

- Gilles, D. y Felix, G. (2012), *Mil Mesetas*, Valencia, Pre-Texto, 2012. ¿Qué es la Filosofía?, Madrid, Editorial Nacional, 2002.
- Lyotard, J. (1998) *Lo inhumano*, Buenos Aires, Manantial.
- Manning, S. (2006), *Ecstasy and the demon: Feminism and Nationalism in the Dances of Mary Wigman*, University of Minnesota, USA, (Traducción Susana Tambutti).
- Nancy, J. (2010) *Las Musas*, Buenos Aires, Amorrortu, 2008.
- Ranciere, Jacques, *El espectador emancipado*, Buenos Aires, Manantial.
- Schneider, R. (2011) "El Performance Performance" en *Estudios Avanzados de Performances*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Schneider, R. (2000) *Performances. Teoría y Prácticas Interculturales*, Buenos Aires, Libros del Rojas.

Abstract: The dance -at like Fireworks- has its own way of appearing linked to not leave the tangible and visible material. Thinking about the language of dance in relation to time and their total lack of time suggests that the observed durability. The eye of a viewer dance can no longer claim a simple view , -centeredness eye that dominates our way of knowing the

world does not come to us; one looks whole body contact is required with all organs . Dance is not only to be seen but fundamentally to be "touched".

Key words: dance - time - language - artistic language - active viewer

Resumo: A dança -pelo como fogo artificialmente tem sua própria maneira de aparecer ligado para não deixar o material tangível e visível. Pensando na linguagem da dança em relação ao tempo e sua total falta de tempo sugere que a durabilidade observado. O olho de uma dança espectador já não pode reivindicar uma visão simples, olho -centeredness que domina o nosso modo de conhecer o mundo não vem a nós; se olha todo o contato do corpo é necessária com todos os órgãos. Dança não é apenas para ser visto, mas, fundamentalmente, a ser "tocado".

Palavras chave: dance - tempo - linguagem - linguagem artística - espectador ativo

(*) **Sofia Kauer.** Lic. en Composición Coreográfica (Universidad Nacional de las Artes). Maestría en Estéticas Contemporáneas Latinoamericanas UNDAV.

Música, arquitectura, tecnología e historia para un concierto de integración. La experiencia documentada de un evento performático único entre docentes y alumnos trabajando a la par

Fecha de recepción: agosto 2016
Fecha de aceptación: octubre 2016
Versión final: diciembre 2016

Fabián Kesler (*)

Resumen: A propósito de plantear una actividad desafiante para un curso de composición de música electrónica ya egresado, surge la idea de un concierto no convencional, que incluye el peso simbólico y la especial acústica de una iglesia, la historia de la música, los procesos interactivos de tecnología en espacios escénicos y dirección a modo de orquesta electrónica. "Según pasan los siglos" hemos llamado a esta experiencia que implicó la participación de alumnos y profesores con un objetivo en común: llevarlo a la práctica a pesar de su complejidad y de no tener demasiados antecedentes o referencias de performances similares.

Palabras clave: música - interactivo - tecnología - espacio escénico - innovación - acústica - director de orquesta

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 165]

En 2015, al comenzar un curso de composición de música electrónica, quise llevar a cabo una idea acerca de lograr una integración entre la historia de la música, la actualidad tecnológica en cuanto a performance musical y la arquitectura, con la participación de todo el curso y sus profesores. Nace así esta experiencia que junto con mi colega y amigo Roberto Massoni denominamos "Según pasan los siglos": un concierto con tecnología interactiva des-

de plantillas de software de creación propia, uso de joysticks como instrumentos musicales y como procesadores sonoros, dirección musical en vivo, sonido cuadrafónico y la integración de la música histórica con la música electrónica y la tecnología digital. Todo esto en una iglesia, como testigo inmutable de gran parte de la historia de la música y como recinto espacial con aprovechables características acústicas para lo que es realizar un concierto.

Aparte de lo musical, lo pensamos como una experiencia pedagógica y de integración tangible entre lo aprendido en el curso y su puesta en práctica en una situación que implica un salto hacia una zona poco explorada, construida tanto por los docentes así como también por los alumnos, de manera conjunta y colaborativa.

Luego de juntarnos a observar, testear e imaginar situaciones, nuestra reflexión fue la siguiente: ¿Qué mejor, para un curso de composición, que componer una obra, presentarla en vivo en una experiencia novedosa y desafiante, y contar con la participación conjunta tanto de alumnos como de profesores?

Decidimos entonces hacer la convocatoria, entre los cuales pudimos contar con un curioso e inquieto alumno de música electrónica de 85 años de edad, quien tuvo así su debut como performer musical.

No fue fácil pensar el modo de presentar el proyecto en una iglesia. Música electrónica, joysticks, procesos en tiempo real de sonido. ¿Cómo explicar eso a un cura, y cómo hacer que se interese en el proyecto? Tuvimos la gran suerte de encontrarnos con personal muy atento y abierto a una experiencia no convencional como la nuestra en *San Pablo Apóstol*, parroquia-colegio emblemática ubicada en el corazón de un barrio bonaerense como Chacarita, que cuenta con un templo de una exquisita acústica, con tres naves amplias, lo que permitió que el concierto se desarrolle con un gran nivel de calidad sonora y visual.

Luego de varios ensayos, visitas a la iglesia para pruebas acústicas y etapas de programación de software que permitieron ponerlo en práctica y verificar su funcionamiento, la obra finalmente se terminó.

La experiencia tanto pedagógica, así como humana y técnica fue de aprendizaje recíproco tanto en alumnos como en profesores. Los que estamos en la docencia sabemos que existen situaciones de abuso donde docentes utilizan a sus alumnos como personal cuasi-gratuito para sus fines ególatras y personalistas. Nuestra idea respecto al concierto fue siempre la de una experiencia integrada, con roles visibles que de otro modo sería muy difícil llevar a cabo. Todos con una función imprescindible en el total resultante, todos nombrados en los créditos, material de difusión y fotografías.

Otra decisión que tomamos los docentes es repartir el dinero cobrado en partes iguales para todos, ya que el esfuerzo tanto en puesta del cuerpo, como en carga de equipos, pruebas de sonido y registro, fue de todos los integrantes del grupo, que tomaron esta experiencia con un compromiso y un amor por la música y para llevar adelante la experiencia que realmente nos ha dejado con una gran satisfacción.

En lo que respecta al aspecto espacial del sonido, clave para la obra, se pensó compositivamente para parlantes alrededor de la audiencia *surround*, con una lógica tridimensional en base al recinto espacial que supone una iglesia.

De este modo, la obra se integra conceptual y físicamente con el lugar donde es tocada, salteando además el clásico planteo de puesta sonora de línea recta ocupando un espacio audiovisual bidimensional.

Es decir, tomar el espacio arquitectónico, aprovechar sus profundidades, sus recorridos, su aporte al color

y al espacio del sonido, apreciar sonidos provenientes desde distintos puntos espaciales, integrándose a la composición y al planteo global y conceptual de la obra. *“Según pasan los siglos”* busca hacer dialogar música antigua de diferentes períodos con la música electrónica contemporánea desde diferentes aspectos: el timbre, la armonía, la mezcla, la rítmica, la textura y la performance completamente en vivo, utilizando para ello tecnología interactiva simple de creación propia.

El aspecto tecnológico consiste en utilizar computadoras portátiles para los músicos, cada cual con una plantilla de software que actúa de receptora de los movimientos y presiones de un joystick estándar que los músicos manejan de manera cómoda y ergonómica recibiendo indicaciones de un director a modo orquesta en versión tecnológica. Realmente tocando y procesando la música, creándola en el momento, de modo similar a como lo haría un músico de instrumento acústico pensado desde la tecnología digital, evitando cierto prejuicio existente y muchas veces cierto, para que negarlo, acerca de que los músicos electrónicos se limitan a poner play. En todo caso, aquí no ocurriría eso. El software utilizado es de creación propia y de libre descarga y uso.

La disposición de la orquesta virtual digital era la siguiente: uno de los docentes cumple el rol de director-compositor-programador que dirige a cuatro músicos con joysticks y a un músico con sintetizador y Theremin, instrumento que funciona por acercamiento de la mano, siendo todos estudiantes. El segundo docente se encarga de tomar el sonido total resultante y procesarlo, modificarlo en tiempo real con su propia programación también.

La comunicación entre el director y los músicos se realiza por un sistema de señas también de creación propia, y que se utilizan para tocar los diferentes sonidos y realizar acciones de procesos y modificación sobre los mismos, así como cambios de escena-sección.

Entonces, tenemos músicos realmente tocando y procesando la música, creándola en el momento, de modo similar a como lo haría un músico de instrumento acústico pero pensado desde la tecnología digital contemporánea.

La performance se ofreció a un público heterogéneo, donde se encontraban alumnos escolares a quienes luego hubo que mostrarles como el joystick que utilizan para jugar se puede resignificar en instrumento musical, vecinos del barrio que fueron testigos de un uso no común para su cotidiana iglesia en la cual presenciar actos religiosos, curiosos que observaban sin entender tanto la llegada como el armado escénico, directores y parientes. Personalmente soy partidario de que el arte contemporáneo y tecnológico debe buscar públicos frescos, nuevos, y no limitarse a cierta idea y concepción elitista. Todos tienen derecho a apreciar y a realizar arte tecnológico contemporáneo, por eso también los dos creadores de este proyecto somos partidarios del software libre y compartido, y del armado de interfaces sencillas, económicas y con elementos cotidianos.

Desde lo que es la forma musical, generamos un orden cronológico tomando los períodos musicales como referencia para cada sección de la obra:

Período Medieval 1: Canto monódico (Canto Gregoriano)
 Período Medieval 2: Canto polifónico temprano (Organum, Conductus)
 Período Medieval 3: Motete medieval
 Período Renacentista 1: Motete renacentista
 Período Renacentista 2: Madrigal
 Período barroco 1: Bach
 Período barroco 2: Vivaldi
 Período barroco 3: Haendel
 Período barroco final-preclásico: Scarlatti
 Final de la obra: Diálogo simultáneo entre las diferentes etapas

Puesta en práctica

Luego de una prolongada, se procedió a cortar fragmentos de audio de las obras seleccionadas. Estos fragmentos se repartieron entre los músicos para ser cargados, ejecutados y procesados con diferentes herramientas de transformación sonora durante la obra.

Aprovechando tanto las palancas como los botones del joystick, cada músico fue capaz tanto de disparar sonidos como procesarlos sin necesidad de mirar ni la computadora ni el joystick, lo que permite un contacto visual pleno con el director para poder recibir sus indicaciones.

El sistema de señas incluyó varios gestos tradicionales de los directores de orquesta, así como otras específicamente hechas para cada procesamiento sonoro. Tenemos entonces:

- Señal para tocar un sonido: dedos indicando números del uno al cuatro, que corresponden a cada uno de los cuatro botones circulares del joystick, preasignados a diferentes sonidos en cada músico:
- Señal para detener un sonido: Puño cerrándose en círculo, similar al gesto tradicional.
- Señal para agregar efectos: Puños extendidos, que pueden elevarse, descender, o moverse en lateral, en posición analógica con las palancas del joystick. De este modo, siendo dos palancas y utilizando cada sentido de movimiento, obtenemos un total de ocho efectos de sonido en el momento.
- Señal para subir y bajar la intensidad sonora (crescendo-decrescendo): Manos en ascenso y descenso, similar a los utilizados en orquestas tradicionales. Se maneja con los botones frontales derechos del joystick
- Señal para cambiar la velocidad (tempo): Generando círculos con el dedo, similar al gesto tradicional. Corresponde a los botones frontales izquierdos del joystick.
- Señal para cambiar de escena: Gesto de pulsación hacia abajo, que corresponde con la pulsación de la palanca derecha del joystick en caso de ascender de escena (mano derecha del director, debido a la posición de enfrentamiento, para lograr analogía posicional) y palanca izquierda para volver a la escena anterior. Cada escena renueva los sonidos y procesos sonoros asignados en la programación, lo que permite una gran flexibilidad y gran cantidad de posibilidades escénicas solamente con este simple dispositivo.

Intervención electrónica

La resignificación de las obras del pasado, en cuanto a los tintes de música electrónica, se realizan de varios modos

como por ejemplo el agregado de procesos sonoros como ser reverberación extra, granulación sonora, batimientos sonoros entre varias fuentes, ecos a diferentes intervalos temporales, filtrados sobre diferentes zonas del espectro sonoro, cambios de velocidad de lectura, cruzamientos tímbricos entre los sonidos utilizados, etcétera.

Por otro lado, los sonidos del pasado dialogan con las texturas de sintetizador y *Theremin* que son ejecutadas por uno de los músicos, habiendo tenido el correspondiente cuidado en cuanto a modos armónicos utilizados, velocidad y complemento textural en la mixtura resultante.

Y finalmente, existe otra instancia que es la devolución sonora de todo el material que es pasado por la plantilla personal de procesamientos y agregados tímbricos del docente Roberto Massoni, con lo cual obtenemos una paleta final muy rica en posibilidades tímbricas, armónicas y texturales que son aprovechadas a lo largo de la obra.

Plantillas software: para lo que es la interpretación y resignificación en instrumento musical del dispositivo *joystick*, he utilizado el *software MAX MSP*. Ya he programado previamente plantillas para joystick en diferentes emprendimientos artístico-tecnológicos en los que he participado como ser *Speak*, Laboratorio-taller de performance y danza multimedial e interactiva, junto a Alejandra Ceriani, Dante Saez y Fabricio Costa, *Laboratorio Akasico*, cine intervenido y recreado en tiempo real, junto a Tito Lavoisier y *Laptork*, primera orquesta de computadoras latinoamericana, junto a Esteban Insinger.

MAX MSP permite exportar las programaciones en programa autónomo para diferentes plataformas, lo que permite que cualquier persona, sepa o no programación, tenga o no el programa *MAX MSP*, pueda aprovechar sus beneficios.

Roberto Massoni programó su plantilla de procesamiento sonoro en tiempo real con el software *PURE DATA*, utilizando parte de su serie de plantillas llamada *PRO-CESO*.

A futuro, se puede presentar de dos maneras diferentes: A modo concierto, donde el público se encuentra sentado de modo tradicional, y a modo instalación viva, donde el público transita por el recinto de forma libre, realizando su propia mezcla espacial y dinámica alrededor de los músicos.

Para este último caso, el paneo, es decir la posición espacial de los sonidos, es hecha en tiempo real por el público a medida que transita, pues cada uno decidirá qué tan cerca de uno o de otro músico se va ubicando, obteniéndose así una percepción espacial dinámica y personal.

Otro aspecto que también puede incluir una nueva versión de esta obra es considerar los períodos siguientes, o tomar un solo período, incluso un solo género musical y trabajarlo en detalle. Se puede también tomar en cuenta la opción de realizar el concierto con músicos invitados, incluir otras disciplinas como la danza, el video, la iluminación, la escultura. Y también la posibilidad de aprovechar otro tipo de recintos no convencionales. A modo de conclusión, si bien este tipo de experiencias suelen tener inconvenientes y retrasos técnicos que requieren varios estadíos de pruebas y contrapruebas,

mucho trabajo de programación y composición, poca referencia tanto práctica como teórica en por su contemporaneidad y novedad, el esfuerzo y el trayecto bien valen la pena, y la satisfacción de haber terminado un proyecto que apuesta por el riesgo y por la explotación de ideas propias no tiene precio, ideas que realmente uno necesita llevar a cabo por natural inquietud y curiosidad.

Han participado de esta experiencia las siguientes personas:

Sonido cuadrafónico: Hilow

Personal docente y eclesialístico de la Parroquia San Pablo Apóstol

Músicos: Ignacio Colautti, Máximo Timochenko, Alexei Belikow, Juan Alvarez, Emiliano Trevisoi.

Docentes directores del proyecto: Roberto Massoni y Fabián Kesler

Agradecimiento especial a Escuela Sónica por las instalaciones para los ensayos.

“As the centuries goes by” is the name we called this experience which involved the participation of students and teachers with a common goal: Take him to the practice despite its complexity and without having too many similar background or references performances.

Key words: music - interactive - technology - stage space - innovation - acoustics - conductor

Resumo: A fim de propor uma atividade desafiadora para um curso de composição de música eletrônica e pós-graduação, a ideia de um concerto não convencional, que inclui o peso simbólico ea acústica especiais de uma igreja, a história da música, processos interativos surge tecnologia em espaços cênicos e conductor como uma orquestra eletrônica.

“Como o passar dos séculos” temos chamado esta experiência que envolveu a participação de alunos e professores com um objetivo comum: Leve-o para a prática, apesar de sua complexidade e não tem muitas fundo ou referências similares performances.

Palavras chave: música - interativo - tecnologia - espaço cênico - inovação - acústica - diretor de orquestra

Abstract: In order to propose a challenging activity for an already graduated course in electronic music composition, the idea of an unconventional concert which includes the symbolic weight and the special acoustics of a church, the history of music, interactive processes technology in scenic spaces and direction as in an electronic orchestra.

^(*) **Fabián Kesler.** Compositor electroacústico (UNQ). Postgrado en programación interactiva en MAX-MSP (UNA). Docente universitario.

Hacia una descripción del género *texto dramático* como obra literaria

Fecha de recepción: agosto 2016

Fecha de aceptación: octubre 2016

Versión final: diciembre 2016

Lucas Lagré ^(*)

Resumen: Los enfoques tradicionales suelen proponer una definición de texto dramático que lo considera como una entidad que depende completamente de su puesta en escena efectiva en el marco de una representación (cf. Ubersfeld 1989, De Toro 2008, Rubio Montaner 1990). En este trabajo, sin embargo, nos proponemos defender la hipótesis de la autonomía del texto dramático en tanto obra literaria. Consideramos que solo desde este enfoque podemos arribar a una descripción precisa de sus particularidades lingüísticas. Para justificar nuestro posicionamiento, revisaremos las teorías vigentes y señalaremos algunos problemas relativos a la definición del género que cada una de ellas propone.

Palabras clave: texto dramático - autonomía - literatura - drama - espectáculo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 170]

Introducción

En términos generales, los estudios teatrales parecen coincidir en que la característica específica del drama, en tanto género discursivo, es la de ser un texto en el que aparecen combinados dos tipos de enunciados diferentes: las réplicas y las didascalías. En efecto, la clásica oposición entre texto primero y texto segundo propuesta por Ingarden (1973) parece ser un aspecto incuestionable en las principales líneas teóricas contemporáneas. Sin embargo, el vínculo que se establece

entre el texto dramático (en adelante, TD) y la instancia de representación está lejos de ser un problema con una solución unitaria. A lo largo de la historia de la disciplina, dos tradiciones principales se enfrentaron a propósito de esta cuestión: por un lado, los autores que consideran que el TD, en tanto unidad de sentido, no es independiente de su puesta efectiva en el marco espectacular; por otro lado, aquellos que defienden la hipótesis de drama en tanto género literario (y, por lo tanto, autónomo).