

Desde la música electrónica y por computadora hasta los juegos de video en Costa Rica entre 2004 y 2014

Resumen.

En este artículo se presentan antecedentes de la música electroacústica de Costa Rica. Luego aparecen las experiencias del autor en este campo. Y por último cómo este conocimiento se aplica en los juegos de video. No se pretende hacer una evaluación exhaustiva pero sí marcar algunos hitos importantes. Quizás la retrospectiva contiene más información sobre expresiones del mundo alternativo-urbano-experimental que del ámbito académico. De la misma forma, se mencionan los nombres de algunos escenarios y espacios que durante varios años han dado acogida a nuevas expresiones musicales. Estas experiencias han dirigido al autor hacia el estudio del diseño de interfaces musicales y sus aplicaciones en juegos de video.

En este artículo se expone un orden cronológico donde convergen diversas técnicas. Asimismo, existen actores que aparecen y desaparecen de la escena intermitentemente. Esta es una historia que comienza en los años setentas y continúa hoy a través de eventos memorables y subterráneos que se desarrollan dentro y fuera de la academia. Muchas propuestas se encuentran relacionadas a expresiones que toman elementos de su entorno y crearon nuevas “sonoridades” de vanguardia en paralelo con otras disciplinas artísticas.

Los Pioneros

Hace más de 35 años se dio a conocer el trabajo de *Electrópico* (Joaquín Gil y Sergio Sasso). Este proyecto electroacústico presentó a finales de los setentas y principios de los ochentas espectáculos en escenarios como el Teatro Nacional¹ y el Colegio de Ingenieros². Las fuentes sonoras provenían de sintetizadores, grabaciones procesadas y computadoras.

¹ Fernández de Ulibarri, R. 1982. Octubre a ritmo “avant garde”. Áncora, La Nación. 24 de Octubre. P. 1

² Fernández de Ulibarri, R. 1984. A ritmo electrópico. Sección B, La Nación. 11 de Noviembre. 1984.

Por otro lado, uno de los grupos más legendarios del Valle Central es definitivamente *aUTOPerro* (*Fernando Arce, Mauricio Ordóñez y Douglas Morales*). Su formación data de principios de 1980. Arce destaca en el uso de sintetizadores análogos. También tocó con Gil y Sasso en algunas ocasiones. Hoy en día *aUTOPerro* sigue presentándose en diferentes escenarios. La agrupación obtuvo el premio de la *Asociación de Compositores y Autores Musicales ACAM* por el disco.³

El compositor *Luis Diego Herra* recibe el Premio Nacional de Música en 1984. Dicho galardón se le otorga por la obra *Hálitos para quinteto de bronce y cinta magnetofónica*. Ver (Meza 2006) para más detalles de la obra⁴.

Raíces que provienen del rock

A continuación se presenta un antecedente que proviene del rock. En esta sección se muestran datos sobre artistas de este tipo de música que luego se convirtieron en actores importantes de la electroacústica local.

Para la década de los noventa la escena del rock crecía en escenarios como la Finca en Cartago y en la Asociación China en San José, grupos de muchos géneros dentro del *punk*, *ska* y el *rock metal pesado*. Los conjuntos en un principio tocaban versiones de canciones de grupos internacionales destacando *Liverpool* y otros alternativos como *Ourson*. Se hacían fiestas y conciertos en garajes con bandas luego legendarias. Una de ellas fue El Parque. El baterista y compositor de este grupo *Federico Döerries* hará trabajos electroacústicos⁵ y formará parte de la *Red de Arte Sonoro Oscilador* varios años después. También nacieron agrupaciones con música original en español como *Índigo* y luego *Evolución*.

³ Parra, A.M. 2011. Acam dio su veredicto en una noche algo circense. Entretenimiento, La Nación. 31 de Mayo.

⁴ Meza, M. 2006. Dos grupos de ruptura musical en Costa Rica. Revista Herencia. Vol.19 (1). P93.

⁵ Castro, O. 2009. La música electroacústica en Costa Rica. Red Cultura. 22/02. Disponible en Red Cultura:

http://redcultura.com/blogs/index.php/la_musica_electroacustica_en_costa_rica_?blog=16
[Fecha de acceso: 5/2/2015].

Dentro de esta escena primordialmente rockera surgieron proyectos experimentales que si bien no utilizaban en su momento procedimientos electrónicos plantearon una música diferente. Cabe resaltar que algunos de sus integrantes se convertirían luego en figuras de la música contemporánea académica como el ejemplo de *Mauricio Pauly* y *Federico Reuben*.

Uno de los grupos musicales de la época *Bruno Porter* con *Pauly* en el bajo eléctrico y composición, por ejemplo, planteó un rock con recursos atonales y de improvisación. Sus conciertos atraían varios asistentes. La música interpretada requería de gran destreza del instrumento. Habían innovaciones instrumentales como en el set de batería. Éste contenía solamente un bombo, redoblante piccolo y platillos. En su álbum *Chuis Parece Árbol*⁶ aparecen trabajos sonoros experimentales acompañados del pianista de *Manuel Obregón* y otros invitados. Algunos escenarios fueron el Teatro 1887 en la Antigua Fábrica Nacional de Licores hoy sede del Ministerio de Cultura y La Pila de Melaza en ese mismo complejo. También hubo conciertos épicos en el Teatro Skené, Teatro Eugene O'Neill y en la Universidad de Costa Rica en la mítica Semana U.

A principios del 2000 grupos como *Antimateria*, *Introvisión* y *Pneuma* aparecieron para darle un relevo a la generación experimental anterior. Estos grupos están escudados por la bandera del rock progresivo. *Introvisión* cuenta con instrumentación de sintetizadores en directo a cargo del tecladista *Andrés Corrales*. Por su parte, *Antimateria* proporcionó elementos minimalistas, con diferentes voces entre las cuales se entrelazan sus frases. Asimismo, el trabajo de *Antimateria* se enfocó mucho en el estudio del ritmo y la armonía. Esta agrupación se presentó en un concierto junto al legendario grupo inglés de rock electrónico *Ozric Tentacles* en el InBio Parque para el 2005. *Antimateria* incluyó el uso de instrumentos étnicos como el didgeridoo y paisaje sonoro de San José en su último disco *NoMeAcuerdo* (2013)⁷. El grupo es actualmente conformado por los miembros originales: *Mario J. Duarte*, *Daniel Vega* y *Felipe Sáenz*. El autor de este artículo

⁶ 89decibeles. 2013. 89decibeles.com [online]. San José. Actualizado 02/05/2013. Disponible en <http://www.89decibeles.com/wiki/chuis-parece-arbol> [fecha de acceso 5/2/2015].

⁷ Bandcamp. 2013. www.bandcamp.com [Online] Estados Unidos. 4/12/13. Disponible en <http://antimateriacr.bandcamp.com/album/nomeacuerdo> [Fecha de acceso: 5/2/15].

participó como guitarrista entre el 2002 y el 2004 y formaría parte del movimiento electroacústico más adelante.

Renacimiento Electroacústico

A principios de la década del 2000 el compositor y gestor cultural Otto Castro organizó el Festival FUSION de música electrónica atrayendo públicos diversos provenientes de varias escenas del arte, el rock y la música electrónica bailable.

En estos festivales se presentó *aUTOPerro* (*Fernando Arce, Mauricio Ordóñez y Douglas Morales*). Un concierto destacado se realizó en el centro de cine latinoamericano independiente El Semáforo cerca de la Universidad de Costa Rica.

Castro mostró ejemplos de diseño instrumental y orquestación a través de *CSound* en el Centro Cultural de España. Luego de proyectar los procesos de dicho programa y desplegar números corriendo rápidamente en la pantalla comenzó una lluvia de preguntas simultáneas de los asistentes. En estos momentos se incrementó el interés en la música por computadora.

2004: Nuevas Experiencias Experimentales.

En el 2004 hubo un Concierto en el Teatro de Bellas Artes de la Universidad de Costa Rica gestionado por *Otto Castro* con la participación de *Daniel Ortuño, Antimateria, Sergio Coto* y otros. A manera de sugerencia del autor de este artículo se interpreta la pieza 4:33 de John Cage en el piano dando como inicio a nuevas experiencias musicales para el público dentro del género experimental.

Más adelante Castro organiza una serie de Festivales de Música Electroacústica⁸ con presencia de varios compositores nacionales e internacionales. En dichas actividades participaron Mario Mary, Ricardo dal Farra, Rodrigo Sigal, Gregorio Jiménez, Adina Izarra.

⁸ Fonseca C., Ma. E. 2010. La música electroacústica tiene su espacio. Noticias UCR [Internet]. 8/4. Disponible en: <http://www.ucr.ac.cr/noticias/2010/08/04/la-musica-electroacustica-tiene-su-espacio.html> [fecha de acceso: 5/2/2015].

Para el 2006 Castro propone la *Red de Arte Sonoro Costarricense Oscilador* con el lanzamiento del disco antología con obras de Marvin Coto, Pablo Chin, Federico Döerries, José Duarte, Fabrizio Durán, Mauricio Fonseca, Fabrizio Montero, Mauricio Pauly, Federico Reuben, aUTOPerro y Otto Castro. Este lanzamiento titulado *Antología de la Música Electroacústica Costarricense* fue producido por el *Programa ICAT (Universidad Nacional)* y la *Red de Arte Sonoro Oscilador*⁹.

Más adelante entre los años 2007 y 2008 se realizaron cinco importantes actividades didácticas organizadas por Otto Castro. Por ejemplo el Curso del lenguaje *CSound* por el compositor Federico Döerries, el curso sobre el lenguaje *Pure Data* impartido por *Travis Johns*. Asimismo, los cursos intensivos de música interactiva con el lenguaje: *MAX/MSP* dictados por *José Duarte*. También el Curso de Música Interactiva con *SuperCollider* por *Federico Reuben*. En el 2008 se hizo el curso básico en el lenguaje *MAX/MSP* con el compositor argentino *Francisco Colasanto*. Estas últimas tres realizadas en la Universidad Isaac Newton.

Para el año 2012 se creó en la *Escuela de Música de la Universidad de Costa Rica* el *CES* o *Centro de Experimentación Sonora*¹⁰. Se realizaron varias actividades didácticas y presentaciones en vivo de varios grupos incluyendo por ejemplo *aUTOPerro* y *Extremos Sonoros*.

La escena subterránea local del *Computer Ambient*, *drone*, *industrial*, *Glitch*, *IDM* y *EDM* experimental posee una participación activa también. Estos exponentes utilizan solamente la computadora como instrumento en vivo. El proyecto *CES Producciones* hizo el lanzamiento del

⁹ Castro, O. 2009. La música electroacústica en Costa Rica. Red Cultura. 22/02. Disponible en Red Cultura: http://redcultura.com/blogs/index.php/la_musica_electroacustica_en_costa_rica_blog=16 [Fecha de acceso: 5/2/2015].

¹⁰ Artes Musicales Universidad de Costa Rica. 2013. <http://artesmusicales.ucr.ac.cr> [Online]. San José. Disponible en: <http://artesmusicales.ucr.ac.cr/investigacion/ces/> [Fecha de acceso: 2/5/2014].

Primer Recopilatorio Nacional de Música Experimental¹¹ con figuras nuevas como Rolando López, Alejandro Roldán, Alejandro Sánchez, Juan AC y Eduardo Tencio. Últimamente se ha incorporado la participación de Alonso Fonseca con el proyecto Piratas del Cosmos y las esculturas sonoras robotizadas de Vincent Martial.

Clasificaciones:

La siguiente clasificación presenta a algunos exponentes de la escena de experimentación sonora contemporánea. Esta es una evaluación subjetiva de acuerdo a la información disponible y a las experiencias del autor. Se trata de incluir lo que podría ser catalogado dentro de lo electroacústico, arte sonoro, música experimental y derivados.

Música Electrónica con hardware y Concrète Musique analógico (*Utilización de hardware electrónico tradicional (sintetizadores comerciales), grabaciones procesadas o sin procesar*): Sergio Sasso, aUTOPerro (Mauricio Ordóñez y Fernando Arce), Fabrizio Durán, Mauricio Fonseca.

Música por computadora (Computer Music) (*Uso de herramientas como Pure Data, CSound, Super Collider y otros. Creación de procesos algorítmicos para generar material musical y sonoro*) Otto Castro, José Duarte, Rodrigo Nuñez, Federico Reuben, Marvin Coto, Ronald Bustamante.

Música Mixta (*Composición con cinta fija o tiempo real junto a instrumentos musicales acústicos*): Julio Zúñiga, José Duarte, Otto Castro, Mauricio Pauly, Jonatan Albuja, Pablo Chin, Luis Diego Herra. Mauricio Fonseca.

¹¹ CES Producciones. 2013. <http://cesprods.blogspot.com> [online]. San José. Disponible en <http://cesprods.blogspot.com/2013/07/1-er-copilado-nacional-de-musica.html> [Fecha de acceso: 2/5/2014].

Interactividad, Juegos de video, Multimedia, Instalación (*Utilización de procesos de interacción intérprete-sonido-visuales-objetos-etc.*): Proyecto Sonorum, Multi-Funghi (Paulina Velázquez), Piratas del Cosmos, Joan Villaperros, Vincent Martial.

Noise Rock (Distorsión, efectos de pedal, ensamble de rock) : Colectivo Extremos Sonoros, Bloqueos (Esteban Mora), Antisentido (Ronald Bustamante), Manteles (Daniel Ortuño), Arolgar (Alejandro Roldán), Melómana Distortion (Juan AC), Begotten (Alejandro Sánchez), APF (Rolando López), Godzillasaurus (Fernando Arce y José Duarte).

Digital/Post Digital (Utilización de software y/o hardware para crear glitch en sonido): Wiesengrund Project (Sergio Fuentes), Atsub (Ronald Bustamante), Joan Villaperros.

DIY Electronics (Electrónica do-it-yourself): Paulina Velázquez, Joan Villaperros, Vincent Martial, Travis Johns.

Música Electro-instrumental (Creación de nuevas interfaces de expresión musical para conciertos en vivo): Taller Extremos Sonoros.

Diseño Sonoro (*Diseño sonoro para audio-visuales incluyendo grabación de sonora de exteriores y optimización de sistemas en recintos*): Joaquín Gil, Felipe Loáciga, Jorge Arias.

Improvisación Libre (*Improvisación con instrumentación acústica, electrónica y software*): Godzillasaurus (F. Arce y J. Duarte), Cindy Bolandi, Jonatan Albuja.

Proyecto Sonorum

Este proyecto liderado por el autor y comienza en el 2005 con la producción de obras audiovisuales y producciones discográficas. Destacando *Funicular* en el 2006 y el disco “*We and You*” (2008) en colaboración con la revista e-Renlai y la participación del compositor electroacústico *Fabián Torres* de Colombia.

Sonorum organizó conciertos multimedia en tiempo real con obras de *Duarte* y *Julio Zúñiga* con su composición *Suite Iván*. Participa *Rodrigo Núñez* en la programación con *SuperCollider*. El

concierto *LRVIHTRO* utilizó técnicas de manipulación de imagen con el programa Animata a cargo del artista visual *Brian Breness*. Este espectáculo contó con músicos en vivo, danza y luces del grupo *Ex-Anima*. Esta presentación se realizó en el Teatro Montes de Oca de la Universidad de Costa Rica. Más adelante se organizaron conciertos de *live coding* con *Duarte* y *Núñez*.

Sonorum luego se convierte en *Sonorum Music* y comienza una etapa de investigación en el diseño de nuevas interfaces para la expresión musical. Un trabajo destacado de esta etapa se tituló *Viento*¹². Este espectáculo consistió en la implementación del Kinect (controlador de juegos de video para Xbox de Microsoft) para ser utilizado en la interacción de material visual y procesamiento digital de sonido en vivo. La experiencia en controladores llevó a *Sonorum* a emprender un nuevo proyecto. Esta iniciativa contó con la experiencia de componer música para juegos de video en estudios independientes locales. Este es un emprendimiento que posee más de cinco años recorridos y ha permitido crear adaptaciones sonoras para visuales en movimiento en más de treinta juegos de video.

Extremos Sonoros

Gracias a la influencia de la escena alternativa ruidista de Latinoamérica con un centro importante en Perú y a la colaboración de la red de Ruido Latino se organiza el concierto “Equinoxio”. Se contó con la presencia de aUTOPerro (Fernando Arce y Mauricio Ordóñez), Destroyer(Destroy) y Prockq. Dicho evento fue transmitido en línea en conjunto con otros países de la región latinoamericana en el 2009. Podría considerarse este momento una apertura de la escena de creación sonora experimental en vivo gracias al internet y la creación de redes sociales.

En el 2010 el autor junto al matemático compositor Ronald Bustamante organizaron los primeros conciertos de *Extremos Sonoros* debido a que hacía falta un espacio alternativo para las artes sonoras y nuevas tecnologías. Se han incorporado presentaciones con danza, teatro, artes visuales, juegos de video e inclusive instalaciones interactivas. El primer concierto fue realizado en el Teatro

¹² Bandcamp. 2013. www.bandcamp.com [Online] Estados Unidos. 4/13/13. Disponible en <http://joseduarte.bandcamp.com/album/viento> [Fecha de acceso: 5/2/15].

Gráfica Génesis con la participación de los artistas Daniel Ortuño, Fabrizio Durán, Otto Castro, Esteban Mora, Bustamante y Duarte.

La tradición de estos conciertos continúa hasta nuestros días y se han unido varios artistas destacando a Fernando Arce de aUTOPerro, Paulina Velázquez y Travis Johns. Y más recientemente a Joan Villaperros y a Sergio Fuentes (Wiesengrund Project). Arce ha participado como co-productor en la mayoría de los conciertos. Otros artistas nacionales e internacionales han estado en Extremos Sonoros. Por ejemplo Mauricio Pauly, Federico Reuben, Mauricio Ordóñez, Yecid Ortega, Vincent Martial, The Tin Foil Hat Brigade, Alex Catona, Piratas del Cosmos, APF, Begotten, Arachnophobia y otros.

Extremos Sonoros es hoy una productora de conciertos con iniciativas paralelas como el programa de radio, la documentación y un taller-laboratorio de música electro-instrumental. Este programa es dirigido por el autor.

Conclusión

La realización de charlas, festivales, conciertos y actividades académicas nutren y mantienen una escena electroacústica local. Ésta se transforma y adapta constantemente al entorno. Aunque en Costa Rica se generan pocas publicaciones científicas en el campo de la música electrónica y por computadora dedicadas al desarrollo de aplicaciones y nuevas metodologías. Existen los conocimientos académicos en el campo del procesamiento de sonido, cognición musical y procesos algorítmicos. Las comunidades de artistas y foros pueden orientar a este desarrollo. Solamente se requiere de liderazgo, apoyo institucional y del trabajo en equipo.

Por otro lado, el fenómeno de los juegos de vídeo repunta como un campo atractivo. La creación de redes, estudios independientes está creciendo.

Es posible desarrollar aplicaciones sonoras en tiempo real enfocadas a juegos. La comunidad electroacústica puede aportar al desarrollo de ambientes musicales adaptativos, elementos de realidad virtual y aumentada. También se puede aprovechar la tecnología *HRTF* aplicada al nuevo controlador de realidad virtual *Oculus Rift*. O promover la música reactiva en juegos de realidad aumentada y abrir más el panorama para el músico electroacústico.

Referencias