

“Me interesa que las obras sean múltiples en sentido, que mucha gente puede desmenuzarlas y que no sea necesario explicarlas”

Entrevista con Alejandro Albornoz

Entrevista realizada por Carolina Gainza¹

Alejandro Albornoz es compositor electroacústico, abarca acusmática y live electronics. Actualmente es candidato a Doctor en Composición Electroacústica en el Departamento de Música de la Universidad de Sheffield, Inglaterra. Su investigación se centra en la voz y la poesía en el contexto acusmático. En Sheffield, bajo el alias co(n)de Zero, se ha involucrado con la escena ‘Live coding’ del Norte de Inglaterra, explorando desde 2015 la improvisación principalmente con Tidal Cycles, un lenguaje de creación en tiempo real a través de algoritmos, buscando la deconstrucción y yuxtaposición de ritmos y texturas en una suerte de barroco-minimal. La entrevista se enmarca en el trabajo de investigación vinculado al proyecto Fondecyt “Cultura digital en Chile: literatura, música y cine”.

¿Cómo comenzaste a trabajar en la electroacústica? ¿Me podrías comentar sobre su trayectoria y lo que haces hoy?

Estoy cursando el doctorado en Composición Electroacústica en el Departamento de Música de la Universidad de Sheffield, en Inglaterra, ciudad importante de la escena electroacústica. En el Departamento de Música de la Universidad de Sheffield encuentras a gente que sigue una línea de la música tradicional -vienen del conservatorio, tocan uno o dos instrumentos, componen, escriben y leen partituras- y otros, como yo, que trabajan con electrónica y que vienen de cualquier otro lado, menos de la música tradicional. En mi caso, yo tocaba electrónica, techno, nunca estude música, sé muy poco de música tradicional. Estudié licenciatura en artes visuales y antes pedagogía, carrera que no terminé. Transité en mil cuestiones, saqué un título técnico en fotografía, pero siempre he hecho música electrónica, desde que tengo 17 años. Cuando era pequeño y recién comencé en la música, mis instrumentos eran los electrodomésticos, escuchaba mucha música de bandas electrónicas de Inglaterra, Alemania, etc. El año 2004 empecé a meterme en la electroacústica, en una rama muy específica; la acusmática. Siempre me

¹ Académica de la Escuela de Literatura Creativa de la Universidad Diego Portales y directora del proyecto Fondecyt de iniciación N°11140247, “Cultura digital en Chile: literatura, música y cine”. Esta entrevista fue realizada en agosto de 2017.

interesó esa línea pero nunca me metía porque, en esos años en Chile, había una visión bastante conservadora. De hecho, en la Universidad de Chile, si no leías una partitura no podías entrar a estudiar ni un diplomado en música, era requisito tocar un instrumento en forma tradicional. El año 2003 se realizaron ciclos de conciertos que luego derivaron en lo que hoy es el Festival Ai-Maako, ahí empecé a conocer a la gente de la Comunidad Electroacústica de Chile (CECH). El año 2004, en Ai-Maako, conocí a Federico Schumacher, tomé un taller con él y compuse mi primera pieza. Desde ese año, comencé a hacer acusmática en serio, sin ningún estudio formal, empecé a escuchar mucha música, a tomar talleres con Federico Schumacher y Rodrigo Cádiz. En el año 2005, con unos amigos, tomamos un taller con Rodrigo Sigal, uno de los compositores latinoamericanos más importantes, director del Centro Mexicano para la Música y las Artes Sonoras. Esa experiencia fue muy importante para mí, empecé a leer, a comprarme libros y a interiorizarme en el tema. En el año 2010, cuando ya tenía algunas obras publicadas, salía mencionado en algunos compilados y tenía algunas menciones honrosas, Rodrigo Cádiz y Félix Lazo me dicen; *“tienes que hacer un magíster o algo, te estás perdiendo. Estás en un nivel que te exige avanzar”*. Yo tenía todos mis estudios botados, no tenía grado, hace poco saqué mi Licenciatura en Artes Visuales, donde mi tesis y mis trabajos fueron sólo de instalaciones sonoras. Luego de eso, me enfoqué en el doctorado. Hablé por Skype con la gente de la Universidad de Sheffield, fue bien emocionante, me dijeron; *“sabemos lo que haces, tenemos este CD que es un compilatorio chileno y tú estás ahí, escribiste estos textos, etc.”*. Gracias a Becas Chile me pude venir a Inglaterra, aquí estoy trabajando. Mi proyecto de investigación es un proyecto artístico de *research and practice*. Esto consiste en que compongo, hago mi trabajo artístico y tengo un texto que lo sustenta.

¿En qué consiste tu trabajo artístico- investigación?

Mi trabajo utiliza la voz y la poesía, el lenguaje, en el contexto acusmático. Desde que apareció la música concreta, la música acusmática, siempre se ha trabajado con voz, entonces, estoy inspirándome en todo el bagaje que hay, tratando de darle un sentido experimental, pero, al mismo tiempo, consciente de lo que estoy haciendo. Estoy trabajando con la poesía de Vicente Huidobro, componiendo un ciclo basado en una idea que él nunca realizó. Huidobro tenía muchas ideas que no pudo concretar. Una de ellas fue un poema creacionista y simulteanista para tres voces en gramófonos, que se iba a llamar *‘La Lumière Artificielle’* (la luz artificial). Leí la entrevista que él dio para El Mercurio en 1919, publicada en la colección que editó Ocho Libros, y quedé impactado. Él ya estaba pensando en acusmática, era sonido y voces en tres gramófonos, además estaba pensando en espacialidad, tres fuentes, no era mono ni estéreo. Me pareció súper interesante. Dije; *“bueno, si son tres gramófonos deberían ser tres voces. Ya que Huidobro trabajaba en francés y castellano, entonces me faltaba una tercera voz: será en inglés”*.

Actualmente, estoy trabajando un ciclo de cinco piezas, en el que ocupo ocho canales. Este ciclo octofónico se realiza con tres voces de mujeres que dicen la frase '*Luz Artificial*' en francés, castellano e inglés. Las hice grabar solo las sílabas, susurrándolas, hablando fuertes y además las hice leer un texto filosófico sobre el lenguaje. Con ese material, estoy haciendo un tipo de collage, que es algo básico en la acusmática, donde vas montando sonidos en el tiempo, transitando entre lo abstracto y el contenido semántico. Eso es lo que me interesa, la yuxtaposición y cómo eso me permite moverme entre esos extremos, creando texturas, porque cuando una palabra se empieza a desarticular se transforma en sonido que luego estiras y lo transformas en texturas, y después de vuelta. Eso te sirve para crear un discurso en el tiempo.

Súper interesante tu camino de estudios y de trabajo artístico, que además derriba esta idea de que en la creación está ausente la investigación. ¿Cómo llegaste al live coding?

Claro, por eso lo cuento hartito, porque en la música electroacústica y acusmática la gente viene, principalmente, del jazz, del rock, y ese tipo de cosas. En Inglaterra hay gente que es DJ y que se pone a hacer electroacústica, o viceversa. En Inglaterra hay más mezclas, la gente está haciendo más cosas simultáneamente. En ese contexto de experimentación e investigación no docta, comencé a interiorizarme en el live coding. Yo hacía un poco de programación en Pure Data y Max/MSP, pero no soy un programador experto en estos softwares como Esteban Agosin o Renzo Filinich. El movimiento de live coding lo encontré en Sheffield, donde se hacían fiestas en las que se ejecutaban esos trabajos, se reunían distintas estéticas pero todo dentro de una idea no tan académica, lo encontré alucinante, lo sentí muy vivo, más vivo que cualquier otra cosa. Yo mismo he tocado improvisaciones con Ableton Live, con Max, improvisando, experimentando con acusmática. He visto experiencias, dentro y fuera de Chile, que usan sensores, que se mueven, bailarines, luces, todo ese tipo de cosas, pero siempre pensaba que era difícil encontrar una correlación expresiva, siempre hay un momento en que se pierde, donde el proceso es muy opaco. En algunos casos, la obra tiene toda una carga teórica y de programación, pero no necesariamente logra expresarla. A modo personal, creo que siempre hay una opacidad. En cambio, con el live coding, con estos procesadores de texto, con estos lenguajes que escribes, se genera una sensación de mucha más transparencia.

Estás viendo el procedimiento.

Claro. A lo mejor no entiendes completamente el código, pero sabes que cuando se verifica, se activa, se ve la línea que se está ejecutando, algo va a pasar, eso me parece muy vibrante. El live coding se construye de cero, como un castillo de naipes o armar legos, pero tú lo estás viendo. Actualmente, el live coding lo estoy ocupando como una

plataforma de creación de material sonoro que me sirve para muchas cosas, para mis piezas acusmáticas, para encargos, para improvisar, para jugar, para crear en vivo. Cada vez que he hecho live coding con público siento nervios, muchos nervios. Las primeras veces que hice espacializaciones acusmáticas, me puse nervioso, pero el live coding es un desafío fuerte porque partes desde cero, hay gente que parte con códigos pre hechos, como cartas bajo la manga, pero la idea es improvisar y transformar a partir de pequeñas unidades, partir con algo simple e ir complejizando.

¿Es esa experimentación, con la improvisación y transformación en vivo, lo que te motiva a experimentar con el formato y los lenguajes digitales?

Creo que lo digital es un tema bien peliagudo. Si algo me llama la atención, es que cuando hablamos sobre lo digital, no nos preguntamos qué es lo digital. Al parecer, es una pregunta que se responde y no se responde. Creo que hay varias cosas, primero; creo que la pregunta por lo digital se empieza a responder de mejor manera si lo tratamos más como un adjetivo que como sustantivo. Más que algo digital ideal a la cual se adhieren disciplinas, es al revés, las disciplinas pueden ser digitales de alguna manera u otra. Por otro lado, lo digital en sí mismo se vuelve opaco en ciertos sentidos, muchas veces se considera solo un soporte donde las únicas diferencias que tiene con lo analógico son, para mí, la rapidez, la inmediatez, la calidad para poder preservar un material y poder transportarlo, etc.

Hay diferencias entre el formato y el lenguaje digital. Muchas veces se experimenta con los formatos, pero no hay consciencia de la utilización de ese código, el lenguaje digital. En el caso del live coding, hay una experimentación con ese lenguaje y lo hace evidente.

Exacto. Cuando comencé en la acusmática, lo que me fascinó fue la posibilidad de hacer lo que quisiera con el sonido y construir algo con la coherencia que quisiera, pero, en términos sencillos, lo que hacía era lo mismo que se podía hacer antes de lo digital, con tecnología analógica. De hecho, hay piezas increíbles e históricas de la acusmática que solo se crearon con tecnologías análogas. He conversado con músicos, sobre todo de electrónica no académica, y varios han comentado que no usan computador para crear música porque no quieren trabajar con tecnología digital, sin embargo, lo utilizan en alguna parte del proceso. Hay otros músicos que utilizan solo tecnología digital y realizan música tonal, tradicional, con escalas de blues. En ese sentido, solamente cambió el formato, la materialidad, el sonido. Lo que me gusta de la acusmática es trabajar con la potencia que te da el computador y con elementos de yuxtaposición y transformación del sonido.

¿De qué forma lo digital potencia el trabajo que estabas realizando?

La herramienta es súper potente, permite una cantidad de transformaciones, de colores y sonidos increíbles, tanto así, que hoy el problema para el creador electroacústico es cómo restringirlo. Algunas de mis primeras obras las he editado, evidenciándome, son obras que tienen de todo, metes todos los sonidos y, a veces, pierdes coherencia. Esa es mi aproximación. Para explorar, generar o controlar sonido, mi programación fue siempre muy simple, lo que me interesaba era el resultado. Para mí, una obra potente es la que tiene un sustento teórico y técnico en la programación, donde hay un estímulo sensorial interesante y una propuesta estética. Hay gente que logra hacer una obra, que tiene cierta transparencia o que el proceso es la obra, y lo logra hacer de una manera contundente, en que se consolidan muchas capas. No estoy de acuerdo en que cualquier cosa es arte, aunque tampoco comparto una mirada decimonónica de éste. Sí me parece interesante, por ejemplo, borrar al autor, realizar obras colaborativas. Tengo una mirada consensual y ecuménica sobre el arte, creo que para algunas obras funciona bien y para otras no. Me interesa que las obras sean múltiples en sentido, que mucha gente puede desmenuzarlas y que no sea necesario explicarlas.

Y el live coding se presta mucho para eso.

Claro. Entonces, comencé a trabajar con programación, tomé unos cursos con Rodrigo Cádiz sobre síntesis de sonido. Apunté a hacer cosas simples, en ese momento no me interesaba el proceso, sino el resultado, lo que sonaba, eso es muy acusmático, muy concreto, hasta que me encuentro con el live coding que es muy estimulante, es bastante afable con el público genérico y a mí me interesaba eso, tomar esta herramienta y partir desde cero. Otra cosa interesante es que hay una posición política en el live coding.

Claro, el hacer visible el código es un acto político. Es muy potente el acto de ser consciente, tanto el autor como el público o los usuarios, de que detrás de todo lo que estamos viendo está ese lenguaje, manipulable.

Cuando empecé a ir a estos conciertos -algunos grandes y otros pequeños- y veía a alguien tocando con su proyección, para mí era una clase donde podía aprender algo. Hay un manifiesto de live coding, en que se señala que es importante no ocultar el trabajo, sino evidenciarlo, que todos vean la pantalla. He visto muchos artistas que hacen cosas interesantes y sinceras, proyectan el código, pero otros con cierta arrogancia no lo muestran y dicen; *“mira, qué raro lo que estoy haciendo y nadie lo entiende”*, al parecer, mientras menos entiendan es mejor. En Inglaterra, el movimiento de live coding es al revés, la gente promueve el evidenciar el proceso, lo comparten, hay una cosa muy colaborativa y social, es abierto y gratuito, todos los softwares que se ocupan para el live coding son gratis.

En este sentido, hay una posición política, muy en la línea de la cultura libre.

Absolutamente, creo que está inserto dentro de eso. Cuando estaba haciendo acusmática, creaba cuestiones que se supone que no debían ser, meter ruido, saturaciones, beats. Eso, que lo hacen compositores famosos en el extranjero, es extraño para la gente más tradicional, te dicen; *“oye, ¿cómo metes esta cuestión de DJ en acusmática?”*. Cuando hago live coding, a veces me pongo a improvisar y hago cosas que son de la acusmática, o grabo audios, saco pedazos y compongo una obra acusmática desde la sesión de live coding. Me gusta mucho eso de mover las cosas. La yuxtaposición en los procedimientos, en la manera de pensar, de construir las cosas. Por otro lado, al principio me puse a estudiar ixi lang, otro lenguaje de programación para live coding. Ixi lang me permitió crear algo bien loco con el músico mexicano Rodrigo Castellanos, hicimos live coding orientado a que sonara para un público, pero buscamos que ese sonido lo agarrara el otro y lo transformara con Max o Pure Data. Eso nos permitió crear cuestiones secuenciadas y nubes de sonido granulares. Después de trabajar un tiempo con ixi lang, me empecé a sentir limitado, no avanzaba muy rápido, había cosas que me costaban o que no lograba hacer bien, entonces, me puse a estudiar el programa para live coding llamado Tidal Cycles, desarrollado por Alex McLean, un activista de la cultura libre que reside en Sheffield, donde hace talleres y conciertos. Empecé a aprender con él ese lenguaje que desarrolla junto a otras personas. Eso es bonito, que está en desarrollo, que lo van mejorando.

¿Qué diferencias podrías establecer entre la música hecha con procedimientos análogos y la música hecha con procedimientos digitales, como el live coding?

Primero, quiero decir que hay músicos que trabajan con tecnología digital desde una perspectiva bien tradicional pero que, a la vez, hacen algunas cosas innovadoras. Ejemplo, conozco a algunos músicos de rock que empezaron a trabajar con tecnología digital y me comentaban que podían copiar el mismo sonido y ponerlo dos veces. Eso ya se había hecho en la experiencia acusmática, es algo bastante tradicional. Algo más experimental es poder jugar con los sonidos, entrelazarlos, articularlos, generar distintas estéticas experimentales, haciendo variaciones, cambiando tonalidades, etc. Cuando tú trabajas con el código, por lo menos desde el live coding, tienes a la mano la posibilidad de generar programaciones, permutaciones, iteraciones y cierta aleatoriedad. Cuando hago live coding, una idea inicial es la que me permite escribir el código, parto colocando samples. Los sintetizadores y software con los que trabajo funcionan de dos maneras, permiten no solo generar loops o sonidos, sino también generan síntesis. Entonces, partes con una idea pero comienzas a poner ciertas variables pequeñas y se empieza a producir una gran cantidad de cambios en el proceso, apareciendo cuestiones que no esperabas. Antes, en el

año 2001, trabajaba con algoritmos para hacer música, pero yo no programaba mi algoritmo. Tenían un programa software que me permitía generar procesos randómicos, entonces, ponía algunas variables a algún software, todo esto en tiempo diferido, y me daba un resultado que luego ocupaba. En el año 2003, desde una estética techno experimental, secuenciaba cuestiones, luego agarraba los pedazos y los loopeaba, usaba distintos software, desde los más nuevos a cuestiones más antiguas. El punto cúlmine de ese proceso fue un disco de techno experimental que lancé el año 2003, un homenaje a Salvador Allende, llamado 'En memoria'. Para ese disco, creé muchas secuencias con un algoritmo, esas secuencias generaban archivos midi, eran melodías, bajo, percusiones, yo las grababa y las usaba como bloques en un editor de audio, procesándolos, por ejemplo, con síntesis granular. Después del año 2004, hice algunas secuencias para piezas acusmáticas. De hecho, el año 2006 compuse un homenaje a José Vicente Asuar que pude dedicárselo en persona. En esa obra, generé muchas secuencias con algoritmos que, después, cuando estaban en formato audio, trabajaba acusmáticamente, los daba vuelta, los cortaba, como si estuviera con una cinta o esculpiendo, los ponía graves, más lentos, más rápidos.

De alguna manera, ejercías un cierto control en esa obra. Sin embargo, en el live coding pierdes el control sobre lo que tú tenías pensado. Hay muchas cosas que quedan al azar, se pierde el control sobre ciertos aspectos de la composición.

Absolutamente, ese es el meollo del asunto. Creo que esa sería la diferencia entre lo digital y lo análogo. En lo análogo, puedes ocupar algoritmos o no, hacerlo todo a mano. En el contexto de lo digital, por su naturaleza que permitirte codificar, te entrega esa aleatoriedad, donde siempre hay un grado de algo inesperado, siempre hay una sorpresa. Sin embargo, hay dos cosas que me gustaría decir, la primera es que sí se puede trabajar digitalmente con algoritmos y aleatoriedad sin ocupar ni un aparato electrónico, eso lo he visto en propuestas que ha hecho el mismo Alex McLean.

Claro, es que se tiende a asociar lo digital a una materialidad, pero el lenguaje digital va más allá de eso.

Mira, coloco un ejemplo, los softwares que ocupó son de alto nivel porque abajo hay códigos más profundos, de base, lo último que encuentras abajo es el bit, es decir, un cero o un uno, y eso es lo realmente digital. Muchos músicos, por ejemplo, escriben una matriz de ceros y unos y le asignan un valor. Entonces, en la superficie, tienen una obra de cuadros de un color y otro, y cada cuadro vale un cero y otro un uno, como una coreografía que vi hecha con códigos digitales, pero ahí no había un computador, nada enchufado, ningún software.

A partir de esos ceros y unos es que se proyecta todo lo demás. Es decir, lo que vemos en la pantalla es la proyección de un código, es la proyección de ese lenguaje.

Sí. Diría que un tema de mayor importancia conceptual para mí es lo computacional y lo algorítmico, más que lo digital, porque digital es esto básico, que puedes generar cosas a partir de ceros y unos, pero yo no trabajo así, tal vez algún día lo haga, me parece bonito e interesante. He trabajado digitalmente, desde el uso de la herramienta por su inmediatez, usando el código, el algoritmo, pero no tiene tanto que ver con si es digital o no, tiene que ver más con ciertos procedimientos que te permiten permutar cosas.

Respecto a la experiencia estética, cuando haces live coding, el público está viendo cómo manipulas ese código y eso, de alguna manera, genera una especie de deseo en el usuario, de consciencia respecto a que puede también manipular ese código. En ese sentido, la experiencia estética va más allá de llamar a ese usuario a interpretar lo que está viendo, sino también a generar ese deseo de manipulación.

Estoy de acuerdo. Te diría que es un efecto viral. He visto mucha gente que ve y dice que quieren hacer lo mismo, esa es la primera sensación, o hay gente que lo encuentra fascinante y quiere volver a verlo. Creo que la mayoría de la gente que se entusiasma con el live coding es porque tiene esta idea desde antes y la ha estudiado, o gente que vio esta experiencia y le pareció seductora, es muy potente eso. Hay gente muy virtuosa, gente que escribe el código, y se nota que no lo saben de memoria pero conocen muy bien su lenguaje. Es muy lindo cuando ves que escriben un código, se arrepienten y cambian cosas. O cuando pasa algo en un contexto y no suena bonito, o está funcionando y se estropea, y el tipo que programa y toda la audiencia, que pueden ser veinte o doscientos, se dan cuenta que pasó algo; entonces, el músico lo arregla y todo vuelve a tener un cauce, todo se soporta en un mismo contexto. La audiencia se vuelve loca, todos aplauden, se notó el error, se arregló y salió algo mucho mejor. Es alucinante ver cómo pasa eso porque te das cuenta que hay algo vivo.

Además, en ese contexto, la falla es parte del procedimiento, cuestión que en general, en la composición tradicional, siempre se ha tratado de controlar, de eliminar.

En este caso, la falla es parte del trabajo mismo y, en general, ocurre, no es completamente perfecto. Hay músicos muy capos que incluso dejan intencionalmente algo no totalmente pulcro y con elementos inesperados. Yo he vuelto a ciertas estéticas que había dejado por la acusmática, las estoy combinando. En mi trabajo, me siento como un cineasta tradicional, por muy experimental y vanguardista que sea, y como un video artista experimental. Esas dos cosas me atraen, el yuxtaponer estéticas y técnicas de un lado para otro. Creo que todo se relaciona, es eso, estás trabajando con cierto lenguaje

que puede estar mutando constantemente, que tiene sus reglas pero cambian constantemente. En el caso del live coding, hay ciertas reglas definidas dadas por el lenguaje, pero hay cuestiones que nadie las puede controlar. He escuchado a músicos que hacen live coding, pero igual son más melódicos, hay otros que son más noise, otros que usan solo samples, otros hacen solo síntesis, otros que son ambiente, o hay tipos que son más versátiles.

Pensando en los usos de la tecnología en términos colaborativos, ¿consideras que lo digital abre un proceso de democratización en el hacer música?

Creo que sí, que efectivamente hay un grado de apertura y de masificación en el poder trabajar con música y lograr una calidad que antes era muy difícil de conseguir. Cuando participé en las primeras bandas de techno en Santiago, si no íbamos al estudio no podíamos grabar. Mis amigos me decían que me comprara una grabadora multipista con casete, donde tenías que ir grabando de a poco. Hoy, un niño con un computador puede hacer algo con cierta calidad de sonido, y eso me parece súper bien. Creo que sí hay cierta democratización. De hecho, diría que el boom de música electroacústica en Chile parte en el año 2000, con lo digital. Hoy, hay muchos compositores electroacústicos en Chile, gente joven que se armó sola, y todo eso gracias al computador. Antes, si no tenías un estudio con sintetizadores, con computadores, con softwares súper especiales, era muy difícil. Lo digital es fundamental en ese sentido. Sin embargo, por otro lado, el mercado genera un control que tiene que ver con los computadores y hay que ser inteligente para lidiar con eso. Compras un Mac o utilizas Windows, lo que sea, y te informa que se requiere actualizar tal cosa para que siga funcionando. Yo he tenido software que no he actualizado en muchos años y no ha pasado nada. Hay gente que dice que hay que ocupar Pro Tools, no tengo nada contra eso, funciona y compones súper bien, pero también hay otras cosas gratis. He ocupado softwares gratuitos, he compuesto música acusmática con Ableton Live; sin embargo, muchos me dicen que es para componer techno o pop, pero creo que la herramienta no me manda a mí, yo la manejo a ella.

Respecto a la manipulabilidad del lenguaje digital, éste genera posibilidades para crear remixes y samplings, para que alguien pueda tomar una obra y rehacerla o hackearla, poniendo en cuestión la autoría. ¿Qué opinas sobre este tema?, ¿qué opinas sobre la autoría en este contexto?

Para mí es un tema ambivalente. Creo que debe ser porque no tengo un problema de ego tan fuerte, esta cosa decimonónica, no tengo eso. Pero sí se agradece que si alguien toma tu obra y la modifica para crear a partir de ella, te mencione, porque uno también trabaja.

Claro. Es importante separar el aspecto moral del económico en la autoría. Hay algunos autores a los que no les importan que les copien. Pero también es válido, y es quizás la posición dominante en los creadores, exigir algún tipo de reconocimiento.

Sí, a mí me gusta mucho esa postura en la que yo publico los trabajos, se pueden descargar y, en algunos casos, hacer obras derivadas, pero reconociendo la fuente. Tampoco me vuelvo loco con ese tema, no me importa mucho. Lo que me interesa es que me reconozcan porque eso me abre puertas, me permite expandirme, quizás hacer algo junto a otros. Me gusta compartir y conocer a otra gente a la que le gusta mi trabajo, que podamos repartir el material, ideas, no tengo ningún problema en trabajar de esa manera, que quede abierta la obra, la ocupen y se pierda un poco. Creo que es imposible controlar la obra. El año pasado, publiqué álbumes con un montón de cosas electroacústicas que he creado desde el año 2004, uno es un disco físico, un cd, y los otros son digitales rotulados, con carátulas parecidas. Gerardo Figueroa me felicitó y lo descargó en el instante, yo le comenté que estaba a su criterio si quería samplear, pontificar, maldecir, ahí estaba la obra. Si ves que alguien toma una obra, cita, reconoce la influencia y trabaja en algo, es buenísimo, porque es imposible aprender la originalidad. Hace algunos años, cuando hicimos un homenaje a los maestros, tomé una obra de Gustavo Becerra-Schmidt, la samplé y creé un remix techno experimental. Pero primero, le escribí un correo a Becerra y le pedí permiso, me dijo que por supuesto que lo podía remixear, que lo único que esperaba era la cita. Imagínate, Gustavo Becerra es uno de los compositores más importantes del siglo veinte en Chile...

En realidad, la apropiación es una práctica que ha existido siempre. El tomar el trabajo de otro e incluirlo en el trabajo propio es una práctica histórica en el mundo creativo, que se trató de limitar con los derechos de propiedad intelectual, pero pienso que nunca se pudo del todo. Pero hoy lo digital lo potencia. En este contexto, quisiera preguntarte respecto a los públicos, a los usuarios. ¿Crees que hoy podríamos hablar de un receptor más participativo, que busca otras experiencias en la música?

Creo que hoy ese es un ideal. Muchos dicen que hacen su obra para que sea accesible y la puedan tomar. Incluso en el contexto comercial, se han creado discos y permiten que hagas versiones con las pistas, pero no sé hasta qué punto, depende de la motivación. Hoy en día, hay gente que, debido al computador, quiere crear. Los jóvenes bajan y suben documentos, toman una foto, la arreglan, hacen memes, tienen esa cultura. Alex McLean compuso un disco con varias versiones de improvisaciones, puedes pagar y descargar el disco por internet y viene Tidal Cycles, los archivos del audio y el código con que hizo los tracks, lo instalas y puedes agarrar el código y ponerlo en tus temas, destruirlo, etc. A mí

me interesa profundizar el live coding, crear, editar, compartir códigos con otros, sonidos, samples, me interesa hacer talleres, hacer cosas en los colegios.