

TUMBA

El nacimiento del
estético de un neo

**Lo nuevo y lo viejo
en el proceso creativo
Una experiencia de combinación**

La mecánica de trabajo consistió en enviar a través de e-mails, servidores y ventanas de chat's, los bocetos musicales que se iban entretrejiendo, mientras cada uno de los integrantes incorporaba aportes desde su estudio casero. Una guitarra, una voz, una percusión, los instrumentos se integraban poco a poco mientras la idea agarraba la forma final. De esta manera, una pista de audio podía viajar, ida y vuelta, un sin número de veces por la red, hasta que la idea básica se daba por terminada.

Luego, las intervenciones puras, que cada uno había grabado en su ordenador, se enviaban a uno de los estudios caseros donde se integraban finalmente.

En el proceso se utilizó la última tecnología de grabación, edición y efectos, que brindaba el computador de ese momento, Protools.Logic Audio. La meta era lograr un producto de calidad que se pudiera exponer en el mercado musical y artístico.

Después de un año de este proceso, teníamos 10 temas casi listos, la mayoría compuestos con instrumentos digitales y voces.

Un verano, el equipo coincidió en la misma ciudad y decidió darle los ajustes finales a la obra, para concretarla.

Se escogió una casa donde se pudiera hacer ruido y donde cupieran todos los equipos musicales y de grabación.

Había bastante tecnología en nuestras manos, pero no contábamos con un espacio físico profesional, que se pareciera a un estudio de grabación. Pasamos un cable bien largo desde el cuarto de servicio, donde estarían los micrófonos y los instrumentos, hasta el garaje, donde se encontraban los equipos técnicos de grabación. El primer cuarto no contaba con una acústica adecuada, pero siguiendo algunas fórmulas físicas como la fórmula de resonancia axial,

SEBASTIÁN SZINETÁR*

*Músico, compositor. Licenciado en Medios Audiovisuales de La Universidad de Los Andes.

En el año 2003 empecé a producir un disco conjuntamente con un equipo musical virtual. Los integrantes del grupo no nos encontrábamos en la misma ciudad y usamos la red como medium para trabajar las ideas y definir los temas.

logramos afinar el espacio acústico. Cobijas, almohadas, todo tipo de material absorbente y reflectante, fueron colgados de las paredes y las ventanas. Se atravesaron objetos para eliminar el paralelismo de la estructura del cuarto y de esta manera, aplaudiendo y escuchando el eco, logramos conseguir la reverberación adecuada para la grabación.

En el primer contacto con amigos y algunos productores, me preguntaban cuánto habíamos gastado en la producción del material, porque sonaba muy bien, y a semanas de terminado, ya se reproducía en las radios del país.

¿En qué estudio lo grabaron? ¿Qué tecnología utilizaron? Esas eran las preguntas más comunes. Yo recordaba aquel cuarto lleno de

teniendo una banda y después sacan un disco, en nuestro caso fue al revés. Primero se hizo el disco y después se armó la banda.

En las primeras presentaciones en vivo la computadora tocaba la música, y nuestras voces cantaban sobre la pista. La computadora se colgó en varias ocasiones y la secuencia tenía un margen mínimo para poder improvisar. Estas fueron las razones que nos llevaron a pensar que a la presentación le faltaba más presencia viva, menos máquina.

Después de varias presentaciones, se fueron incorporando músicos que sustituían los instrumentos virtuales por instrumentos reales.

Primero la guitarra y el teclado, luego las tumbadoras y el timbal. El sonido mejoraba y el público entraba más en calor con los instrumentos orgánicos que cuando no los había.

Luego de incorporar estos instrumentos, eliminamos la computadora por completo, y la banda pasó de ser un proyecto digital piloteado por una secuencia, a ser una banda orgánica, tocada sólo por personas. Este proceso duró tres años y fue realmente interesante hacer las cosas al revés de como comúnmente estaban planteadas. Sentíamos que mientras otros avanzaban en lo digital, nosotros avanzábamos en lo orgánico. Había sido un gran logro personal. Hacer las cosas, de cierta manera, como en los viejos tiempos.

Poco a poco empecé a toparme con otros casos semejantes en diferentes ramas del arte. Fotógrafos que habían empezado con una cámara digital, y después de dos años estaban aprendiendo a revelar en el laboratorio. Artistas que re-descubrían el

Fue así que empezamos a combinar la más alta tecnología, con los métodos más caseros.

Convencidos de que las ideas era buenas y de que el resto del proceso sería un leve maquillaje que acompañaría la raíz principal de la obra, lo que estábamos por hacer serían las pinceladas finales de cada canción. Las ideas estaban listas, sólo faltaba incorporar algunos instrumentos y hacer algunos ajustes. Después de trabajar tanto tiempo virtualmente, era una recompensa poder vernos las caras, tomarnos un ron y compartir el proceso personalmente.

Luego de 2 meses de trabajo, el material estuvo completamente grabado. Percusión venezolana, instrumentos acústicos, coros, efectos, sintetizadores. Ya todo estaba plasmado.

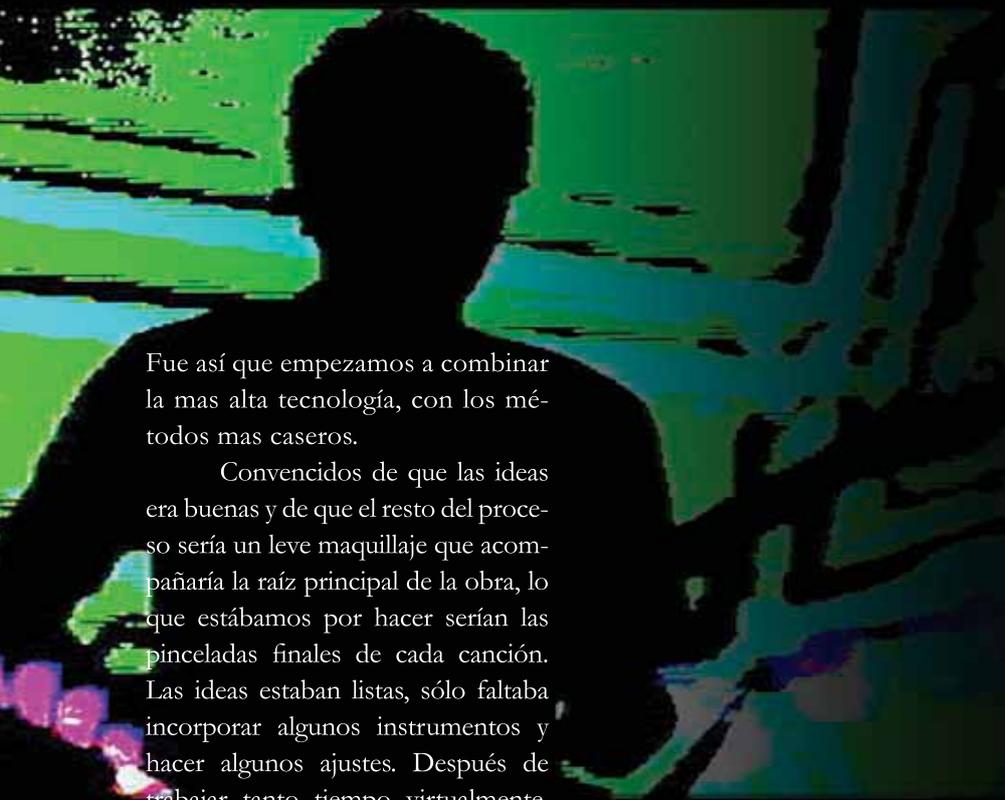
Sin duda que había sido un divertido experimento. Una obra en conjunto hecha a partir de herramientas digitales y análogas.

sábanas y cobijas por todos lados. En medio de ese caos, había nacido algo que tenía vida propia.

Sin duda, más allá de los métodos utilizados, las ideas eran buenas y el éxito, esencialmente, se debía a ellas.

A los meses nos dimos cuenta que de nada nos servía tener un disco, si no teníamos una banda que lo tocara.

A diferencia de otros procesos artísticos musicales, que empiezan







modelado en arcilla después de experimentar con el programa de modelado virtual llamado pouser. Otros combinaban tecnologías viejas con tecnologías nuevas en diferentes proporciones. Una selva híbrida donde cada artista hacía lo suyo con cualquier técnica y herramienta.

Otro surgimiento importante que observé fue que los creadores de programas como Native instrument y Arturia, entre otros habían inventado los instrumentos virtuales que imitaban a los equipos de audio de los años 50, 60, 70 y 80: El piano Rhodes, el sintetizador Mini-Moog, el Arp, el micrófono Shure 55s, el grabador de cinta así como también otras novedades como el kontak que es un sampler donde se cargan sonidos acústicos como la sección de violines de la Orquesta Sinfónica de Viena, los cuales pueden ser tocados por medio de un controlador Usb o Midi.

Después de utilizar estas herramientas un oído educado se da cuenta que los sonidos que producen estos generadores se acercan increíblemente a la realidad, pero se necesita tener un gran conocimiento técnico y mucho tiempo invertido, para

lograrlo: equalizar una y otra vez, agregar simuladores de pre amplificadores y otros programas que ayuden a darle cuerpo y a mejorar el color del sonido.

La tecnología nueva y la vieja se suman: sistemas análogos y sistemas digitales, separados o integrados en función de la creación humana.

En el proceso, la tecnología más nueva, no necesariamente es la mejor ni la que hace más fácil el camino. En mi experiencia, sirvió de gran ayuda. Simplemente son caminos

para lograr las cosas y cada uno escoge el que más le conviene, el que le facilite o complique mas el desarrollo del proceso creativo.

Poco a poco, muchos se han convencido de la posibilidad de utilizar los equipos originales, viejos, de abandonar lo digital, o simplemente de utilizarlo de la manera menos invasiva. Pues aunque los intentos de reproducción de lo análogo son cada vez más fidedignos, lo digital por ejemplo, no sustituye todavía el calor producido por un preamplificador de tubos, cuya resistencia se calienta casi hasta incendiarse y por ahí pasa el audio antes de salir y entrar en nuestros oídos. Comprendo que resulta difícil simular el fuego en códigos de ceros y unos.

La tecnología avanza, y en un futuro no muy lejano, llevaremos la computadora integrada dentro de nosotros, pero los medios tradicionales no se abandonan. La música en vivo renace con más fuerza, como lo hace el rock que algunos daban por muerto. Se imponen las modas viejas. La gente sigue leyendo libros, comprando el periódico, pintando al óleo. Es curioso, pero inevitable. La tecnología se integra con los medios antiguos y todas las herramientas están disponibles para la creación, tanto las nuevas como las viejas. Simplemente son herramientas. Y la herramienta no hace al artista.

La saturación de información ha desvirtuado el arte en las mentes de muchos. Hay tantas herramientas, que algunos se quedan escogiendo por horas, días o años, entre las miles de opciones disponibles, haciendo del proceso creativo un proceso exclusivamente técnico.

Paralelamente se generan opiniones como: ¡ya todo esta hecho, ya no hay nada que crear!

Si todo está hecho, me pregunto, ¿qué hacemos en este seminario? ¿Qué hacemos perdiendo el tiempo? ¿Para qué vivimos? ¿Para repetir experiencias ya vividas por otros?

La creación es un fenómeno único del ser humano, es lo que nos diferencia a los unos de los otros. Es lo original que cada uno lleva por dentro. Algunos lo sacan al exterior. Otros no saben cómo hacerlo, y se apoyan en algo que ya está hecho, para tener un punto de partida y así tener la oportunidad de disfrutar del proceso creativo. Pero la idea originaria tiene un valor único, esa interpretación personal del mundo, la del artista que consigue su voz propia, esa voz que habla desde el inconsciente, esas imágenes que percibimos en los sueños, espontáneas, interpretaciones aparentemente caóticas de las experiencias y vivencias captadas por los sentidos.

Estamos comprendiendo, apenas, la variedad de herramientas de que disponemos para desarrollar procesos creativos. No podemos exigirnos tanta claridad con respecto a lo que está pasando. La exploración puede hacerse infinita sin llegar a una conclusión. Pero lo importante es crear ideas, sea con una cámara casera, partiendo de las cosas cotidianas o entrando en un mundo subjetivo, donde el artista desordena sus sentidos, penetra en lo onírico y tiene la posibilidad de salvar imágenes visuales, sonoras o audiovisuales en el disco duro mental, sintetizándolas luego en obras de arte.

Desde mi experiencia, lo digital fue el canal para hacer realidad una idea colectiva, pero la obra no hubiera nacido sin un impulso creador que sacara las ideas o imágenes sonoras. Si la primera chispa de creación llega no importa la herramienta de expresión que se tenga. Manos y arcilla húmeda, cámara y el momento decisivo de la realidad. Manos y un instrumento musical, un pedazo de cuerda, porque es lo único que se tiene cerca. Hay algo misterioso en todo esto. Este misterio es la base de la creación, de la verdadera expresión. Algo único que la tecnología, aislada, no puede darnos, aunque puede brindarnos canales que utilizados adecuadamente nos hacen mas placentero el viaje creativo. **a**

