

Entrevista con Ji Youn Kang

Ángel Arranz
Institute of Sonology
angel [at] angelarranz.com



Ji Youn Kang nace en 1977 en Seúl, Corea del Sur. Estudió composición en la Chu-Gye University of the Arts desde 1998 hasta 2002, teniendo como maestro a Yong Shil Park. En 2003 continúa estudiando como investigadora en el Computer Music Department de la Han-Yang University. Se une por aquel tiempo al proyecto Super Jang-Go, convirtiendo un instrumento tradicional en electrónico por medio del uso de sensores y MPS.

Se traslada a Países Bajos en 2006 y en 2008 realiza un master en sonología en el Real Conservatorio de La Haya bajo la supervisión de Paul Berg, expandiendo sus conocimientos en música electroacústica y composición. Desde 2009 a 2011, continúa estudiando composición en el Conservatorio de Ámsterdam con Wim Hedrickx y Jorrit Tamminga, donde realiza un master explorando más instrumentos para la composición y electrónicas. También compone música instrumental pura; su pieza para el proyecto con el Nieuw Ensemble, *Enfolding Plane*, reinterpreta su propia pieza para cinta, más tarde traducida a música instrumental.

Muchas de sus piezas han sido escritas basándose en la música coreana tradicional, especialmente la música ritual y folclórica, intentando conseguir sus propios colores musicales un tipo de lenguaje que es expresado mediante sonidos generados por ordenador y sistemas multicanal. Sobre este particular, compuso una serie de piezas de música electrónica titulada *Nea-Rim Gut*, un representativo ritual chamánico coreano y nueve piezas para el sistema Wave Field Synthesis (192 altavoces). Sus obras han sido tocadas en muchos lugares diferentes y festivales, entre los que se encuentran La Biennale di Venezia, Gaudeamus Muziekweek, Sonic Acts en Holanda, Sonar en España, SICMF en Seúl y Synthesis en Francia.

También trabaja con diferentes compositores como diseñadora de sonido y técnico músico, creando patches electrónicos y sonidos para sus composiciones.

En la actualidad, trabaja de manera autónoma y como investigadora asociada en Sonología.

Entrevista con Ji Youn Kang

Ángel Arranz. *¿Cuál es tu background como compositora y artista sonora?*

Ji Youn Kang. Estudié composición en la universidad en Corea. En aquel momento solamente estudiaba música acústica, no música electrónica. Tras mi graduación comencé a estudiar música electrónica, investigando materiales aquí y allá y tratando de involucrarme en comunidades coreanas. Poco después vine a Países Bajos para profundizar estudios en el campo de la música electrónica en el Instituto de Sonología, como también para estudiar un master en composición de dos años en el Conservatorio de Ámsterdam, aunque más enfocada a la música electrónica.

AA. *¿Qué descubriste alrededor del mundo de la música electrónica en términos artísticos, musicales y sociales? ¿Qué ganaste?*

JYK. Bien... [*pausa expresiva*] ¡mucho! De algún modo me aclaré sobre qué es lo que quería en mi música. Tuve una idea muy vaga sobre este tipo de música, la dirección de mi composición, pero creo que se afirmó en Países Bajos a medida que fui escuchando a otros. Esta es una comunidad muy pequeña, pero al mismo tiempo muy profunda, tanto dentro como fuera de la escuela. Creo que fue eso: había muchos tipos diferentes de música electrónica que antes no conocía bien y ello supuso una oportunidad para ver en los intereses de la gente qué clase de cosas tenías, así que realmente pude hacer mi propia elección. Creo que Sonología hizo que escogiera sobre lo que me gustaba. Por supuesto, adquirí mucho conocimiento e hice muchos amigos también.

AA. *Desarrollaste allí una interesante tesis sobre la implementación de holo-movimientos en la música, alrededor de varias ideas teóricas y prácticas acerca de sonido.*

JYK. La idea de los holo-movimientos fue la de crear una explicación metafórica sobre lo que estoy haciendo con la música coreana, pero no tiene que ver nada con el holograma. Holo-movimiento es algo que tiene que ver con el holograma a nivel teórico. Habla sobre causalidad. Intenté conectar este concepto con el ritual musical coreano y la música electrónica que yo hago. La gente puede encontrar que estos trasfondos, totalmente diferentes, encajan con esta teoría. Así que eso es lo que estoy haciendo.

AA. *¿Y técnicamente, ¿qué quisiste desarrollar en aquellos días? ¿Cuál fue tu principal interés en tu propia música? ¿Qué clase de ideal en tu música querías proyectar?*

JYK. Sé lo que no quiero ahora, primero porque no quiero usar nunca más instrumentos tradicionales coreanos. Los instrumentos clásicos tales como el violín, el cello o el oboe me hacen sentir que estamos trayendo un nuevo lenguaje y que todavía llevamos ropas de los siglos XVI, XVII y XVIII. Me siento un poco molesta por ello. Suenan muy bien, pero aún así son muy viejos. Me aburre; no lo siento bien, como si estuviésemos usando lenguajes diferentes. Tienes el ejemplo del violinista que se sube al escenario y toca aún de manera muy tradicional. El sonido se explota de tal manera que no encaja en este lenguaje moderno, el cual creo que es muy antiguo, porque cuando veo un violín, veo un violín. Me han dejado de gustar los instrumentos tradicionales. No significa que no los respete. Me gusta mucho por ejemplo el *Concierto para Violín* de Sibelius. Me gusta toda esa música vieja que ha sido escrita para todos esos instrumentos tradicionales y sé también que aún necesito usarlos. Pero esto es algo que me gustaría evitar. Me gustaría usar los instrumentos de ahora. ¿Cuáles pueden ser los instrumentos de ahora? Esto seguramente podrá ser explicado dentro de cien años: “¡Ah, en 2012 la gente usaba el iPhone!”. Es una especie de símbolo, por supuesto no soy una gran fan del iPhone. Creo que el lenguaje musical debería desarrollarse junto con su física, el entorno y el comportamiento en el escenario. Incluso debería pensarse si necesitamos escenario. ¿Qué es la generación de hoy? ¿Por qué todavía necesitamos tratar formas pasadas de moda para presentar la música? ¿Por qué usamos objetos muy antiguos que incluso no puedes tocarlos demasiado bien, porque si los rayas tendrías que pagar de vuelta probablemente diez veces lo que has obtenido por tu encargo? Esto es algo sobre lo que estoy realmente investigando: el sonido de nuestra situación presente, nuestra sociedad hoy. Esto es por qué la gente está más centrada probablemente en crear ruido, porque el ruido es un sonido muy familiar estos días. Tan pronto como salgas, escuchas ruido en su estado natural. Así que esto es algo que me gustaría hacer, investigar el sonido de ahora (puesto que no vengo del siglo XVIII).

AA. *Estás tocando varios aspectos que me gustaría desarrollar un poco más adelante. Comenzando a centrarnos ahora en el WFS, ¿cómo fueron tus comienzos? ¿Cuándo comenzaste a trabajar con la Game of Life Foundation y cuál es tu rol en la organización?*

JYK. Comencé en 2007 durante mi segundo año de master en Sonología. En aquel momento buscaban estudiantes, animándoles a usar el sistema. Me interesaba mucho la especialización misma dentro de la composición, así que probé una pieza. La pieza tuvo mucho éxito; le gustó a mucha gente y tuve unas impresiones positivas, lo que me hizo empujar un poco más en esa dirección y usar el sistema. No tengo nada que ver a nivel personal con la GoLF. Soy solamente una compositora que trabaja con bastante frecuencia el sistema y que además se ha prestado voluntaria para hacer varios trabajos, puesto que dan la oportunidad de usar el sistema sin pagar ni nada parecido. Sin embargo, ellos tocan siempre mi pieza allá donde van. Somos buenos amigos.

AA. *Desde hace cinco años llevas trabajando en el GoLF como compositora desarrollando varios proyectos. Has creado y presentado tu propia música. Durante estos años, ¿qué te ha supuesto trabajar con tal sistema de WFS? ¿Qué te ofrece el sistema como compositora en términos técnicos, musicales y artísticos?*

“Holo-movimiento es algo que tiene que ver con el holograma a nivel teórico. Habla sobre causalidad. Intenté conectar este concepto con el ritual musical coreano y la música electrónica que yo hago”.

JYK. Lo que le hace tan excitante a este sistema es que hace de la escucha de música para cinta (*tape music*) algo más emocionante. La música para cinta es un formato fijo. He escuchado mucho; a veces escuchar música para cinta se me hace problemático. No es porque no haya nada que ver sobre un escenario (realmente prefiero no ver nada, incluso si estoy escuchando música en vivo). Es sólo que, de algún modo, la música para cinta es como hacer la mezcla perfecta y

ya está. Solamente es una pieza fija perfecta en la que sabes que no hay ni un solo cambio. No hay ni un solo momento peligroso, porque todas estas cosas ya han sido tocadas y perfectamente salvaguardadas. Cuando sabes que todo está a salvo, tu propia tensión desaparece: no hay error (excepto que la persona en la mesa de mezclas apriete el botón erróneo). Así que tengo esta suerte de problema cuando escucho música para cinta, ¡porque todo me parece tan surrealista! Es demasiado perfecto y no tiene ninguna tensión. Pero cuando escucho el WFS, me da una dimensión diferente de la escucha: el sonido viene hacia ti, te toca directamente. Tienes esa excitación perdida que no sabes por dónde viene, ni cuándo vendrá, no sabes lo que ocurre, porque te da diferentes gestos dentro del propio formato fijo. Esto es lo más interesante, incluso sabiendo que no se mueve demasiado o que no se trata de la fusión más perfecta con el contexto musical. Se mueve alrededor tuyo.

Te da una tensión extra. Multiplica la tensión de la música. Esto es por qué lo encuentro tan interesante: te ves envuelta por la escucha.

AA. *¿De algún modo sientes una disociación entre la fase compositiva de la pieza electrónica por un lado (exclusivamente enfocada a la creación de sonido y su temporalidad) y la creación del espacio de la pieza por el otro? Por el contrario, ¿es más bien una suerte de proceso que puedes realizar al mismo tiempo?*

JYK. Lo hago al mismo tiempo. Bueno, no puedes en realidad hacerlo al mismo tiempo; necesitas tocar inmediatamente el espacio después. Pero cuando estás haciendo algunos sonidos de la pieza, ya sabes de qué modo podrían moverse o cómo permanecerían en su sitio. Así que, esto va junto.



Ji Youn Kang

AA. *Pero, ¿qué es para ti primero?*

JYK. Depende [*pausa larga*], no lo sé. Creo que el sonido casi siempre es lo primero, luego el sonido de algún modo me dice que necesita estar allí o que necesita moverse.

AA. *Así que ello tal vez implique que te imaginas el sonido por medio de su movimiento.*

JYK. El sonido puede ser rápido o animado; te imaginas el sonido moviéndose. Realmente este fue el asunto cuando me gradué en Sonología. Hubo una pregunta por parte de Kees Tazelaar: “¿Cómo haces esta espacialización? ¿La imaginas?” Expliqué que yo podía ver cómo se movía tal o cual sonido. Entonces, Kees dijo: “Sí, Ji, pero el sonido no puede verse”. Yo dije: “Claro, es cierto” [*risas*]. De algún modo puedo imaginármelo, como también su color. La gente lo describe como color: como un sonido de determinado color. El color es un carácter, como la velocidad. Cuando escucho un sonido, puedo verlo.

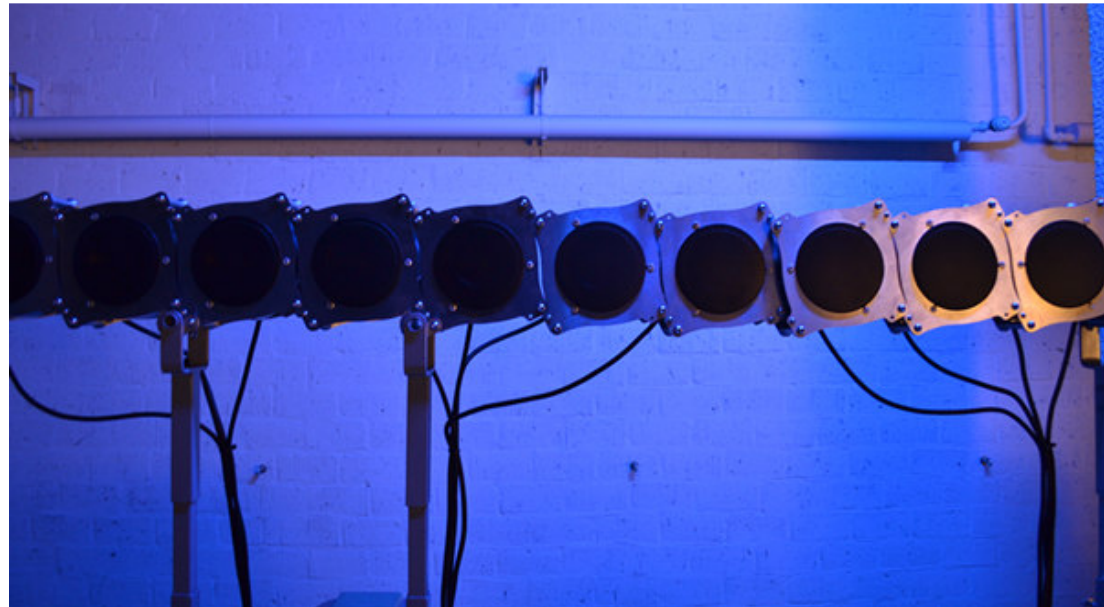
AA. *Vamos a entrar un poco en el WFCollider. ¿Qué te parece?*

JYK. Es el software con el que puedes hacer la espacialización. No sé realmente mucho de su estado en sus comienzos, pero creo que Wouter Snoei lo conoce mucho mejor. Lo desarrolló junto con la colaboración de Marije Baalman y Jan Trützschler. Ha ido desarrollándose hasta ahora, así que la interfaz ha mejorado, en el sentido de que, al estar hecho en SuperCollider, hay muchos límites. Se ha mejorado muchísimo: puedes dibujar cosas, hacer un punto y ver realmente por dónde el sonido va y por dónde se mueve. Puedes también usar el software para otras piezas, diferentes a las de WFS.

AA. *¿Qué sientes con esta herramienta?*

JYK. Para ser completamente honestos, creo personalmente que podría ser mejor si hubiera sido desarrollada por un programador muy profesional, el cual supiera sobre espacialización y los aspectos artísticos a los que te limita SuperCollider. Pero tengo muchas menos dudas sobre eso, porque ha sido optimizado, siendo todo una suerte que Wouter hiciese el software, porque él además es compositor. Conoce lo que los artistas necesitan y quieren. En general este es el tipo problema que te encuentras con el diseño de software: que se desarrollan un montón de programas por progra-

madores que no saben nada sobre música, saltándose con frecuencia muchas partes. Pero Wouter conoce todo esto, sabe lo que se necesita y lo que tenía que ser optimizado. Ha llevado el desarrollo de la interfaz más lejos todavía y creo que ahora es un software poderoso, porque puede trabajar música en vivo a tiempo real. A su vez, WFSCollider tiene todas estas cajas modulares, las cuales por sí mismas te van dando diferentes perspectivas de la composición. Puedes sumarlas o quitarlas, apilándolas en diferentes movimientos, efectos, tiempos... Creo que es realmente poderoso. Hace años era un programa muy difícil y fastidioso de manejar, puesto que estaba todo el día colgándose y tenía errores de programación. Me sorprendió muchísimo y, considerando que está hecho en SuperCollider, aún más.



AA. *Cuéntame sobre tus últimas piezas para WFS. Hiciste una serie larga de piezas para instrumentos y electrónicas. Incluso dedicaste otra serie entera de piezas electrónicas al sistema WFS.*

JYK. Al principio mi proyecto en Sonología iba sobre una serie de música electrónica, dos piezas en vivo y tres piezas para WFS. Pero la última pieza de la serie fue combinando estas cuatro piezas literalmente, consistiendo en que las cuatro pistas distintas se tocaron juntas. Arranqué al mismo tiempo una pieza para cello, una pieza para flauta dulce y jing, más dos piezas diferentes para *tape*. Por supuesto, las grabaciones de las piezas instrumentales comenzaron a la vez. Así que solamente me dediqué a hacer la especialización. Hacia la última parte puedes escuchar estas cuatro piezas al mismo tiempo: la suma de las cuatro fue la última pieza de la serie. A partir de ahí, dejé de hacer series, aunque trabajé de manera continua en varias piezas. Había dos piezas para cinta que se llamaban *Enfolding Plane I* y *Enfolding Plane II*, las cuales eran más estudios sobre especialización y desarrollo musical que piezas en sí mismas. Había una pieza que se tituló *SiNaWi*. Creo que esta pieza es la que más se ha interpretado. Ha sido tocada muchas veces en el sistema. Es la pieza popular del sistema, ¡a la gente realmente le gusta!

AA. *¿La tocaste la semana pasada, verdad? ¿No fue la última pieza?*

JYK. La última. También tuve una pieza para órgano y WFS. Encontré la pieza muy problemática, porque en aquel momento tenía una pierna escayolada. Y al mismo tiempo no podía ensayar, porque necesitaba ir a la iglesia a manejar el sistema, así que nunca hicimos las pruebas juntos. La pieza debería haber sido probada al menos una vez antes de su ejecución. En algunas partes estuvo muy bien, pero en otras surgieron problemas.

AA. *¿Cuál ha sido tu contribución técnica dentro de la GoLF, si hubiera habido alguna?*

JYK. Probablemente yo fui quien más ha usado el sistema. He dado muchas impresiones: qué es lo que no funciona, qué es realmente lo mejor, qué se necesita y esta clase de apreciaciones. Desde luego que no programé nada allí, pero usé el sistema mucho y contribuí a su mejora probándolo. Creo que esta puede ser una contribución: simplemente trabajar mucho con el sistema.

AA. *¿Hay que actualizar el sistema con frecuencia?*

JYK. Sí, porque el sistema es móvil (la gente se suele llevar el sistema a otros lugares), lo que significa que además no puede ir de cualquier manera: cables, conexiones... Todo se puede perder o romper. Así que realmente el sistema necesita este constante mantenimiento y cuidado. Creo que el

software ha supuesto hasta el momento un gran cambio desde los dos últimos años. Y quizás deberíamos seguir observando desde este instante (al menos por otro año) qué más podría necesitar el software. Creo que ahora es el momento.

AA. *¿Hay ahora varios proyectos para implementar procesamiento en vivo, verdad? Parece estar bastante acabado y que hay algo más: una idea (de acuerdo con la información que alguno de tus colegas me ha transmitido) de un entorno de tratamiento de sonido en 3D.*

JYK. Y también puntos direccionales.

AA. *¿Sonido direccional es aquel que trata sus componentes armónicos dependiendo de su localización o tomando en cuenta la posición del oyente?*

JYK. Exacto, esa suerte de cosas. Es algo que Wouter está buscando. Sin embargo, es algo que no me incumbe: si me ponen un trozo de tarta, entonces tomo un trozo de tarta; si es un chocolate Zero, pues un chocolate Zero. ¡Pero no pasa nada si no tengo el chocolate Zero! [risas]. Aprecio el sistema tal y como es; no necesito realmente nada respecto a este tema. Pero si cambia, es algo así como “¡Ah, mira! ¡Algo nuevo, vamos a probarlo!”

AA. *En ciertas ocasiones trabajas adaptaciones espaciales de obras de otra gente, compositores, la mayoría vivos, pero muchas otras grandes figuras, como Xenakis. Recuerdo especialmente una recreación de las rutas del Polytope de Cluny. ¿Cómo fue aquel proyecto?*

“Por regla general, las espacializaciones que funcionan perfectamente en sistemas de altavoces más convencionales, en el WFS no funcionan.”

JYK. Intenté reconstruir la forma en T original del borrador. En el momento que estaba trabajando había muchos materiales sobre cómo mover las luces en el *politopo*. Había muy pocos materiales que indicasen cómo debería moverse el sonido. Mi colaborador Sophoklis Arvanitis y yo no estábamos nada seguros sobre todo esto. No está-

bamos incluso seguros de si se trataba de movimientos de sonido o no. De repente, recibí los materiales sonoros de Kees Tazelaar. Originalmente se trataba de una pieza a siete canales. Comprobé las tres hojas de los borradores, los hice coincidir con una de las pistas y lo que encontré (quizás fuera tan sólo una coincidencia) es que la longitud de la trayectoria era tan larga como lo era el archivo de

audio. Y si la longitud era corta, también el archivo de sonido era corto. Así que me dije: “¡Ajá, quizás todos los sonidos se estén moviendo todo el tiempo a la misma velocidad, porque si el sonido es largo, podemos avanzar todo este recorrido. Pero si el sonido es corto, podemos avanzar por este otro recorrido!”

AA. *Era una especie de montaña rusa, pero sin acelerar ni decelerar.*

JYK. ¡Exacto! No había cambios de velocidad, solamente cambios muy estáticos, todo el tiempo moviéndose lentamente. Esta es la razón por la que intenté hacerlo basándolo en el WFS. A partir de esas tres páginas del borrador, hice los movimientos de las otras pistas a la misma velocidad, puesto que la fuente de sonido larga se movía más lejos desde un extremo hasta el otro extremo. Esta fue mi interpretación del movimiento de los sonidos a partir del borrador. Resultó en grandes nubes de sonido moviéndose juntas. A veces una nube se combinaba con otra en una de las esquinas y se producía un gran jaleo; otras veces se desperdigaban totalmente alrededor. Esta pieza fue una experiencia muy bonita.

AA. *Estuve en aquel concierto; fue formidable. De algún modo, cuando el sonido adopta varias ideas, resulta que todas las ideas estaban allí, así que necesitas realmente hacer una pequeña investigación sobre el asunto. Y cuando esto se produce, es algo magnífico, increíblemente vivo. Vuestra interpretación del Polytope of Cluny de Xenakis me vino a recordar claramente que era música completamente viva (incluso posiblemente más que muchas otras piezas orquestales de Xenakis). ¿Trabajaste también en la pieza Concret PH? Recuerdo un concierto en Leiden en el que esta corta pieza, hecha con sonidos originales grabados de carbón quemándose, fue expuesta de acuerdo a ciertos escritos de Xenakis como aquellos.*

JYK. En realidad lo realizó Casper Schipper y dijo que lo interpretó usando los movimientos circulares del Pabellón Philips de Le Corbusier/Xenakis de la Feria Internacional de Bruselas de 1958. Fue una elaboración muy simple basada en algunas investigaciones de Kees Tazelaar, las cuales fueron implementadas por Casper.

AA. *Recientemente hiciste un proyecto de WFS con Trevor Wishart; fue un concierto fascinante también. Se trataba de una pieza larga basada en la voz de las maneras más increíbles. ¿Cómo fue tu colaboración?*

JYK. Realmente fue muy fácil. No necesité hacer nada, puesto que Trevor trajo sus ocho pistas en formato fijo en las que ya estaba involucrada dentro su especialización. Así que, como ya estaba implícita en los ocho canales, lo que hice fue ponerlo en ocho puntos: esto fue todo. Trevor es un hombre experimentado muy interesante. Por regla general, las especializaciones que funcionan perfectamente en sistemas de altavoces más convencionales, en el WFS no funcionan. Es un poco raro, porque no sabes si va a funcionar o no, pero crea cierto ambiente. Lo descubrí después de trece minutos, porque el espacio es el mismo. Probablemente lo oirías mejor con ocho altavoces. Fue además una bonita oportunidad de conocer a la persona. Cometí un pequeño error; fue realmente increíble. La pieza dura como hora y media. Quizás puse uno de los archivos de audio como unos milisegundos detrás. ¡Lo detectó! [*exclamando*] Dijo: “¡Algo va mal!”

AA. *¿Sólo escuchándolo?*

JYK. ¡Sí! Después de cuarenta y cinco minutos dijo: “Esta parte no está bien”. Cuando vi la secuencia sobre la pantalla, esta parecía totalmente perfecta. Pero cuando hice clic y comprobé los segundos, resultó que una de las pistas estaba unos poquitos milisegundos detrás. Fue un episodio divertido.

Formato Documento Electrónico (Norma ISO 690-2)

ARRANZ, Ángel. *Entrevista con Ji Youn Kang* [online]. Madrid: Sul Ponticello, III época, n. 17, junio 2015. Disponible en World Wide Web: <<http://www.sulponticello.com/entrevista-ji-youn-kang/>>. ISSN: 1697-6886



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-SinObraDerivada
4.0 Internacional.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)