

Entrevista con Gottfried Michael Koenig (II)

Ángel Arranz

Institute of Sonology

angel [at] angelarranz.com



A continuación, la segunda de las entrevistas con el compositor Gottfried Michael Koenig. En ella, el compositor reflexiona sobre conceptos tales como “composición” y “ordenador”, entendido este último como herramienta, a través de su propia experiencia y práctica compositiva, materializada en sus dos programas de composición, *Project 1* y *Project 2*.

La entrevista comienza el mediodía del 10 de septiembre del año pasado, tras un frugal almuerzo en el estudio de Koenig en Culemborg, acompañado con una (excelente) cerveza alemana, de cuyo nombre no puedo acordarme, y unas lonchas de añadidura de jamón de Guijuelo. Además de causar impresión, nos ayudó a cargar fuerzas para ir entrando en otro excitante día lleno de conversación ininterrumpida. El audio de la entrevista comienza como si de una obra de síntesis granular se tratase, transcribiendo un material salpicado por los ruidos y rozaduras, producidos al tratar de incorporar torpemente una grabadora flash ultraligera en medio de la conversación.

Entrevista con Gottfried Michael Koenig (II)

Ángel Arranz. *El texto Composition Processes¹ está lleno de inspiración y ha sido absolutamente crucial para mí. Tomé este texto en 2006–2007 cuando estudiaba Sonología y, como un diamante en mi cabeza, fue clarificador respecto a una serie de cosas sobre las que siempre quise saber: cómo realmente tratar el ordenador y cuál es su rol en su relación con el compositor. Creo que el texto lo explica muy claramente.*

Gottfried Michael Koenig. ¡Ah, pues no lo sabía! [bromeando]

AA. *He subrayado ciertos aspectos que me gustaría discutir. Cuando dices, justo al comienzo: “El concepto de composición se cierra consecuentemente dependiendo del resultado, pero se abre dependiendo de la realización de la composición: no nos dice nada sobre el trabajo preparatorio, tanto si es esencial para el compositor o no”, parece una declaración en la que composición puede ser muchas cosas. No se trata solamente de escribir música (eso está claro; es solamente una de las posibles actividades), puesto que también te preguntabas si composición es una suerte de lenguaje o de estructura musical. ¿Qué quieres decir cuando te refieres a ‘composición de estructuras de sonido’ y ‘composición de sonidos sencillos’? Aparentemente, la aparición del ordenador extiende la mentalidad del compositor, de modo que no solamente va a relacionarse con notas...*

GMK. *Creo que lo denominé “el horizonte”. Cuando usas ordenadores, al final lo que ocurre es que te toca oponerte a una serie de aspectos finales que se te habían ocurrido solamente a ti. Tu pensamiento siempre va a verse dirigido. El ordenador simplemente te va a dar otros puntos de vista y te va a acercar ideas que no hubieras visto por otro medio. Así que voy a hacer el esfuerzo para ti de penetrar en este viejo texto de nuevo, porque ya no lo tengo demasiado presente. Quizás puedas reformular tu pregunta y así vemos qué te puedo responder.*

AA. *Con la aparición de los ordenadores, la composición empieza a entenderse como un fenómeno que no va solamente de notas escritas, sino que más bien existen muchos otros puntos de interés.*

¹ El texto completo de *Composition Processes* puede encontrarse en la página web del compositor, sub-menú ‘Texts’: <http://www.koenigproject.nl/indexe.htm>

GMK. Depende del compositor y de cómo organice sus ideas. Cuando comencé a escribir el primer programa de ordenador, en realidad lo hice para poder probar mis propias reglas de composición. Puesto que yo tenía un pensamiento serial, siempre hay reglas que te das a ti mismo con antelación, de acuerdo a las cuales vas arreglando las notas u otros parámetros a lo largo del eje del tiempo. Pero por otro lado, era muy obvio que a veces se establecían conflictos y que vas a preferir corregir las combinaciones que resultan de la serie (las cuales están presentes en diferentes parámetros paralelos y que conducen a toda clase de constelaciones). De vez en cuando, tenía que parar en seco el proceso y preguntarme si tales momentos los quería resolver de acuerdo a las reglas, o tal vez de acuerdo a lo que realmente quería conseguir: si continuar con las reglas o rechazarlas. Así que mis primeras programaciones fueron realizadas para probar tales situaciones: esta fue realmente mi primera intención.

Podría decir que fue más adelante cuando empezó a acompañarme constantemente la idea de una aproximación legal o útil a la música. Yo ya estaba acostumbrado a hacer reglas antes de todo aquello, reglas que hacían posible el escribir notas a lápiz y papel. Todo lo que estaba en un trozo de papel, ya había estado antes delante de mi ojo interno, de mi oído interno y de mi imaginación: antes de ser escrito. Compongo de acuerdo a unas reglas, así que la pregunta era: ¿Dónde está aquí la composición? Lo que compongo, ¿son reglas? ¿Puedo preveer todas las consecuencias que causan las reglas? ¿O simplemente es que acepto la autoridad de las reglas en todo aquello que están presentes? Admito reglas sobre mí mismo y ello en teoría debe estar bien; porque si las reglas van bien conmigo, todo lo que derive de la reglas igualmente va a estar bien. Este tipo de pensamiento es el que ocurría en el transcurso de mi mente cuando escribí este artículo, *Composition Processes*, el cual produce para una conferencia, creo que en Dinamarca.

Por consiguiente, puse en consideración todo el proceso de lo que en realidad entendemos por composición. ¿Qué es composición? ¿Cuál fue la razón por la que se componía antes de la era de los ordenadores? ¿Nos hemos dedicado simplemente a escribir música y al final lo hemos llamado composición? La otra cuestión que he mencionado es: ¿Qué es composición? El acto de componer, la obra acabada, el trozo de papel en el que se ha anotado, su interpretación... [*riendo*] ¡En realidad es

“En el momento en el que escribes un programa de ordenador, tienes que definir cosas. Si no quieres estar todo el tiempo modificando tu programa, el programa se convierte en una especie de Biblia, la cual puede ser citada, pero nunca modificada.”

un poco todo! En el momento en el que escribes un programa de ordenador, tienes que definir cosas. Si no quieres estar todo el tiempo modificando tu programa, el programa se convierte en una especie de Biblia, la cual puede ser citada, pero nunca modificada. Haces declaraciones que no solamente te sirvan para un instante preciso, sino para un tiempo mucho muy largo. Hasta que llega el día en el que te cansas de todo y buscas otras cosas que hacer. Si haces una pieza a lápiz y papel y luego otra, esta segunda la vas a hacer de manera completamente diferente. Ambas piezas no tendrán que ver nada la una con la otra, excepto que son del mismo autor. Pero si usas el mismo programa de ordenador para las dos, dependerá del peso que le des a la palabra composición. Aquí el asunto cambia; no es nada fácil coger o describir la idea con exactitud.



AA. *Hay otra cosa que es muy interesante sacar a relucir aquí. Cuando dices: “La forma de una pieza y la forma de su sonido deberían estar conectadas”, hay una idea que camina desde la macroestructura a la microestructura, y viceversa. A lo largo del texto aparecen conceptos, tales como ‘enfoques concéntricos y excéntricos’ y ‘expresión del tiempo’. Me gustaría centrarme en la interrelación entre*

macroestructura y microestructura. No sé qué es más importante para ti: componer estas constelaciones mínimas o estructuras con el fin de crear la forma, o lo contrario. Tal vez pensaste una especie de gran estructura como una suerte de invasión mental de la obra o algo parecido, de tal modo que pueda establecerse una diferencia entre la composición asistida por ordenador y la programación como tal. Aún así, me gustaría combinar estas dos relaciones.

“Podrías hablar sobre un sonido sencillo, del mismo modo con el que hablarías de una pieza de diez minutos. Así que, ¿qué es composición?”

GMK. Creo que cuando escribo un texto sobre este asunto, trato de ser lo más organizado y claro que me sea posible. Significa que tienes que ir apartando cosas para asegurarte de que éstas son las partes de un todo. Pensé que podría concebir la realización de la composición comenzando por la forma completa, intentando penetrarla. Si lo haces así, al final tienes que ir rellenando todos los detalles. Por el contrario, puedes intentar comenzar por

los detalles (por ejemplo, una serie) y proceder posteriormente a ir agrupando las series, sus transposiciones, sus permutaciones y cosas similares; alargarlo y ensancharlo hasta que se convierta en una composición. Estaba segura de que todo esto se trataba de una postura meramente pedagógica. No me pregunté ni un solo momento si debería comenzar atacando la forma desde afuera o desde el detalle. Los compositores nunca hacen eso, incluso yo no lo haría. Por tanto, se trata de un punto de vista educacional que sirve para indicar los extremos de la composición. La verdad casi siempre está en algún sitio intermedio. Puedes tener algo en la cabeza, lo cual te da suficiente conocimiento sobre el detalle, pero al mismo tiempo vas viendo la posibilidad de ir aumentando ese algo hasta conseguir la forma. En realidad ves las dos cosas al mismo tiempo; buscas una manera de mediar entre los dos lados, desde el detalle al todo, pero también al contrario. Pero no harías ambas. Cuando escribes el detalle, tienes en cuenta la gran forma que quieres alcanzar al final. Pero cuando consideras la forma completa, sabes que tienes que levantarla a partir de sus detalles. Tienes que hacerlo de un modo u otro. No puedes pensar un aspecto sin pensar al mismo tiempo en el otro. La distinción entre detalle y gran forma es un asunto principal, pero no la manera en la que yo describiría el trabajo real del compositor.

AA. *En tus propias palabras, dices: “Debemos entender por composición la composición de sonidos sencillos, cuando afirmativamente haya una conexión continua estructural entre la forma total y sus partes, hasta la data física del sonido, y solamente entonces, cuando (en el sentido de la tradición*

instrumental) el todo pueda escucharse como algo consistente de partes individuales". Dicho de otro modo, sobre una base que entiende la composición como algo continuo, esta una reflexión muy pertinente, de tal manera que no se concibe un solo hueco en el discurso mental. Por tanto, la conexión entre forma total y sus partes es digna de consideración.

GMK. Este un punto de vista muy especial que concierne a la primera música electrónica, puesto que es un fenómeno que no conocíamos en la música instrumental (donde no componemos sonidos). En la música electrónica, son los sonidos en realidad quienes comprenden la composición, porque tienes que unir frecuencias, amplitudes y otros parámetros. En música instrumental, simplemente te limitas a indicar el sonido mediante una palabra, como por ejemplo 'trompeta'. Lo que refleja es que debería sonar como una trompeta, pero no compones la trompeta como tal. Este fue nuestro punto de vista en música electrónica, especialmente el mío. Supongo que Stockhausen pensaría lo mismo: que hacer un sonido es lo mismo que hacer una pequeña composición en sí misma. Significa que si varios sonidos pertenecen en cierto modo a lo mismo, lo que en realidad hago es conectar una pequeña composición con la siguiente. En este sentido, resulta incluso más complicado hablar de composición, porque podrías hablar sobre un sonido sencillo, del mismo modo con el que hablarías de una pieza de diez minutos. Así que, ¿qué es composición? El impacto de la composición sobre el compositor ha cambiado este punto de vista especial de la música electrónica que estamos tratando aquí: no trata de composición en general, sino de un tipo de composición especialmente dirigida a los medios electrónicos. Si, por el contrario, quieres escribir un programa de ordenador, te volverías a encontrar el mismo problema, sólo que dentro un disfraz diferente.

AA. *Otro asunto interesante es la manera en la que tratas el concepto de composición como gramática. Cita lo siguiente: "Composición es la aplicación de una gramática, la cual genera las estructuras de una pieza, tanto si el compositor es consciente de una gramática explícita o no".*

GMK. Este es un comentario general, el cual no solamente apunta a la música electrónica.

AA. *Es bastante general, así que puede aplicarse a un compositor de música instrumental, o incluso a alguien que no está interesado en construir una especie de lenguaje a partir de todo ello. De esta frase se deriva que, incluso si no quieres escribir una gramática, la música siempre implica construir gramáticas.*

GMK. Este es un asunto muy importante para mí. Cuando escribí *Composition Processes* en 1978, yo ya había estudiado ciencias de la computación. Sin embargo, aún no poseía un ordenador propio. Hubo un ordenador en el Instituto desde 1971. En 1978, ya había escrito mis *Project 1* y *Project 2*. Me dí cuenta que a la hora de componer, incluso a la hora de improvisar o de usar lápiz y papel, haces uso de un conocimiento del que no eres consciente. A este conocimiento lo llamé gramática: conocimiento taimado e inconsciente que todos tenemos dentro y que siempre usamos en todo lo que hacemos, incluso cuando hablamos. En este sentido, tú mismo conoces la gramática de la lengua española y puedes usarla espontáneamente, sin pensar. Para escribir un programa de ordenador, cuya función básica sea la de instruir maquinaria (como el equipamiento de un estudio electrónico), tienes que hacerlo explícito, consciente. Esto es, creo yo, a lo que me refiero en el pasaje que citas.

Esto me sigue pareciendo bastante extraño cuando lo leo, incluso hoy en día. Se trata de una definición muy diferente de composición, la cual toma la palabra literalmente: com-poner, esto es, juntar cosas. En el momento en que lo haces, ya estás componiendo, sin necesidad de tener en cuenta el material, ni su fin... No importa. [*Injiriendo*] No estoy seguro si yo compondría con un objetivo tal en mente. Quizás diría que composición es tener en cuenta los elementos, cuyas partes no tienen el propósito de acabar en una composición.

[*Reflexionando*] La observación hacia tales cosas es un proceso en crecimiento. Cuanto más mayor te haces, ¡más penetración tienes sobre ciertas cosas! Es como una estación en una gran travesía (en la travesía sobre la que yo estaba entonces). Hoy reformularía todo ello de manera diferente; quizás de manera un poco más amplia, más abstracta o más general. Dije que la producción de sonido se convertiría en algo interesante como proceso de composición, donde esta se intrinca. Significa que la estructura que genera gramática se relaciona con la data de sonido y no con los elementos sonoros, bien sean estos expresados o preexistentes. Es algo que extraigo de mi experiencia inmediata en la producción de música electrónica donde, a través del uso del equipamiento, eres completamente dependiente del material que está siendo producido. Por consiguiente, no eres del todo libre. Cuando compones a lápiz y papel, todo depende de lo que tengas en mente. En el estudio de música electrónica, tanto si eres consciente como si no, dependes de la maquinaria. Vas a tratar de hacer algo con la maquinaria, la cual está subordinada a ti, así que se te presenta una situación bastante diferente: una máquina en lugar del lapicero. Por lo tanto, en realidad hay dos pre-condiciones; esto es algo sobre lo que llevo reflexionando toda la vida. [*Exclamando*] El proceso de composición no se limita a una sola manera en la que parece que uno tendría que componer. Cuando hablo de compo-

sición como un proceso, se agolpan muchas ideas en mi cabeza. ¿Qué es lo que está conectado a este proceso? El proceso de composición es algo muy complejo. No soy psicólogo, así que no trataré de explicar qué ocurre en la mente mientras se compone [*riendo*].

AA. *Hay otra parte donde enfatizas el concepto 'ordenador' como herramienta, mencionando diferentes utilidades. Al compositor le es útil el ordenador para solucionar, por ejemplo, problemas en las partes musicales. Otro uso es el de probar modelos con el fin de simplificar la realidad y así tomar un primer contacto auditivo. Y el punto más interesante es el de componer una pieza autónoma. En todos estos niveles de exigencia, el compositor puede utilizar los ordenadores, así que estamos hablando de un gran abanico de posibilidades. Puede usarlo tanto el compositor más exigente, como aquel que quiera hacer las pruebas más insignificantes.*

GMK. Creo que el primer punto es suficientemente obvio. Más adelante, usé el ordenador para componer, yendo más allá y realizando obras completas. Comencé por resolver problemas concretos y por componer pequeñas secciones en las partes, las cuales podían juntarse para dar forma a secciones musicales más grandes. Me propuse hacer comprobaciones usando modelos de prueba, los cuales también podrían convertirse en obras reales (no necesariamente, pero era factible). Cuando dije que el/la compositor/a tiene su propio esquema de reglas, el cual puede elaborar de acuerdo a sus propias ideas, esto es algo que yo mismo hago a menudo cuando trabajo con *Project 1*. Ello conduce a muchas preguntas, desde tener un material básico para los diferentes parámetros, hasta su traslación a notación musical mediante tablas de datos. Hay que arreglar el material de tal modo que sea atractivo para que los músicos puedan tocarlo. Siempre he sido consciente de que el

“Dije que la producción de sonido se convertiría en algo interesante como proceso de composición, donde esta se intrinca. Significa que la estructura que genera gramática se relaciona con la data de sonido y no con los elementos sonoros, bien sean estos expresados o preexistentes.”

hecho de hacer música es un proceso social y no un mero proceso de cálculo. La música empieza cuando la gente se reúne con sus instrumentos y toca, bien sean piezas existentes, bien improvisando. El momento más importante es cuando la gente comienza a tocar, bien siguiendo la partitura o de memoria.

Sobre este respecto (el de la memoria), acabo de leer algo en el periódico que no tiene relación con la música. El artículo habla de la

gente que no tiene la facultad de leer, así que a estas personas no les queda más remedio que retenerlo todo en la memoria. El artículo dice que guardar cosas en la memoria es bastante más fácil si las cantas, en vez de simplemente aprenderte las palabras. Igual esto conecta con la siguiente ocurrencia que tuve sobre el origen de la música: que tu vida diaria se convierte en algo más sencillo si tienes notas alrededor. Lo que cantas se convierte en un ritual y da un valor añadido. No sé qué es lo que me ha hecho recordarlo ahora, pero me vino a la cabeza cuando leí el periódico, y pensé: “¡Hombre, realmente este es un uso muy bonito de la música!”. En este sentido, la música parece algo necesario y al mismo tiempo da una explicación sobre que la música se fuera convirtiendo en algo separado de su texto original, de la función de ser una especie de estabilizadora de la memoria.

AA. *Interesante. En todos aquellos niveles de uso de los ordenadores, parciales o globales, mencionas la expresión ‘acto intelectual de la invención’. Creo que te refieres a la utilización del ordenador como estado global creativo: no solamente hacer las partes, no solamente hacer pruebas, sino más bien hacer una pieza completamente entera a ordenador. Lo cual es algo más ambicioso, podríamos decir.*

GMK. ¡Sí, lo es! Creo, por tanto, que escribir un programa de ordenador para una pieza entera (o para producir solamente secciones y juntarlas, lo cual al final es lo mismo), viene a suponer el mismo esfuerzo que escribir una partitura a mano. Desde luego, siempre he considerado *Project 1* una composición. Es un programa de ordenador, pero también es una composición, solo que no se revelan ante nosotros sus infinitas variaciones [*riendo*].

AA. *Podríamos decir que es la composición de la composición.*

GMK. Sí, es la generalización de un proceso compositivo especial. Tan pronto este sea activado, los resultados son escasamente diferentes los unos de los otros, a causa del generador aleatorio incluido dentro del programa. Incluso si no cambias la data de origen, el programa va a generar series diferentes de números aleatorios, obteniendo variaciones de la misma estructura básica. El programa por tanto funciona como un constructor de partituras, pero no solamente para una pieza, sino para muchas. Las piezas podrían tal vez no tener interés alguno. ¡Aún así, esto no representa un problema! [*risas*].

AA. *¡Teóricamente, claro!*

GMK. Depende de qué le pongas a hacer al programa.

AA. *Luego en el texto relacionas una serie de cosas, mencionando la utilización auxiliar de los ordenadores. Dices que deberían ser usados para la realización sonora, la data, el procesamiento de las partes, la producción de partituras gráficas o gráficos musicales... Y también (lo cual es sumamente interesante) el modelado del sonido: "Ensamblamos los modelos sonoros de una librería de sonidos para formar estructuras sonoras". Esto es ir un poquito más lejos... La estructura sonora es de lo más ambivalente: puedes hablar de ella tanto en música instrumental, como también en música electrónica.*

GMK. Hubo un tiempo en el que nadie tenía ordenador personal en casa. Durante mis últimos años en el estudio de Colonia, pensé que el ordenador podría ser la respuesta a muchos problemas que entrañaba el control manual del equipo electrónico. Si querías escribir e ir testeando un programa de ordenador diseñado para componer, tenías que ir a un instituto matemático (o bien un centro de computación), donde podías enviar tus tarjetas perforadas. Después de un par de días, volvías por allí y recogías el resultado impreso. No pude imaginarme cuán pronto todo el mundo tendría su ordenador en casa. Ello cambiaría la situación, no completamente, pero supondría un gran cambio. Así que me pasé el tiempo yendo a una institución pública y guardando modelos en librerías de sonidos. Un poco más adelante, hubo alguien en Italia que se dedicó a hacer aquello de manera absolutamente literal: el cellista Pietro Grossi. Empezó a interesarle los ordenadores y consiguió fundar un centro², en el cual se pudo trabajar con ordenadores, modelos y fuentes musicales. El centro guardaba una idea un tanto centralista, donde había un ordenador y alrededor varios compositores que hacían música, como quien hace uso del supermercado.

En aquellos días, no te podías comprar un ordenador. Cuando acabé mis primeros estudios de computación en la Universidad de Bonn en 1963, había un ordenador que costaba un par de millones. Nuestro primer ordenador en Sonología fue de un cuarto de millón, hacia 1970. Era la mitad de pequeño, y aún así... Por mi primer ordenador personal pagué en 1984 algo así como 18.000 florines. Se trataba de un ordenador con impresora, con dos disqueteras y sin disco duro (el cual hubiera costado otros 4.000 florines).

² Koenig se refiere al Studio di Fonologia Musicale de Florencia, el S2FM, fundado por Grossi en 1963, a imagen y semejanza, pero con sus particularidades, del estudio de Milán.

AA. Hay otro punto interesante. Dices: “La dificultad fundamental en el desarrollo de programas de composición es sin duda determinar la línea que separa el proceso automático de la influencia externa que añade el compositor por medio de la data de entrada y su diálogo”. Otro punto de vista, también extremadamente valioso, es cuando dices: “La línea que divide compositor y automatización debería desplegarse de tal manera que otorgue el más alto grado de penetración en un contexto musical-sintáctico bajo la forma de un programa”.

GMK. Desde luego, recuerdo de manera muy vívida esta idea sobre la que medité mucho. Ya estaba en mi cabeza cuando estudié mi *Project 1* con el fin de aumentar sus posibilidades. Pensé *Project 2* como una especie de maquinaria, la cual produjese muchos programas “*Project 1*”. Lo concebí como un generador de programa: un programa que genera programas. Por cierto, *Project 2* se relaciona con *Project 1* sin ser en realidad un generador de programas, sino un mero programa. Gracias a su mayor cantidad de parámetros y la posibilidades de una programación más extensa, en *Project 2* puedes producir muchas más estructuras musicales diferentes que con el *Project 1*.

Un programa mayor necesita más data de entrada. El problema es que una cantidad mayor de data supone establecer una red de relaciones más compleja, difícil de manejar por el usuario. Por lo tanto, es importante hacer una elección muy cavilada entre el posible número de parámetros, sus definiciones y las rutinas de selección que van a ensamblar toda esa data en la partitura. Me hice la siguiente reflexión: ¿Le gustará a alguien tipificar el carácter de una pieza musical con tan pocas palabras como le sea posible? Porque podríamos escribir diez mil palabras y todavía no haber descrito completamente una pieza. Pero si puedes hacerlo con diez preguntas, esto parece ya algo más amigable. Pues exactamente eso es lo que hice con *Project 2*: diseñar una especie de pre-programa, donde el compositor tiene que contestar solamente una pocas preguntas sobre tiempo, duración, comportamiento dinámico y otros factores, las cuales provocan que el programa dispare respuestas estandarizadas en forma de partitura, la cual además puede ser inmediatamente escuchada. El compositor puede refinar la data de entrada en varios pasos hasta alcanzar un resultado satisfactorio. El último paso es completar las sesenta y cinco preguntas que te hace el programa, las cuales suponen, a mi entender, la línea de demarcación. Si no hubiera un número razonable de preguntas, el compositor no podría describir la pieza de manera suficiente. Por el contrario, si nos excediéramos de preguntas, el compositor sería incapaz de ver a través de la complicada red de interrelaciones que se originaría.

AA. Pero se trata de preguntas independientes.

GMK. Efectivamente. Con mi práctica de programación de aquellos días, no fui capaz de hacer un programa donde el usuario por ejemplo pudiera solamente contestar tan solo un par de preguntas, dejando el resto sin contestar. Podría haberlo trabajado con respuestas por defecto, pero no hubiera sabido cómo hacerlo. En esta situación, en donde solamente había una solución, el usuario tenía que contestar por completo a todas las preguntas. Así que, para las preguntas que el compositor era, bien incapaz, bien reticente de contestar, ofrecí la posibilidad de lo que llamé 'dummies' (simulaciones). Traté de no sobrecargar al compositor con preguntas que no estuvieran relacionadas con el problema que se quería describir.

“Pensé *Project 2* como una especie de maquinaria, la cual produjese muchos programas «*Project 1*»”.

Este caso muestra la línea divisoria entre el proceso automático del programa y la data que introduce el compositor. ¿Puede un compositor preguntarse todas las preguntas que le vengan a su cabeza sobre una pieza? Si realmente está en posesión de la pieza, no necesitará el ordenador nunca, puesto que ya conoce todas las respuestas. Simplemente escribirá pieza, en lugar de alimentar al ordenador con todas esas preguntas (lo cual sería incluso mucho más difícil). Por otro lado, si no hay

suficientes preguntas que contestar, nunca conseguiremos la pieza que queremos. Esta es una pregunta crucial: dónde comenzar el proceso automático y dónde trazar la línea a partir de la cual se supone que se le va a preguntar al compositor (quien contestará a las preguntas). Pensé en esto, incluso mucho antes de que decidiera situar tal línea en *Project 1*. Por citar a Otto Laske, él lo llamó *Geistesblitz* (inspiración, flash de genialidad: idea espontánea). Laske apuntó el camino, *Project 1* da respuesta al problema, colocando la línea divisoria en el lugar exacto y sobre el que el compositor puede manifestar sus ideas a través de la sección de entrada de datos. Tras ello, el ordenador se encarga de rellenar todo lo demás por medio de reglas de composición, tales como las que están descritas en el programa.

AA. Por tanto, ¿ello implica que la composición debería ser entendida como un asunto que comienza justo antes de incluso el nivel de condición?

GMK. Supongo que la cuestión de la condición es algo reservado al compositor. Podrías decir: “Vamos a juntar toda esta data, como también las condiciones bajo las que el compositor podría hacer

su trabajo” [bromeando].

AA. *Sí, pero se trata de materia compositiva previa a esta condición. Podrías decir: “Oye, esta es la parte que regula realmente tal o cual cosa, así que vamos a escucharla y establecer a través de mi diálogo una serie de condiciones” (como por ejemplo, todas estas preguntas que mencionas en Project 2).*

GMK. Suponte que tuviésemos un programa interactivo que le pregunta al usuario: ¿Eres compositor? Si tuvieras la oportunidad, ¿qué te gustaría hacer? O si, por ejemplo, algo ocurre por generación aleatoria, ¿de qué modo tengo que responder a ello? Con esto quiero decirte que las preguntas que se den para toda condición, tendrían que ser discutidas abiertamente en la pantalla. Todas estas preguntas ya han sido puestas ahí y el compositor ha dado sus respuestas. De este modo, el ordenador sabe lo que se necesita y puede así actuar convenientemente. No sé si tal programa existe; estaría trabajando realmente las condiciones en el momento mismo de la discusión o diálogo entre compositor y ordenador. Así que yo me salté este proceso [riendo ambos] y me dije: “Dame tu data, que yo ya sabré qué hacer con ella”. ¿Has intentado escribir alguna vez un programa de ordenador?

AA. *Creo que nunca lo he hecho en esta manera tan completa y global. Hace un tiempo que comencé parcialmente con algunas cosas en el lenguaje LISP, con el fin de observar un poquito más allá y realizar pequeñas tareas específicas interrelacionadas dentro de un proceso compositivo (por supuesto, he hecho programación en Max/MSP). Por el momento lo encuentro suficiente, puesto que encuentro que construir algo global a un nivel de necesidades satisfactorio es algo realmente bastante complicado.*

GMK. Entonces ya te has llegado a topar con todas estas cuestiones. ¿Ves ahora qué tipo de problemas tienes que resolver? Realmente me he tirado mucho tiempo discurrendo *Project 2*, porque lo planteé para ser una extensión que incluyese a *Project 1*. El programa debía no conformarse con eso e ir más allá, involucrando más parámetros en el proceso (ocho en total). Debía permitir una escritura polifónica (y no solamente secuencias de acordes) y otras tantas muchas cosas. Tuve que pensar sobre todo ello mucho tiempo, hacer muchos experimentos, probarlos y así sucesivamente. No fue una cosa mental repentina, como *Project 1*. Solamente pude experimentar eso una vez: el resto de mi vida fue trabajo y no inspiración.

AA. ¡Guau!

GMK. Ello ocurrió y fui muy feliz de aquello, porque vino después de mucho esfuerzo. Y además, funcionaba: podía contestar con facilidad las preguntas, el programa me las iba dispensando y yo podía ir dando forma a toda la data de manera sencilla, convirtiéndola en una pieza de música. Porque lo único rudimentario era el marco de la data. Era capaz de contener acordes solamente a tiempo y dentro de un cierto ritmo, así como también algunas indicaciones para los instrumentos y las dinámicas. Aparte de ello, podías hacer con ello lo que quisieras. El ordenador acababa su tarea y todo lo que salía era incólume. Como herramienta, con *Project 2* uno sentía más responsabilidad, ya que su manejo es más complicado. Pensé que componer con *Project 2* sería más fácil o variado. Realmente es al contrario, lo hace más difícil, porque te presenta decisiones finitas que pueden llegar a no gustarte y hace más complicado el trabajar los detalles de la partitura resultante. Lo que sale de todo ello es un campo realmente abierto. Puedes verlo como una especie de pila de posibilidades. *Project 2* es muy serio en este respecto: da como resultado una solución finita, o al menos, eso parece. Por supuesto, también puedes hacer todo lo que quieras. Pero efectuar cambios donde sean necesarios, estos son complicados de hacer. Resurge otro asunto aquí, que es dónde debería estar la línea divisoria... En *Project 2* la puse en un lugar diferente y no estoy todavía del todo seguro si debería sentirme satisfecho por aquella decisión o no...

AA. ¡Creo que debería ponerme a programar sin parar en este preciso instante!

GMK. No te hace la vida más fácil. ¡Te da un montón de problemas innecesarios! [risas].

Formato Documento Electrónico (Norma ISO 690-2)

ARRANZ, Ángel. *Entrevista con Gottfried Michael Koenig (II)* [online]. Madrid: Sul Ponticello, III época, n. 12, enero 2015. Disponible en World Wide Web: <<http://www.sulponticello.com/entrevista-gottfried-michael-koenig2/>>. 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/)