

SON[ic] architectures* - The DK <projection>

Festival SON - musicad hoy

Akane Takada, piano
Josetxo Silguero, saxofón bajo
Ralph-Raimund Krause, chelo

Beatriz del Saz, creación visual
Ángel Arranz, composición, electrónicas y performance

Duración: 1 hora y 25 minutos

- * Estreno absoluto encargo del Festival SON – musicad hoy
- ** Revisión exclusiva realizada para el Festival SON – musicad hoy
- *** Primera audición en Madrid

Programa:

ARQUITECTURA 1

Basada en el edificio de Bodegas Protos por Sir Richard Rogers

Esquirlas/vacío**

10'

para piano y electrónicas
[2004, revisión a 8 canales de 2013]

ARQUITECTURA 2

Basada en el edificio Hotel Marqués de Riscal por Frank Gehry

Extrusion***

09'

tape a 8 canales
[2010]

ARQUITECTURA 3

Basada en el edificio Bodegas Ysios por Santiago Calatrava

SAH***

11'51''

tape a 8 canales
[2012]

ARQUITECTURA 4

Basada en el edificio Bodegas Qumrán por Konkrit Blu Arquitectura

Qumran ***

17'

para saxofón bajo y electrónica
[2011]

ARQUITECTURA 5

Basada en el edificio Bodegas Qumrán por Konkrit Blu Arquitectura

De la luz y del espacio***

13'50"

tape a 4 canales
[2011]

PHARMAKON

Punto Intenso contra Remisso**

23'

para chelo y electrónica
[2005, revisión a 8 canales de 2013]

ANTI-RITMO

callingHiggs*

15'

performance/flashmob/música acusmática
para telefonía móvil y tape a 4 canales
[2013]

NOTAS AL PROGRAMA

The DK <projection> es la formación encargada de abrir esta nueva edición del Festival SON – musicadhoj, presentando el estreno absoluto de *SON[ic] architectures*. Tres composiciones para instrumentos con electrónicas en vivo y tres piezas acusmáticas, junto con una serie de video proyecciones, conforman este ciclo modular de piezas, variables en número, el cual se toca sin solución de continuidad. La última y sexta pieza, *Punto Intenso contra Remisso*, viene a ser el fulcro de todo el entramado dando paso al anti-ritmo del recital, *callingHiggs*: una performance que al mismo tiempo es *flashmob* y música acusmática. Disparando una multiplicidad de samples a través de telefonía móvil, en *callingHiggs* el público participa activamente en la realización del evento, a partir de una estrategia de sonidos pregrabados dispersados en la sala y de una sincronización general intuitiva.

Deconstrucción sinusoidal, organicidad, semilla, anti-ritmo... son términos comunes en el argot del compositor del ciclo. A partir de su llegada al Instituto de Sonología de La Haya en 2006, Ángel Arranz (Peñañiel, 1976) comienza a cristalizar una música que trata de emancipar el espacio, imaginando un marco en donde las fronteras entre los diferentes dominios temporales del fenómeno musical quedan, si no diluidas, absolutamente relativizadas.¹ El trabajo de Arranz se centra en delimitar, mediante una misma abstracción dinámica, aquellos aspectos de la composición que afectan por igual al tiempo y al espacio. El compositor desarrolla diversas herramientas de trabajo, con las que genera una oportunidad para la interrelación entre dominios, tales como: la puesta en escena de la obra a través de estrategias espaciales de difusión sonora; la oportunidad expresiva de la estructura temporal de la pieza desde su propia génesis; la flexibilidad del gesto matemático, cuyo diseño trasciende el sentido métrico de representación y su grado de incidencia en varios niveles del material a través de su autorreferencia; la manipulación genética del sonido como un asunto de mensurabilidad sobre el procesamiento de la señal digital. Ubicuidad, estructura, gesto y materia, dirimidas desde un mismo principio. El presente ciclo de piezas es el resultado de elevar a un plano inmediatamente

¹ ARRANZ, Ángel [2009]: Instrumental Composition under the Framework of Sinusoidal Deconstruction: An Overview. Creative Commons License 3.0. En World Wide Web: http://www.angelarranz.com/downloads/Instrumental_composition_under_the_framework_of_sinusoidal_deconstruction.pdf

superior tal pensamiento, esto es: trasladar la vocación integral de espacialidad al dominio no ya de una sola pieza, sino de un conjunto de piezas, asumiendo los accidentes propios de este transitar. En otras palabras: trascender la propia singularidad de la obra como tal, sin por ello comprometer su integridad.

Meditado a fuego lento durante una década, el ciclo, aún en proceso de composición, propone un estrecho diálogo entre música, arquitectura y artes digitales. Y son precisamente edificios reales los que van relatando las estrategias espaciales y temporales de las piezas, edificios que –y el dato no es menos importante– han sido diseñados por grandes arquitectos de nuestra contemporaneidad: Bodegas Protos, obra del arquitecto británico, florentino de nacimiento, Sir Richard Rogers, construida en Peñafiel; Hotel Marqués de Riscal, del arquitecto canadiense Frank Gehry, construida en Elciego; Bodegas Ysios, obra de Santiago Calatrava construida en Laguardia y por último, Bodegas Qumrán, obra de Solís/Hernández – Konkrit Blu Arquitectura de Barcelona, construida en Padilla de Duero. La composición de todas y cada una de las piezas del ciclo está basada en estos cuatro edificios vanguardistas españoles, a excepción de dos: la primera, *Esquirilas/vacío*, inspirada en Bodegas Protos en una segunda instancia compositiva, e inequívocamente la última, *Punto Intenso contra Remisso* para chelo y electrónica, ajena a lo arquitectónico. De carácter filosófico, ambas comparten la influencia primigenia de *La Diseminación*, obra del pensador francés, argelino de nacimiento, Jacques Derrida.

La arquitectura no solamente forma parte de la dimensión compositiva abstracta del ciclo, sino que además observa una incidencia de corte tanto pragmático como estético. Los edificios completan la realización estética de cada una de las piezas del ciclo *SON[ic] architectures*, en tanto que son entendidos como habitáculos escénicos originarios para cada una de las piezas. En cierto modo, ello nos remite una cualidad de pertenencia, de origen, en cuanto a que música e imagen han sido pensadas teniendo en cuenta la arquitectura como raíz y como destino; dicho de otro modo, como regreso a la materia. Todas y cada una de las piezas del ciclo han sido concebidas con el fin último de regresar a sus casas, a sus modelos arquitectónicos reales y ser de este modo interpretadas dentro de los edificios mismos por/desde los que fueron concebidas, cerrando un todo estético [lo sensorial], visual [lo espacial] y sonoro [lo vibratorio]. Dicho de otro modo: dotar de espíritu al alma que subyace en los edificios, estimulando todo aquello inherente a la dinámica [lo temporal] de lo tectónico.

Encontramos los primeros rastros de esta tradición artística interdisciplinar, por otro lado universal, entre arquitectura y música en culturas tan aparentemente disímiles entre sí, como son la china y la europea. En el Beijing del emperador Qianlong de los años 1749 y 1757, destacan respectivamente dos construcciones, ambas localizadas en la Ciudad Prohibida: por un lado el llamado *Altar del Cielo*, y por otro lado un pequeño espacio, destinado a ser lugar de estudio y meditación del emperador, llamado *Estudio Ritmo de Cítara*. La primera es una construcción monumental con finalidad ritual, ideada de acuerdo a las proporciones del sistema de afinación chino *huang-zhong*; la segunda atiende a la relación poético-musical entre la forma del estanque adyacente al estudio y el efecto sonoro del agua precipitándose dentro del mismo en pequeñas cascadas, provocando un efecto muy musical que evoca una cítara.²

Por la parte europea, la historia registra la coordenada ‘Florenxia, 1436’ como primer punto en este itinerario multidisciplinar, con motivo de la consagración de la cúpula de la catedral Santa María del Fiore. El maestro de capilla, Guillaume Dufay, compone su motete *Nuper Rosarum Flores*, el cual es cantado durante el momento de la consagración. Arquitectura y música dedicadas a la Virgen, la composición de Dufay guarda las mismas proporciones rítmicas micro y macro estructurales que las líneas maestras de la construcción de Brunelleschi, 6:4:3:2. Se sabe que un número importante de instrumentistas y cantantes ejecutaron la música bajo la gran cúpula. Giannozzo Manetti registró una pequeña e interesante crónica de la ceremonia: “En el momento de la elevación, la basílica entera resonó en una sinfonía tan armoniosa, acompañada del sonido de diversos instrumentos, como si se hubiera dicho que el sonido y el canto del paraíso hubieran bajado del cielo sobre la tierra”.³

Prácticamente este tipo de experiencias estéticas no vuelven a materializarse con renovado vigor hasta los siglos XX y XXI, principalmente en Europa. He aquí alguno de los hitos al respecto: 1958, Le Corbusier/Xenakis/Varèse (Pabellón Philips, Bruselas); 1964, Roche/Dinkeloo (Pabellón IBM, Nueva York); 1978, Xenakis (Diatope, París-Bonn); 1984, Nono/Piano (Arca, ópera Prometeo, Venecia-Milán); 1995, Nono/Isozaki (Akiyoshiday, Shuho-cho, Japón); 2000, Zumthor/Ott (Pabellón Suizo, Hannover)⁴; 2004 Spuybroek/van der Heide (Son-O-House, Son-e-Breugel, Holanda).

² ZHANG, Yu [2007]: *Alter and Studio: Musical Design in 18th-century Chinese Architecture*. Publicado en *Resonance. Essays on the Intersection of Music and Architecture*. Muecke/Zach Editors. Culididae Architectural Press, Ames, United States.

³ EVANS, Robin [2000]: *The Projective Cast. Architecture and its three geometries*, pp. 243-247, MIT Press, Massachusetts.

⁴ MORENO SORIANO, Susana [2008]: *Arquitectura y Música en el siglo XX*. Fundación Caja de Arquitectos de Barcelona.

En cuanto al carácter constructivo de *SON[ic] architectures* y muy en la filosofía de la producción de Arranz, el sumatorio de las piezas conforma un todo orgánico, el cual se toca sin solución de continuidad y en donde, dicho sea de paso, el número de piezas del ciclo es siempre variable, lo que significa que esta muestra particular de piezas presentada en el concierto es solamente una de las múltiples posibles combinaciones del ciclo. A su vez, cada una de las piezas forma parte de ciclos de composiciones mayores, tales como *DK <protos>*, *DK <qumran>*, *[d]espacio*, *DK <ysios>* o *DK <gh>*. A excepción del ciclo *[d]espacio*, pensado como recital acústico en situación de concierto, a base de extraer y unificar las tapes contenidas en cada uno de los ciclos con prefijo 'DK', los demás ciclos son íntimamente concebidos para su ejecución en el interior de los edificios que fueron tomados como modelos, aunque naturalmente son susceptibles de ser ejecutados en salas de concierto. Sus títulos tienen apariencia de función computacional, en tanto que *DK* (*Dekonstruktion*) es el cuerpo de la función y el argumento entre los símbolos '<' y '>' indica el objeto sobre el que operar.

En *SON[ic] architectures*, un aspecto capital, tanto como la música, es la creación visual. En cuanto a la estrategia del video, diseñado y ejecutado por la artista visual Beatriz del Saz (Madrid, 1983), el grado continuo de implicación respecto a las diferentes músicas es realmente profundo y no exento de complejidad. Del Saz desarrolla diferentes aproximaciones para los formatos fijos, generalmente componiendo videos regulados por las propias líneas del tiempo compositivas de cada una de las piezas, extraídas y estudiadas meticulosamente. También los grados de acción varían dependiendo si la pieza es instrumental con electrónicas en vivo, para lo que en estos casos del Saz desata un tipo de intervención en donde prima por igual la pura improvisación como el manejo a través de *presets* dentro de ciertos rangos. La intención de ello es la de crear un marco de idoneidad y así combinar la improvisación junto con la inserción momentánea de clips pregrabados. Sea cual fuere la aproximación tomada, en la mayoría de los casos antecede a todo ello el estudio minucioso del tiempo compositivo. Los materiales *per se* empleados en la génesis de las imágenes derivan directamente de los propios modelos arquitectónicos, abarcando desde el material fotográfico, las texturas de los objetos, hasta la pura abstracción generada en *OpenGL* y desarrollo de *shaders*, pasando por técnicas de modelado en 3D.

En cuanto a la creación de las imágenes para las tres tapes del recital –*Extrusion*, *S A H* y *De la luz y del espacio*– es prácticamente simultánea a la composición de las piezas y está apoyada en, al menos, tres estrategias: una primera, que trabaja aquellos elementos que derivan exclusivamente de la música, haciendo hincapié de manera indirecta en todo aquello que pudiera provenir -o no- del modelo arquitectónico. El video de *Extrusion* hace referencia por igual a imágenes tomadas de la fachada principal del edificio de Gehry, jugando en todo momento a nivel de sugerencia plástica -texturas, contorneos de los objetos visuales-, sin embargo presenta a su vez su propia deriva expresiva independiente en su relación con lo sonoro. Por tanto, la función principal que desempeña la vídeo-proyección en su relación con la música sobre este respecto es la de subordinación discursiva.

Otra segunda estrategia es poner tanto música como video en una relación yuxtapuesta y equidistante, casi radial, respecto a la arquitectura, la cual ocupa un centro más que invisible, sugerido. En este contexto, el video no extrae ninguna referencia temporal de fondo respecto de la música; en otras palabras, el video es elaborado sin pasar por el tamiz de lo musical, proviniendo, al igual que la música, directamente de la base abstracta/plástica de la arquitectura. Ambos medios, música y visuales, participan del conjunto estético de manera cuasi-autónoma, aunque naturalmente con ciertas convergencias accidentales, propias de lo aleatorio de dos discursos temporales que se dan al mismo tiempo. Este es el caso de *S A H*, donde el video sufre procesos análogos a los de *Extrusion*, aunque mucho más deslindados, en tanto que no hay una concurrencia directa de fenómeno sonoro y fenómeno visual. Una concepción iconográfica del video también aparece en la obra *S A H*, donde se adoptan imágenes que recrean Egipto, tales como líneas de horizontes lejanos a partir de formas triangulares, las cuales recuerdan a construcciones egipcias. Se utilizan por igual colores derivados del edificio *Ysios*, de paisajes desérticos, así como colores y texturas de papiros. Un entorno específico programado simula el recurso audiovisual del *time-lapse*, con el fin de recrear el paso de los tiempos. El video trata de crear un vínculo visual entre configuraciones de objetos que parecen hechos con plumas, los cuales se despliegan en la pantalla a modo de abrazo materno sin principio ni fin. Se trata de una sugerencia, presente en la simbología constructiva del edificio, a la diosa Isis, quien a menudo la iconografía antigua representa, además de como diosa, como una milana roja.

Por último, una tercera estrategia trata de aunar las tres disciplinas –música, video arte y arquitectura– en una sola realidad física y estética multidisciplinar. Para ello, fue necesario atar todas ellas a través del uso de lo proporcional y de acuerdo a cierto grado de (i)realidad inventada. En *De la luz y del espacio* la referencia visual al modelo es absolutamente fidedigna, en cuanto a que se utiliza a lo largo de la visualización imágenes directamente derivadas de la planimetría en 3D del edificio. Estas imágenes sirven para recrear, junto con las resonancias originales del edificio a cuatro canales, una especie de inmersión sensorial en el espacio, que no renuncia a su propia poética expresiva.

Ya en el campo de las piezas acústicas con electrónicas, del Saz abre su línea de acción a la improvisación visual, como por ejemplo en las piezas *Esquirlas/vacío* para piano y electrónica y *Qumran*, para saxofón bajo y electrónica, en donde la artista visual realiza una serie de animaciones de objetos 3D generados por ordenador. Del Saz genera librerías OpenGL y *shaders* que exploran un universo propio de formas y colores. En estos vídeos priman los procesos generativos y matemáticos conseguidos mediante la iteración. La improvisación de video parte de un material y parámetros base, establecidos durante largas conversaciones con el compositor, analizando tanto la estructura como los materiales de la obra musical. A partir de aquí y durante la improvisación, la artista interacciona con la interpretación realizada por el instrumentista, así como también con la sonoridad y el ambiente del concierto, lo que hace que cada vídeo creado sobre la base de piezas acústicas con electrónicas sea único. Por poner un ejemplo, en el caso de la visualización para *Qumran*, del Saz utiliza texturas de clara inspiración judaica, las cuales conforman ruinas arquitectónicas que reaccionan ante la acción sonora del saxofonista, así como también texturas arenosas y objetos complejos, que buscan una sintonía estética respecto al sustrato cultural de la pieza.

Revisada nueve años después su parte electrónica especialmente para el Festival SON - musicadhoj, en una primera instancia *Esquirlas/vacío* para piano y electrónicas a ocho canales, compuesta en 2004, nace de manera completamente ajena a su referencia arquitectónica, Bodegas Protos. Es más adelante, entre 2006 y 2008, cuando el compositor convierte la pieza en la parte solista de *Concerto for Piano and Orchestra*. Otras dos piezas cierran el ciclo DK <protos> junto con esta última: la pieza para ensemble multi-instrumental con electrónica compuesta también entre 2006 y 2008, DK <sin>, y *Electronic Study*, tape de 2009.

La macroestructura de *Esquirlas/vacío* coincide perfectamente con la peculiar idiosincrasia de la cubierta del edificio Bodegas Protos. El edificio consta de cinco bóvedas, más dos partes en los dos extremos del edificio: el patio por un lado y la punta por el otro, completamente orientada ésta última, y nunca mejor dicho, al este magnético terrestre. La pieza va describiendo un juego de cinco cadencias suspendidas de diferentes duraciones, a razón de una por bóveda. Tiene lugar además una cadencia de tipo concertístico, la cual viene a representar la popa del edificio –el patio oeste-, junto con una cadencia de improvisación libre hacia el final, tras una sección sobre una sola nota, la cual representa la punta del edificio. En cierto modo, la idea misma de ‘cadencia’ es puesta aquí en tela de juicio, desmantelando varias categorías desde muy diferentes puntos de vista: cadencia suspendida *obligata*, cadencia articulada escrita *-a solo*, caso de su versión de concierto- y cadencia de improvisación libre. Y es precisamente en su versión de concierto con orquesta, cuando la música trata de recorrer una experiencia concertante, mucho más llena y renovada respecto a la estructura de concierto convencional. Cada una de las cadencias suspendidas va describiendo duraciones diferentes, de acuerdo a la proporcionalidad extraída de las longitudes de cada bóveda. Ello es hecho notar además en la parte electrónica, haciendo “resonar” cada bóveda, como si el edificio fuera una gran flauta de pan.



Bodegas Protos | © thedkprojection, 2009

Si nos zambullimos en la arqueología de *Esquirlas/vacío*, el título de la obra describe un proceso escultórico sobre el tiempo. En cierto modo, la materia esculpida es el tiempo y la cosa que más se asemeja a la conciencia de su transcurso es el silencio. La pieza se divide en tres partes bien delimitadas: I. *La Maza*, II. *El*

Cinzel... y III. ...El Vacío... Todo está construido a partir de un ciclo cerrado de seis materiales en transformación muy lenta. Presenta cuatro comportamientos principales: notas aisladas a modo de granos, movimientos reflejados, eventos tipo nube y filtrajes. Además de esta idea plástica subyacente, en la filosofía de *Esquirlas/vacío* se observan varias ideas de *La Diseminación*, de Jacques Derrida. Diseminar es jugar con una pluralidad de significados sobre un mismo concepto. Como el escultor, la obra propone un viaje hacia el vacío. Cada evento aparece de manera aislada, como fragmentos o esquirlas sonoras que saltan del bloque de piedra por acción de la maza y el cincel. Con el fin de preservar su quintaesencia, la música se construye confrontando la materia, destruyéndola y retirándola.

Extrusion, tape a 8 canales de 2010, sigue también la línea de tratar el sonido como un aspecto material, pero desde un punto de vista radicalmente opuesto. La pieza es la primera del ciclo *DK <gh>*, en preparación y con fecha de finalización prevista en 2014. *Extrusion* viene a describir la acción de extrudir, esto es, moldear por medios industriales. Con pocas palabras y tras la primera escucha pública de la pieza en el Instituto de Sonología de La Haya, el compositor holandés Casper Schipper define a la perfección el carácter de la pieza: “*Everything is curved*” (Todo es curvo). A semejanza de su modelo arquitectónico, Hotel Marqués de Riscal, en la pieza van transcurriendo una serie de materiales expresados mediante curvas. Estas curvas, las cuales se desarrollan tanto en el tiempo como en el espacio, tratan de ir cambiando de manera paulatina la percepción acústica que el oyente recibe de su entorno.

Varios materiales sólidos cuasi mecánicos articulan la obra en dos aspectos: la distribución física de los sonidos, como también su propia (in)coherencia temporal. Estos materiales crean un molde duro cada vez más elástico, como una suerte de maquinaria que fuera reblandeciéndose. Esta maquinaria representa una colección de puntos a lo largo del discurso, los cuales empiezan a separarse más y más los unos de los otros; la tendencia de estos materiales es la de finalmente fundirse con el material de fondo. De ello se obtienen primeramente una multiplicidad de perspectivas auditivas del mismo objeto, y segundo, una (re)creación del espacio externo/físico, la cual contribuye a jugar con las diferentes ilusiones de la sala del concierto, mediante ligerísimas diferencias de localización de los sonidos en el espacio. Paradójicamente, aunque la pieza está literalmente invadida por una suerte de entramado dinámico y alterno de sonidos, se superpone, sobre tal concepción dinámica del tiempo, una serie mensurada, quasi-estática, consistente en dislocaciones regulares y paulatinas. El encuentro de ambas realidades –tiempo dinámico y tiempo estático– prefigura un vehículo compositivo que maneja la ilusión de movimiento real, como si realmente fuera el espacio entero lo que girara durante la escucha.



Hotel Marqués de Riscal | © thedkprojection, 2011

Pero otros rasgos importantes se ponen de relieve en *Extrusion*. Mientras que una serie de materiales sólidos y mecánicos articulan el discurso, otros tantos resultan extrudidos por acción de aquellos. La tendencia de los materiales extrudidos es comportarse como elementos caprichosos que curvan el espacio trazado, como resultado de un post-modelaje virtual. Otra de las tendencias observadas en estos materiales es comportarse fuera del marco en el que han sido originalmente concebidos, invadiendo ciertos territorios, evolucionando hacia expectativas flexibles del tiempo, y por lo tanto situados fuera de los márgenes de la composición deliberadamente preorganizada. Una cita de Karlheinz Stockhausen en alemán, en relación a su *Helikopter-*

Streichquartett, aparece desmantelada en el entramado de texturas: “No tengo filosofía, pero toda mi vida soñé que volaba, que sabía lo que era volar”.

S A H, tape a 7 canales de 2012, explora su modelo arquitectónico, Bodegas Ysios, de manera radicalmente diferente. La pieza es el núcleo acústico del ciclo *DK <ysios>*, conformado por otras dos piezas en proceso de composición: *De la luz y la materia*, para arpa y electrónica y *Concerto for Bass Clarinet and Orchestra*. Como fuente de forma y gesto, Arranz incide en el modelo estudiando su fachada y su cubierta, como también incide, de manera poética, en todos aquellos aspectos simbólicos hallados en el edificio, de clara inspiración egipcia.

El título *S A H* [sample&hold] proviene del mundo de la ingeniería electrónica. Sample&hold es un procedimiento electrónico de control de voltaje que consiste en muestrear una onda o flujo determinados, utilizando el pulso de un reloj interno como controlador. Dibujada tanto en el gesto que describen los extremos de las 155 vigas que componen la cubierta, como en la serie de abombamientos y contracciones de la madera de la fachada, la sinusoide impregna el diseño del edificio, dotándole de una extraña visualidad pixelada en su vista alzada, como si justamente se tratara de una gran onda que hubiera sido procesada mediante sample&hold. Esta sinusoide está dividida en siete oscilaciones, tal y como está estructurada la pieza musical, otorgando una prominencia dinámica a la cuarta oscilación, la oscilación central. En la música, cada una de estas grandes oscilaciones está expuesta por medio de texturas verticales, compuestas por sonidos tenidos que se deslizan los unos respecto a los otros y que van conformando una sucesión de crestas y valles, jugando con los complejos de timbres a modo de luces y sombras.



Bodegas Ysios | © thedkprojection, 2011

Durante el transcurso de la pieza, se va interpolando una breve narración extraída de la historia original, que no la novelada por Mika Waltari en 1945, *Sinuhé el Egipcio*. En esta ocasión, dejamos de lado el hecho histórico para concentrarnos en un pequeño versículo introductorio del relato, a modo de oración dedicada al dios Atón, el dios sol, y cuya temática versa sobre la transmigración del alma. Atón-Ra es el padre de los dioses, al mismo tiempo hermanos y cónyuges, Isis y Osiris, que son las dos grandes figuras inspiradoras del edificio y los dioses principales de la triada osírfaca junto con Horus, hijo de ambos. De hecho, Ysios es una palabra inventada, fruto de la síntesis de los nombres de los dos dioses, Isis y Osiris. La pieza es un homenaje póstumo al padre del compositor, Bernardo, fallecido en 2010; a él va dedicada esta oración. Esta es la traducción del texto extraído del panel jeroglífico, registrado en el Papiro de Berlín 10499:

“Las grandes puertas de entrada se cierran
La casa estaba en silencio, y los corazones de luto
Aquél que le crió
El dios subió a su horizonte

El cuerpo divino se funde con Él
Voló hacia el cielo
Encontrándose con Atón”

Retomamos el pulso escénico del recital con **Qumran**, para saxofón bajo y electrónica. *Qumran* es la primera obra de la serie *DK <qumran>* y está dedicada al saxofonista Josexto Silguero. Las otras dos piezas que componen la serie son: *De la luz y del espacio*, tape a cuatro canales, y *Qumran B*, para set de multi-percusión y electrónica. El modelo arquitectónico tomado para la composición de *DK <qumran>* es el edificio Bodegas Qumrán, situado en la zona vitivinícola de Ribera del Duero, obra del estudio Konkrit Blu Arquitectura de Barcelona. En cierto modo, *Qumran* es la pieza gemela de *Qumran B*: mientras que la primera está inspirada en la idea de oriente, la segunda contiene elementos característicos occidentales.

El nombre de Qumrán viene motivado por varias preocupaciones estéticas relacionadas con la historia y con la arqueología, filtradas por el aspecto común de la viticultura. Qumrán es un valle del Mar Muerto, célebre por el hallazgo arqueológico de unos manuscritos, los cuales fueron encontrados en el siglo XIX en una serie de cuevas de la zona. Estos manuscritos, datados entre el siglo II a. C. y el año 70 d. C., son textos fundamentales escritos por los esenios y vienen a arrojar luz sobre la organización política, social y cultural de las primeras sociedades judeo-cristianas.

En cuanto a las particularidades del edificio, éste se concibe como parte del terreno, una loma más en el paisaje circundante, parcialmente enterrado. Otro aspecto interesante del edificio es el de la continuidad; la suavidad mimética del exterior del edificio contrasta con la lógica tectónica del interior, la cual trata de comprimir o dilatar el espacio según sus propias necesidades técnicas y utilitarias. El hormigón de los muros actúa como un material total, siendo estructura, acabado exterior, interior, aportando además la inercia necesaria. La luz se dosifica en mayor o menor incidencia en un programa sobre la masa y sobre el espacio.



Bodegas Qumrán | © Konkrit Blu Arquitectura

Esta suave transición vehiculada a través del hormigón hacia lo etéreo [luz], es suficiente fuente de inspiración para montar todo un programa emocional a través del sonido en torno a esta compleja idea constructiva. El planteamiento de *Qumran* está derivado del módulo superior de la fachada sur del edificio, el cual se comprende como una línea de tiempo administrada por un eje de abscisas y ordenadas. Este módulo motivó la estructura de la pieza, en tanto que es usado como planteamiento temporal, elemento estructurante de las diversas secciones, fuente generadora de alturas, comportamientos y duraciones, así como inspiración poética. La arquitectura prefigura una estrategia musical en forma de semilla/anti-ritmo, la cual comienza en la máxima convergencia, para posteriormente irse abriendo en tiempo, y finalmente

disiparse en el espacio. En cada una de las veinte secciones del módulo se determina un segmento musical, y cada segmento viene a representar un transcurso singular desde el hormigón hacia la luz.

Cierta sugerencia sobre la idea de oriente encuentra su expresión a través del *pitch*, planteado a partir de patrones numéricos micro-tonales, sometidos a su vez a procesos generativos brownianos. Estos patrones sirven de modelo para ser derivados, desarrollados y desvirtuados, ajustando el resultado a una retícula por cuartos de tono. En el caso del tratamiento rítmico, éste se plasma también mediante procedimientos orgánico-generativos. En la obra cohabitan tres concepciones temporales: primero, un nivel de *notación proporcionada*, que expresa indicaciones convencionales de compás y tempo de manera flexible y relativa; segundo, un nivel de *notación suspendida*, algo más libre aún, en donde el saxofonista sigue un pulso metronómico sin constancia de compás; finalmente, un nivel de *notación libre no compaseada*, el cual condiciona la abolición de los dos estados precedentes.

Abundando en el edificio Bodegas Qumrán, le sigue a continuación la tape a 4 canales **De la luz y del espacio**, la segunda pieza del ciclo DK <quumran>. DLLYDE está basada en dos conceptos clave, derivados del interior del edificio Bodegas Qumrán. El primer concepto es la luz. Gracias a su rica funcionalidad, la luz es sometida a un programa muy estudiado, tomándose como si fuera un material constructivo más, tales como el vidrio o el hormigón. El segundo concepto es su programa arquitectónico en sentido estricto, aquel que está destinado a los requerimientos prácticos del edificio, propios de una fábrica, como también la continuidad del material principal –hormigón–, el cual readapta sus volúmenes interiores generando gestos poliédricos e invitando al visitante a percibir espacios acústicos ricos. Esto es así en parte por las características resonantes del hormigón, en parte por sus características volumétricas.

La pieza toma como modelo las resonancias de los espacios reales, grabadas por el compositor mismo. Para este cometido, se utilizó una copa de vino como resonador, introduciendo dentro un pequeño micrófono. Este ruido-silencio, capturado mediante el uso de un resonador natural amplificado, fue tomado como metáfora de la luz trasladada a sonido. Fueron grabados varios sonidos merodeando por los diferentes espacios, capturando resonancias en las que se hizo uso de las herramientas y los artefactos propios de la bodega: barricas, tanques metálicos, maquinaria de elaboración, botellas, etcétera. Todas estas resonancias, junto con el silencio y la paz religiosa del lugar, la irregularidad de los volúmenes interiores y el uso del hormigón, todo ello confiere una atmósfera impresionante y muy plástica a la acústica los espacios.

También el compositor realiza una versión especialmente dedicada a Festival SON - musicadhoj en la última pieza del recital, **Punto Intenso contra Remisso**, para chelo y electrónica de 2004-2005, dedicada a Ralph-Raimund Krause.

El título de *Punto Intenso contra Remisso* deriva de término homónimo usado por los organistas españoles de finales del siglo XVI y comienzos del XVII, a caballo entre el Alto Renacimiento y comienzos del Barroco, tales como Correa de Arauxo o Sebastián Aguilera de Heredia. Se trata de una figura retórica que consiste en el sonar simultáneo de una nota y su inflexión cromática (Do y Do sostenido en un mismo acorde, por ejemplo), lo cual genera una disonancia o *falsa*. Extrapolando este fenómeno musical al campo de la literatura, la obra está inspirada en las dos figuras principales del Quijote, que son Sancho Panza (lo duro, lo terrenal, que en sentido figurado es el *punto intenso*) y Don Quijote (lo blando, lo etéreo, es decir, el *punto remisso*).

La síntesis entre el fenómeno musical de la *falsa*, en conjunción con el sustrato literario descrito, todo ello se hace eco en derredor de la macroforma, la cual es una recreación a gran escala de la microforma. La obra consiste en un acento (*quasi chitarra*) que comienza desde la nada, alcanza su máxima amplitud y se extingue. Todo está gobernado por el *farmakon*, un concepto platónico explotado por Derrida. Como en el caso de *Esquirlas/vacío*, aparece una nueva cita al ensayo de este pensador francés, *La Diseminación*: aquí el *logos* es sacado a colación, esto es, la palabra hablada, la palabra viva, en contraposición a la palabra escrita, que es el remedio inventado para preservar la memoria y al mismo tiempo el agente que la debilita, causando su propia extinción. Por tanto, *farmakon* es un concepto dual que significa remedio y veneno al mismo tiempo, concepto irreconciliable en el que, por otro lado, no cabe la desambiguación: uno u otro efecto estriba en la dosis.

La estructura toma dos puntos atractores o picos de intensidad máximos: el primero hacia la mitad de la pieza, muy caótico, con texturas rugosas; el segundo más suave e intenso, como réplica del anterior, muy rico en componentes armónicos. La música evoluciona siguiendo un proceso de contaminación de unos materiales primigenios, construidos principalmente sobre sonidos armónicos y *rumori* del arco, que poco a poco van envolviéndose en su crisis, hasta llegar a un punto álgido de máxima polución. Hace su entrada el

antídoto, abrasando literalmente el limo musical; éste se representa a través de una textura ramificada, construida a base de sonidos *glissandi* en la electrónica, la cual da forma al vasto sujeto de un *fugato* a cuatro, comprimido y muy denso. Tras una sección de convalecencia, donde se desata el elemento melódico, comienza el reestablecimiento, esto es, la puesta en marcha de sonidos mecánicos y la posterior diseminación de los materiales residuales, los cuales estaban aletargados en potencia desde el principio de la obra. Es poco después cuando la obra empieza a gozar de los efectos de la transformación, donde aparece una cita del tema *La Spagnoletta* entre sus líneas. La música se transfigura disolviéndose paulatinamente por donde vino.

A modo de clausura de todo el recital, The DK <projection> escenificará **callingHiggs**, una pieza acusmática para telefonía móvil ejecutada por el público asistente y conducida por el compositor, junto con el soporte de una tape a 8 canales y una visualización. Con vocación performativa de *flashmob*, la pieza viene a representar el anti-ritmo de todo el recital anterior. El ensamblaje de 31 pistas diferentes, diseminadas en cada uno de los teléfonos móviles de los participantes (bosones), genera una pieza electrónica que juega tanto con el rol del público como con el espacio intervenido de una manera versátil.

El Bosón de Higgs, también conocido como *Bosón de Dios*, parece abrir a todas luces las puertas a una reevaluación completa de nuestros valores sobre la existencia del universo, desafiando los límites del conocimiento y de la fe, situación que abre un gran interrogante de dimensiones descomunales en el mundo de la física.

Desde este sentido de última pregunta, *callingHiggs* trata de corporeizar mediante el sonido esta retícula divina a modo de oración digital conjunta, aunando todos y cada uno de los teléfonos en la interpretación, como si cada participante fuera una partícula. *callingHiggs* busca someter el espacio intervenido mediante una serie de conductas gestuales semi-controladas. Este comportamiento sobre la masa sonora tiene que ver con una cierta idea holística de participación, más que con un control exhaustivo de la difusión sonora a través del ensemble de telefonía, el cual fuera capaz de generar una espacialidad real en términos físicos, más allá de lo psicoacústico. La idea básica musical del proyecto es la de crear texturas que impacten sobre la percepción del espacio, trabajando desde la propia génesis de los materiales y teniendo en cuenta en todo momento la resultante global desde lo individual. En cierto modo, la pieza asume un control biológico de los materiales, donde la referencia a nivel genético está implícita en los márgenes del contenido de cada evento singular.

El autor quiere hacer público agradecimiento a Pablo Arcent por su inestimable aportación durante el estadio inicial de *callingHiggs*.

Textos por The DK <projection>

© The DK <projection>, 2013. Todos los derechos reservados.