismo, códigos de construcción en continua transformación, o también en un flujo continuo sin ninguna definición estática. En particular en una estructura interactiva, donde los acontecimientos suceden dependiendo de la intervención del espectador, los aspectos formales siguen las más de las

veces una transformación idéntica, creándose música que puede mezclar de modo aleatorio los propios elementos manteniendo relaciones armónicas definidas; los extremos son lo que llamamos “*stand-by*” (situación de no-intervención) y “*reset*” (situación de hiper-intervención); entre estos extremos acaece todo lo potencialmente posible. El discurso es válido para todas las formas que siguen esta dirección, como para los textos y la nueva “*literatura web*”, la escritura/flujo. Una materia, por tanto, más gaseosa que sólida, en continua transformación, cuya única y verdadera forma no debe ser global sino sólo la atómica. Por ejemplo *Frozen*, una composición músico-espacial, se compone de tres elementos musicales independientes que se suman aleatoriamente manteniendo todavía una coherencia armónica continua; la difusión en el espacio permite una audición diferente en cada sitio para cada oyente que pasea por el espacio sonoro. En *Landing Talk*⁶ de Studio Azzurro la interacción con los espectadores influye en la elección de imágenes y sonido, así como en la cantidad de elementos visibles en el mismo vídeo. Jean-Pierre Balpe ha realizado experiencias de performances con el IRCAM de Paris, en la creación automática de textos, en función de la intervención de músicos.

Visiones colectivas

Convendría revisar la relación entre individuo, sociedad y representación, para llegar a la conclusión de cuánto el sentido individual de la percepción se adecúa a la visión colectiva. Lleva razón Peter Greenaway cuando afirma que el cine todavía no ha tenido su propio cubismo, es decir que el cine utiliza un lenguaje antiguo y tradicional, ligado a su estructura literaria y teatral. Si en la música la ruptura con la tradición ha tenido lugar (y todavía en la música habitualmente transmitida en la radio encontramos una gran cantidad de basura), en el teatro la situación es trágica, de modo que el espacio teatral mismo está concebido hoy de forma absolutamente arqueológica. Sólo en la pintura las posibilidades han sido abiertas sin límites (y en su forma más moderna, el videoarte). Greenaway se pregunta cuándo el cine tendrá su Joyce; yo me pregunto cuándo, por lo menos, una persona entre mil leerá Joyce.

notas

1. *Concerto per i sassi*, AGON, *percorso musicale* de Michele Tadini, Stefano Scarani, Pietro Pirelli, Maurizio Proietti, Matera 1986
2. *Passeggiata per Vecchi Mammiferi*, instalación musical de Alberto Morelli y Stefano Scarani (Tangatamanu) por Studio Azzurro, Roma y Madrid 1997
3. *Per un Soffio*, AGON, Festival Regola Gioco '99, Festival Teatri d'Europa/Piccolo Teatro di Milano, instalaciones interactivas, Milano 1999
4. *Wash and Travel*, instalación de Peter Greenaway, música de Stefano Scarani y Peter Cerone, Stanze e Segreti, Milano 2000
5. Nicholas negroponte, *Essere Digitali*, Sperling & Kupfer Editori 1995
6. *Landing Talk*, instalación interactiva de Studio Azzurro, música interactiva de Alberto Morelli y Stefano Scarani (Tangatamanu), ICC Museum of Tokyo 1999