

José López Montes, Zobeliana. (ver+)

Concepto

Durante la presentación de mis primeras piezas de música visual, algunos de mis compañeros resaltaron el parecido que guardaba mi trabajo gráfico con la obra del pintor hispano-filipino Fernando Zóbel, cuya obra yo aún desconocía. Mi sorpresa fue mayúscula al comprobar esta similitud.

Algo más tarde decidí hacer un breve estudio de estos rasgos comunes con aquellos de mis materiales que más se aproximaban a la manera de hacer de Zóbel. Su técnica pictórica más característica consistía en usar pintura muy diluida en aguarrás, lo que le permitía conseguir efectos dinámicos y degradados de enorme sutileza. En cierta manera, Zóbel desarrolló un "instrumento pictórico": el tiempo de ejecución de sus obras era relativamente breve, casi como una improvisación, pero conseguir la técnica que se lo permitía le llevó años de estudio.

Zobeliana persigue una filosofía parecida en lo musical: en las versiones 1 (para [Farblichtflügel](#)) y 3 (para piano), la partitura consiste en apenas unas sugerencias sobre timbres, alturas y densidades, mientras que el grueso del trabajo compositivo se ha centrado en diseñar y afinar los procesos: disoluciones, gradaciones, granulaciones dinámicas, retroalimentación... En esta pieza el trabajo del intérprete, como el del pintor, consiste más en aprender a sacar partido del tipo de "pintura sonora" creada por el compositor, antes que en memorizar y ejecutar una secuencia de notas.

José López-Montes ([ver+](#))

[Zobel](#) [1](#) [2](#) [3](#)

Libertad interpretativa

El pianista ha de improvisar en función de lo que está viendo en el video, aprovechando la interacción del gesto instrumental propuesto por el compositor con la recreación electrónica motivada por el funcionamiento del patch (partitura electrónica).

Intérprete-compositor

La proposición del autor es simplemente un punto de partida y no hay que tomarla literalmente. El intérprete CREA, según su parecer, el resultado sonoro de cada evento.

Evento

Cada una de las partes de la pieza. El compositor ha decidido que hay 19 eventos y también ha decidido la duración de cada uno. El paso de un evento a otro se hace de manera automática en el interior del patch y es comunicado al pianista gracias a una partitura gráfica.

Plataforma

Digamos que la obra en sí es la creación de una plataforma que reacciona si encuentra una motivación sonora. El autor ha trabajado en cada evento buscando algo más allá que la composición de música o sonido. López-Montes compone la interacción en sí misma.

Partitura instrumental (ver+)

La partitura de Zobeliana consiste en indicaciones prosaicas que describen los gestos instrumentales sugeridos por el compositor. Contiene indicaciones de cuánto debe durar cada evento, la dinámica en la que debe moverse y el gesto instrumental escogido; o según el propio autor, "sugerencias sobre timbres, alturas y densidades".

0-7" ppp < p - col Ped. - Acariciar las cuerdas más graves de manera circular, creando un cluster sin alturas definidas.

Estética de la obra

Desde el punto de vista de la densidad sonora, la obra podríamos catalogarla como [granular](#). El autor no trabaja con objetos sonoros aislados, con un comportamiento definido en el tiempo, sino que maneja masas energéticas de granos sonoros que emanan del piano, convirtiendo a éste en una única fuente de sonoridades totalmente desvinculadas de su morfología tradicional. Esto da origen a una morfología descontextualizada.

Desde el punto de vista de la armonicidad de la obra, quizá lo que más llame la atención sea el hecho de encontrar un piano que emite sonidos con alturas no definidas, tal y como lo conocemos en su esencia.

Disposición en escena

Un piano de cola, dos micrófonos colocados muy cerca del arpa, y en tesituras bien diferenciadas; dos monitores de campo cercano colocados bajo el piano (canal R), y detrás del pianista (canal L), de manera que le sirva al intérprete de monitor. El sonido directo del piano no se amplifica; el nivel dinámico de la electrónica debe equilibrarse con el volumen natural acústico del piano.

Hardware a tener en cuenta para realizar la obra

Ordenador, alimentación del ordenador, clavija VGA para mac, extensión de cable VGA, tarjeta de sonido (Motu MKIII Traveler), cable de transmisión de datos (Firewire), 2 monitores de campo cercano, soportes de monitores, 2 micrófonos, pie de micrófono, cableado canon x2 (+ extensiones), cableado envío a monitores, ordenador como partitura para el pianista, luz de lectura para el pianista...

Programa utilizado

Max MSP 5. ([ver+](#)).

Max te da las piezas necesarias para crear sonidos únicos, imágenes impresionantes, y potentes sistemas interactivos. Estas piezas las llamamos "objetos". Estos "objetos" son gráficos en forma de caja que contienen pequeños programas que hacen trabajos específicos. Cada uno ejecuta una tarea diferente. Algunos generan ruidos; otros, efectos de vídeo y otros sólo hacen cálculos y toman decisiones. En Max los objetos se agregan como gráficos y se conectan entre sí usando cables virtuales. Puedes agregar el número de objetos que quieras. Combinándolos, puedes crear un programa único sin necesidad de escribir una sola línea de código (también puedes usar código si realmente es lo que quieres hacer). Todo esto tan sólo haciendo conexiones.

Implementaciones al patch

Comunicación vía mxo para lanzar dos patches de forma simultánea en diferentes ordenadores comunicándolos vía wifi.

Técnica del patch

La idea básica es procesar el sonido directo a través de un racimo de 15 búferes de lectura flexible, controlados para producir reacciones, extensiones y resonancias orquestales a partir del material aportado por el pianista en cada momento.

Muchas de las lecturas que se van haciendo del audio que va entrando en el buffer no son lineales, sino que tienen se leen con aceleraciones o deceleraciones exponenciales (lo que provoca enjambres de glissandi), combinadas con lecturas en "vibrato" (hacia delante y atrás con en frecuencias audio).

Ver ejemplo