



Lee noticias de música en otros medios

- Portada
- Actualidad
- Artículos
- Críticas

Buscar...

Buscar

Servicios **¡NUEVO!**

Audiencia del Festival de Música de Navarra
Centro de Arte Reina Sofía

El espacio de la **MÚSICA** de nuestro tiempo

IX CERTAMEN NACIONAL DE PIANO

4 y 5 **MAYO** 2007

VEGUELLINA DE ORBIGO LEÓN

FESTIVAL INTERNACIONAL DE

ÓRGANO

Ciudad Alcalá de Henares

14 de abril
21 de abril
28 de abril
5 de mayo

Catedral Alcalá de Henares
JUVENTUDES MUSICALES DE ALCALÁ DE HENARES

Entrevistas



'Propongo una forma de disfrutar del arte que no se limite al individuo'. Entrevista a Stefano Scarani

[Mikel Chamizo](#)



Stefano Scarani

Stefano Scarani es un artista poco común, buscador incansable de un lugar donde confluyan la música, los sonidos, la imagen y el teatro. Ha trabajado con grandes como Peter Greenaway o Robert Wilson, pero su actividad principal se centra en los trabajos con los grupos Estudio Azurro y Agon, los dos grandes representantes italianos del arte interactivo. A continuación nos explica en qué consiste este género todavía nuevo.

Pregunta: Cuando una persona normal, que acaba de conocer, le pregunta a qué se dedica... ¿qué le responde?

Respuesta: Normalmente contesto que al arte, y punto. Aunque yo tengo una formación tradicional, de conservatorio, desde hace muchos años me vengo dedicando no sólo a la música, sino también a los sonidos en general, a las imágenes, a las *performances*, al teatro. Esto es así porque tengo mucha dificultad en pensar que una experiencia artística puede estar cerrada, limitada a un solo campo de expresión. Hoy día la formación escolástica todavía separa los distintos géneros artísticos, y yo he querido superar esto poniéndome a tratar con la imagen al mismo nivel que trato con el sonido, sin supeditar el uno al otro. Mi música es principalmente electroacústica, grabo los sonidos, los estropeo, los transformo, los disfrazo de lo que no son, y lo mismo trato de hacer con las imágenes.

P: ¿Y con respecto a las instalaciones?

R: Hace unos años empecé a interesarme por unir todo esto con sistemas interactivos, es decir, por la posibilidad de que una obra de arte pueda modificarse mediante la intervención del público, y no sólo individual sino colectivamente. Propongo una forma de disfrutar del arte que no se limite al individuo, como cuando admiramos un cuadro o vamos al cine, ocasiones en las que aunque estemos rodeados de gente las emociones se limitan a nuestro interior. Con el arte interactivo, por fin, mi intervención puede modificar no sólo lo que yo estoy viendo sino lo que ven los demás, y al contrario, creándose un conjunto de interacciones necesarias para lograr un resultado artístico determinado.

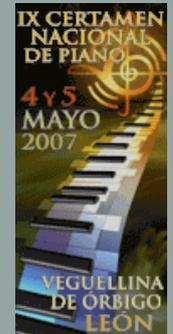
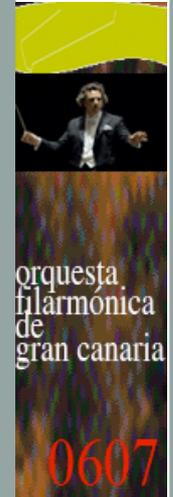
P: Pero esto es una renuncia a la idea tradicional de obra de arte, la negación del concepto del creador que presenta al mundo un objeto acabado surgido de su propia individualidad ¿Hasta dónde alcanza la labor del artista en este tipo de espectáculos interactivos?

R: La realidad es que, aunque dejes una serie de posibilidades abiertas, eres tú el que decide como se va a comportar la obra con respecto al público. Lo que haces es construir una obra estructurada en varios niveles, es decir, que no se limita tan solo a un único desarrollo temporal, como en el cine o la música, predeterminados por el director o el autor. Una obra interactiva tiene un desarrollo temporal pero, a la vez, se sitúa fuera del tiempo, puede variar sus desarrollos y sus resultados según el tiempo que la persona decida interactuar con ella. Así, alguien puede quedarse una hora o cinco minutos en una instalación, y puede desarrollarla completamente o sólo parcialmente, puede irse, puede regresar...

P: ¿Como en un libro?

R: Exactamente. Un libro tiene una temporalidad interna, la que le ha dado su autor, pero que no es lineal. Yo puedo cogerlo un día, retomararlo la semana que viene, volver atrás o saltarme páginas. Claro que me arriesgo a perder la continuidad, pero en un libro yo puedo sentir el desarrollo del tiempo de una forma diferente a la planteada por el autor, y puedo llegar a vivir un tiempo psicológico muy intenso según la manera en que elaboro lo que está escrito. Eso mismo es lo que pasa con el arte interactivo, al menos si la calidad de la obra es buena, porque, como en todos los terrenos del arte contemporáneo, el riesgo de equivocarse y de escoger caminos equivocados es mayor, al tratarse de un arte en continuo desarrollo.

P: Sí, y precisamente el desarrollo de formas tan sofisticadas de arte corre en paralelo con los



avances tecnológicos, ordenadores, cámaras, micrófonos, sensores, que son los instrumentos en los que se basa la interactividad. ¿Cómo se vive esta relación tan estrecha con la tecnología?

R: Hablamos de tecnología porque el concepto de interacción consiste, generalmente, en que a una determinada pregunta le sigue una determinada respuesta. Hay un *feedback*, una ida y vuelta de información. El ejemplo más sencillo de interacción es, por ejemplo, el de un piano: yo pulso una tecla y el piano emite un sonido. Cambio la tecla, cambia el sonido. La diferencia es que el piano nunca te pide ser tocado. La tecnología que nosotros usamos es la que permite construir sistemas lógicos. Buscamos crear formas sencillas de pensamiento, y la mejor herramienta hoy en día para lograr eso es la informática. El desarrollo informático va íntimamente ligado a nuestro arte porque, mientras más potente es una máquina, más posibilidad nos ofrece de realizar una cosa y, además, sale más barato. Yo hoy puedo realizar en mi propia casa, con mis ordenadores, cosas que hace unos años sólo se podían hacer en instituciones y, en los años 50, tan sólo en cuatro o cinco lugares en todo el mundo. O cosas que directamente no se podían ni imaginar.

Por otra parte, el ordenador tiene un valor psicológico muy fuerte para nosotros. Es algo que atañe a nuestra vida, porque queremos que no los ordenadores estén en todas partes. Tenemos ordenadores en el reloj, en el coche, en la calefacción de la casa y, si el ordenador falla, nos quedamos atascados en el ascensor. Pero nosotros además lo observamos como un ser pensante, con odio y con amor. Hay quien lo considera casi un ser vivo, algo que no es cierto porque cualquier molusco tiene más sinapsis en su cerebro que un ordenador. Otros lo consideran simplemente un aparato mecánico, sin ninguna capacidad, y tampoco eso es real, porque un programa de ordenador puede tener la forma de un razonamiento, muy sencillo pero real. En mi instalación *Casfrandra*, en la que una estatua respondía con oráculos a las preguntas del público, todo el mundo sabía que detrás de todo eso había un ordenador, pero la gente seguía preguntando de su futuro y de sus problemas más íntimos a una máquina, que te contestaba más que un amigo. Era algo realmente extraño. Pero vivimos en un mundo extraño, en el que muchas personas todavía no saben manejar un ratón de ordenador y sin embargo no podemos prescindir de Internet porque nuestra sociedad actual se derrumbaría.

P: El arte interactivo todavía sigue siendo observado con cierta reticencia o como algo anecdótico. ¿Cómo se puede llegar a vislumbrar la dimensión artística de una instalación?

R: El problema es la llave con la que se lee una obra de arte. Las instalaciones proponen un nuevo lenguaje, y creo que la mejor manera de comprenderlo es dejarse llevar por el juego. Actuar como niños que descubren un mundo nuevo.

Este texto fue publicado el 16.10.2006

Temas relacionados

[Stefano Scarani](#)

Lo que opinan los lectores

Nombre:

Comentario:

Enviar

Directora: **Maruxa Baliñas**
Subdirector: **Mikel Chamizo**
Editor: **Xoán M. Carreira**
Crítica Discográfica: **Alfredo López-Vivié Palencia**
Redacción y publicidad: **Javier Moreno**
Colaboradores

CONTACTA

redaccion@mundoclasico.com
Teléfono: 928 488 224 / 647 107 318
© Mundoclasico.com 1997-2007
ISSN 1886-0605

tu email...

