

## La tecnología en la música académica

por Alejandro Insaurralde

Por su ya conocida postura “conservadoril” la música académica fue lo suficientemente enemiga al uso de la tecnología como para que ésta ahora se tome una justa revancha. “Todo cambia” afirmó Heráclito, “lo único que permanece estático, es el cambio...” y nótese como ya desde su presocrática concepción de las cosas, aseguraba que resistir o negar las transformaciones es una absurdidad extrema. Harto sabida es la pertinaz rivalidad que existe entre los dinosaurios de la ortodoxia y los que pretenden un sano agiornamiento de la música académica o polémicamente llamada “culta” (como si cualquier otra música no fuese cultural). Ambas posiciones antes irreconciliables achicaron distancias gracias a la apertura de conciencia de algún visionario de turno, o debido a las generaciones nuevas que con un sonido sampleado, virtual o sintetizado - pero no por ello menos genuino - buscan desempolvar las amarillentas partituras de obras clásicas, al punto que sorprenderían al mismo compositor barroco, dieciochesco o romántico si volviera a la vida.

El afán de conservar la naturalidad de los instrumentos sinfónicos no es reprobable, por el contrario, con ello mantenemos viva la referencia original del instrumento y así, podemos conocer el cimiento desde donde se sustentan sus cualidades, la tímbrica, por ejemplo; pero tampoco debe censurarse la aplicación de nuevas concepciones sonoras sobre piezas que inmortalizaron los grandes compositores. ¿Porque aún hoy no se permite – y hablo específicamente dentro del ámbito de un Conservatorio – ejecutar una sonata con sintetizadores? ¿Porqué aún se mira con recelo la labor de colocar instrumentos virtuales a una sinfonía?

Antes de proseguir, permítanme aclarar la diferencia entre un sonido sampleado, uno virtual y uno sintetizado: el *sampler* es un instrumento con sistema electrónico que utiliza sonidos grabados, tales sonidos son cargados a una memoria digital y pueden ser reproducidos musicalmente por un teclado u otros dispositivos; los sonidos virtuales o llamados VST (*Virtual Studio Technology*) son programas o softwares que permiten

reemplazar a los soportes reales, como teclados e instrumentos reales; el sonido sintetizado - aquel que producen los teclados electrónicos llamados sintetizadores - da la sensación de un sonido artificial o sintético, que se puede aproximar a un instrumento real pero nunca suena como tal (en ocasiones, no suena ni remotamente). Una vez un amigo me hizo escuchar una grabación donde en un pasaje debía sonar, según él, un arpa sintetizada (para mis oídos, sonaba más a un charango...) De todas formas, cualquiera de estos aparatos pueden ser receptores de una obra académica sin importar la calidad de sus sonidos.

Toda nueva dimensión sonora debe ser respetada. Cuando Emerson, Lake and Palmer y Kitaro grabaron con sintetizadores sus propias y hermosas versiones del Promenade de *Cuadros de una Exposición* de Moussorgski, - compositor ruso del Nacionalismo musical y miembro del “Grupo de los 5” - debieron soportar las críticas de los sectores más ortodoxos. En la actualidad, dichas versiones se escuchan en los Conservatorios – ¡afortunadamente! – en materias pedagógicas y de apreciación musical.

Tratándose de una orquesta sinfónica, el sonido acústico y real seguirá teniendo su primacía, pues como dijimos, es el patrón o referente directo de una determinada fuente sonora instrumental. Pero la practicidad que brindan los sonidos virtuales sorprende por sus resultados, al ser económicos se vuelven muy tentadores a la hora de financiar los costos, y con el desarrollo de nuevos softwares, ya es casi imperceptible la diferencia, por ejemplo, entre un violín real y uno virtual. Como prueba de ello, encontramos a las bandas sonoras de Hollywood donde orquestadores como James Horner, Basil Poledouris, Hans Zimer, Vangelis y otros, alternan la aplicación de instrumentos virtuales y sintetizados con orquestas verdaderas.

Estos músicos han comprobado el excelente rendimiento que tiene la nueva tecnología, que en ocasiones suple con éxito a los instrumentos reales. Cuando hablamos de lo mucho que se ha avanzado en achicar los baches de animosidad entre conservadores y vanguardistas, no es una mera expresión de deseo, hay dos ejemplos concretos de este avance: la incorporación de materias como *Informática aplicada a la educación musical* en el Programa de Nivel Terciario, ya es una muestra de

flexibilidad; y en las nuevas carreras de composición, existen hoy materias en donde se permite experimentar con sonidos virtuales. Y no sólo debe ser factible la aplicación de tecnología en las obras clásicas afamadas, sino también en la creación de nueva música sinfónica o “cultura” (otra vez esa palabra...). Son interesantes también las orquestaciones mixtas, donde se alcanzan climas sonoros con aire más filmico, que se alejan de la orquestación convencional. Aquí se combinan: a) instrumentos sinfónicos reales con virtuales; b) sinfónicos reales con sintetizados; c) sinfónicos virtuales con sintetizados; d) sinfónicos reales con *loops* o patrones rítmicos de repetición; e) *loops* con sinfónicos virtuales; f) *loops* con sintetizados. Como se verá, las combinaciones pueden ser múltiples, y todas son viables y musicalmente ricas. Firmas como *Steinberg* - pionera en el campo de los sonidos virtuales - y otras como *Spectrasonics* se encuentran a la cabeza en la producción de softwares de música.

Bueno sería que en un futuro no muy lejano, la música académica asimilara como natural el irrevocable hecho de extender los horizontes sonoros, sin por ello desvirtuar la concepción primigenia de una obra clásica. Dicha apertura no se debe reducir únicamente al viraje hacia nuevas formas o géneros – como la mirada más conciliadora que se tiene hoy hacia lo popular y folclórico – sino que plantee propuestas sonoras a la música académica que le brinden novedad y deleite a los oídos más que prejuicios.

INSAURRALDE, Alejandro. La tecnología en la música académica. *Literarte* [en línea]. 2011.