



GENERALITAT
VALENCIANA

ISEACV

Nuevas formas de teatralidad en la música contemporánea.

La tecnología como intersección entre imagen, sonido y *performance.*

Trabajo fin de grado

Alumno/a: Carlota Franco Gosálbez

Director/a del TFG: José Luis Escrivá Córdoba

Especialidad: Composición

Grado Superior de Música

Curso académico

2024 – 2025



bajo licencia Creative Commons 4.0 EU

RESUMEN

Este TFG pretende explorar la utilización de la tecnología aplicada a la interacción de la imagen, sonido y *performance* en la composición, proponiendo una investigación y creación musical basada en dichas prácticas. Este trabajo también examinará las técnicas compositivas, las influencias culturales y las herramientas utilizadas en la escritura de obras multimedia e interdisciplinarias, así como el impacto de la tecnología en el proceso creativo. Se analizan, para una mayor profundización y para ejemplificar los rasgos de este tipo de composiciones, una obra de Raquel García Tomás, *Tiempo Suspendido* (2018), y una obra de Gabrielle Goliath, *Personal Accounts* (2024). La obra que surge de esta investigación se centrará en la fusión de la imagen proyectada y la música, con un fuerte componente performativo.

Palabras clave

Composición musical. Multimedia. Imagen. Sonido. Interdisciplinariedad. *Performance*. Tecnologías. Música contemporánea. Raquel García Tomás. Gabrielle Goliath.

ABSTRACT

This TFG aims to explore the use of technology applied to the interaction of image, sound and performance in composing through musical research and creation based on these practices. This essay will also examine the compositional techniques, cultural influences and tools used in writing multimedia and interdisciplinary works, as well as the impact of technology on the creative process. For greater depth and to exemplify the features of this type of compositions, a work by Raquel García Tomás, *Tiempo Suspendido* (2018), and a work by Gabrielle Goliath, *Personal Accounts* (2024), will be analysed. The music piecederived from this research will focus on the fusion of projected image and music, with a strong performative component.

Keywords: Musical composition. Multimedia. Image. Sound. Interdisciplinarity. Performance. Technologies. Contemporary music. Raquel García Tomás. Gabrielle Goliath

AGRADECIMIENTOS

A riesgo de sonar narcisista, confesaré que haber terminado este trabajo me demuestra la resiliencia y, sobre todo, paciencia que tengo. Dicho esto, no es solo gracias a mí que este trabajo esté en vuestras manos a día de hoy.

Gracias a mis padres por su apoyo y ayuda incondicionales. Papá, probablemente te has leído este trabajo más veces que nadie y tengo claro que sin ti jamás podría haberlo entregado en las condiciones en las que se encuentra.

Querría también agradecerle a mi hermano el haberme infundido seguridad para tomar ciertas decisiones como a quien dedicarle mi obra; Guille Abio Villegas, creo que te habría gustado.

Gracias a Jorge y a Sarah por haber escuchado mil veces mis preocupaciones y mis bloqueos creativos, y haber estado ahí una vez tras otra.

Por último, me gustaría hacer una mención especial a mi profesor de composición estos dos últimos años; gracias por todo, Juan.

ÍNDICE DE ABREVIATURAS Y SIGLAS

IRCAM: *Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique*.

CSMA: Conservatorio Superior de Música Óscar Esplá de Alicante.

Cc: Compás.

DAW: *Digital Audio Workstation* (programa para crear música y remasterizar audios).

MIDI: *Musical Instrument Digital Interface* (interfaz digital de instrumentos musicales).

ESMUC: Escuela Superior de Música de Cataluña.

TFG: Trabajo de fin de grado.

VV. AA.: Varios Autores.

RAE: Real Academia Española.

ÍNDICE

I. Introducción.....	1
1.1. Objeto de estudio y justificación.....	1
1.2. Estado de la cuestión.....	2
1.3. Objetivos.....	10
1.4. Metodología y estructura.....	11
II. Marco teórico.....	13
2. La teatralidad en la música contemporánea.....	13
2.1. Concepto de teatralidad en la música contemporánea.....	13
2.2. Evolución de la música escénica.....	14
2.3. Nuevas formas de teatralidad musical en el siglo XXI.....	16
III. Estudio de caso: La obra de Raquel García Tomás.....	20
3.1. Biografía de Raquel García Tomás.....	20
3.2. Contextualización de la pieza: <i>Tiempo Suspendido</i> (2023).....	21
3.3. Análisis de <i>Tiempo Suspendido</i> (2023).....	22
3.3.1. Análisis estructural.....	22
3.3.2. Análisis de la orquestación y timbre.....	25
3.3.3. Análisis textural.....	26
3.3.4. Análisis armónico-interválico.....	26
3.3.5. Análisis rítmico.....	27
3.4. Análisis de la parte tecnológica y electrónica.....	28
3.5. Análisis del video.....	30
IV. Estudio de caso: La obra de Gabrielle Goliath.....	32
4.1. Biografía de Gabrielle Goliath.....	32
4.2. Contextualización de la pieza: <i>Personal Accounts</i> (2024).....	33
4.3. Análisis musical.....	36
4.3.1. Contexto de la parte melódica.....	36
4.3.2. Análisis estructural.....	37
4.3.3. Análisis armónico-interválico.....	38
4.3.4. Análisis rítmico.....	40
4.3.5. Análisis del texto (o de su ausencia).....	41
4.4. Análisis conceptual y visual de la obra.....	43
V. Composición.....	45
5. Concepto y tema de la obra.....	45
5.1. Aplicación de las características de estilo de <i>Tiempo Suspendido</i> (2023) de Raquel García Tomás a <i>Donde el olvido</i>	47
5.2. Aplicación de las características de estilo de <i>Personal Accounts</i> (2024) de Gabrielle Goliath a <i>Donde habita el olvido</i>	48
5.3. Herramientas tecnológicas en la composición.....	48
6. Proceso compositivo.....	50
7. Análisis de <i>Donde Habita el Olvido</i>	53
7.1. Análisis estructural.....	53
7.2. Análisis rítmico.....	55
7.3. Análisis melódico.....	56
7.4. Análisis armónico.....	57
7.5. Análisis textural y de técnicas extendidas.....	58
7.6. Análisis del texto y sonidos paralingüísticos.....	59
7.7. Análisis de intertextualidad: unión entre imagen, sonido y <i>performance</i>	63
VI. Conclusiones.....	64

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Objeto de estudio y justificación

La época que aborda este trabajo de fin de grado se centra en el siglo XXI, más concretamente las composiciones contemporáneas basadas en tecnología y *softwares* específicos.

La evolución tecnológica, desde el fonógrafo de Edison hasta los avances en digitalización y procesamiento del sonido, ha permitido a los compositores superar las limitaciones de los instrumentos tradicionales. Esto ha llevado a una revolución musical con muchos enfoques rupturistas, como sucede tantas veces en la historia del arte. Por ello, para entender la situación en el siglo XXI, una parte también esencial de este TFG debe repasar las composiciones del siglo XX, que conforman la base de la música contemporánea.

Para ejemplificar el uso de estas tecnologías como intersección entre imagen, sonido y *performance* en la música contemporánea, analizaré dos obras y las usaré como base para la composición. Se trata de *Tiempo Suspendido* (2023) de Raquel García Tomás y *Personal Accounts* (2024) de Gabrielle Goliath.

En cuanto a la pieza de García Tomás, el motivo de su elección radica, en primer lugar, en una inclinación personal por el estilo de esta compositora. En segundo lugar, su uso de las nuevas teatralidades mediante la combinación de los tres elementos ya mencionados (imagen, sonido y *performance*), unidos a través de las tecnologías, resulta idóneo como base de la composición y para poder investigar más en profundidad cómo hacer que estos conceptos interactúen entre sí creando una obra en completa sinergia.

Analizaré también la pieza audiovisual expuesta en la bienal de Venecia por Gabrielle Goliath en 2024. Esta sudafricana nacida en 1983, según la web de la bienal, es una artista multidisciplinar. Es reconocida por sus instalaciones inmersivas y *performances* que exploran marcos de desigualdad y opresión, destacando cómo estas condiciones pueden ser transformadas. Entre sus obras más destacadas se encuentra la que se

analizará; *Personal Accounts* (2024). Se trata de un proyecto que trasciende fronteras iniciado en 2014 y que utiliza vídeo y sonido para crear instalaciones que abordan la normatividad global de la violencia patriarcal.

Se trata de un tema que necesita estar en constante investigación, ya que está a su vez en constante evolución. Esto sumado a lo reciente que es toda esta tendencia compositiva, por llamarla de algún modo, resulta indicativo de la conveniencia de profundizar en este ámbito.

1.2. Estado de la cuestión

En este apartado serán abordadas las diferentes fases por las que pasó la música electroacústica desde sus inicios hasta la actualidad, los y las compositoras que han marcado dichas fases y los *softwares* usados para sus obras, citando trabajos de investigación que respalden la información que ofrezco. Al final del apartado se profundizará en las artistas contemporáneas cuyas obras analizaré para ejemplificar toda la información, características de estilo y métodos compositivos propios de esta época, Raquel García Tomás y Gabrielle Goliath.

Desde la segunda mitad del siglo XX la tecnología irrumpió en el campo de la composición musical empezando con la primera música experimental alrededor de 1920, liderada por Russolo y Theremin; la segunda fase fue la música concreta y la acusmática, alrededor de 1940, liderada por Schaeffer y Henry, seguida por la electrónica pura y mixta, en la década de 1950, liderada por Stockhausen, y coetánea a su corriente paralela, la música concreta instrumental liderada por Lachenmann. A esto le siguió la creación del IRCAM (*Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique*, 1977) y, también en la década de 1970, la música espectral, creada a partir de los principios físicos del sonido. El siguiente paso inevitable en la lógica evolutiva de la tecnología fue la digitalización de las obras musicales, lo que permitió sistematizar e incrementar los posibles componentes performativos con los que ya se había empezado a experimentar antes, en los primeros avances tecnológicos, uno de cuyos líderes sería Xenakis. Aquí es donde se explota la interacción de *performance*, imagen y sonido a través de la tecnología.

La música experimental pionera estuvo altamente marcada por el Manifiesto Futurista, de Filippo Tommaso Marinetti (1909), ya que este inspiró una nueva corriente de pensamiento definida por Corleto como:

El movimiento futurista por él fundado, responde a la actitud desdeñosa y aristocrática de los intelectuales de vanguardia en relación con las realidades comunes y con los valores clásicos y tradicionales. Busca la originalidad, el irracionalismo, la exaltación de la euforia por los movimientos fugaces de la tecnología (Corleto 2008, p. 1).

Este manifiesto inspiró a Luigi Russolo a redactar *El arte de los ruidos* (1916), un libro que proporcionó la base de las sonoridades más características de esta tendencia. Tal como afirma Russolo, en dicha obra:

Es preciso romper este círculo estrecho de sonidos puros y conquistar la variedad infinita de los sonidos-ruídos. Todos reconocerán, por otra parte, que cada sonido trae consigo un amasijo de sensaciones ya conocidas y desgastadas que predisponen al escucha al aburrimiento, a pesar de los esfuerzos de los innumerables músicos innovadores. Nosotros los futuristas amamos profundamente y disfrutamos las armonías de los grandes maestros. Beethoven y Wagner nos sacudieron los nervios y el corazón durante muchos años. Ahora estamos saciados y disfrutamos mucho más el combinar idealmente ruidos del tren, motores de combustión, vagones y multitudes vociferantes, que el escuchar de nuevo, por ejemplo, la Heroica o la Pastoral. (Russolo 1916, p. 8-9).

Una obra característica de Russolo de este periodo es *Serenata per intonarumori e strumenti* (c. 1920), en la cual, según Tracy (2022) Russolo combina instrumentos tradicionales con los *intonarumori*, dispositivos inventados por él mismo para generar una variedad de sonidos no convencionales. Así, la composición transforma una pieza de instrumentos tradicionales (cuerdas y maderas), en otra que desafía las convenciones musicales de su tiempo. Otro hito destacable de este momento es la creación del *theremin* en 1920 por el físico e ingeniero ruso Lev Sergeyevich Termen, más conocido como Léon Theremin.

El desarrollo de la música contemporánea ha estado marcado por una constante búsqueda de nuevas formas de expresión en las que la tecnología ha desempeñado un papel crucial. En el inicio de la música concreta, en la década de los 40, Pierre Schaeffer revolucionó la percepción del sonido gracias a nuevos conceptos como el de "objeto sonoro", alejándolo de su fuente física y explorándolo como una entidad autónoma. Según menciona del Val (2005), Pierre Schaeffer y su discípulo Pierre Henry destacaron en la edición y reconfiguración de sonidos grabados, mientras que compositores posteriores de

la música electrónica pura y mixta como Stockhausen llevaron esta experimentación a nuevos niveles. Obras como *Gesang der Jünglinge* (1956) y *Kontakte* (1960) de Stockhausen son hitos en la integración de lo acústico y lo electrónico, fusionando estos elementos con el espacio escénico y expandiendo el alcance de la teatralidad musical.

En la tesis doctoral *Música posdigital. Procesos de composición en la cuarta práctica musical* de Anselmo del Pino (2023), por ejemplo, obtenemos un punto de vista de un músico y compositor completamente autodidacta centrado en la evolución de la música electrónica con un fuerte componente performativo. Para del Pino resulta especialmente destacable a este respecto la figura de Pierre Schaeffer, ya mencionado en este estado de la cuestión, lo cual refuerza la afirmación de que este compositor es uno de los pilares de la electroacústica, incluso para músicos que no han pasado por el sistema tradicional de educación de un conservatorio. La influencia e importancia de Schaeffer trascienden las cuatro paredes de un aula. Podemos verla de manera patente, por ejemplo, en la utilización que hace del Pino en su propia obra de las características de Schaeffer, como el hecho de que los timbres e intensidades pasen a tener tanta importancia que llegan a estructurar la obra.

En este punto de la historia, alrededor de la década de los 40, todavía no vemos unión entre imagen, sonido y *performance*, ya que este tipo de música es acusmática, es decir, no tiene representación visual en directo, llegando a presentar obras sin músicos en el escenario, solo sonido grabado en un auditorio, o incluso sin luz. Según Rodríguez Antolín (2023, s.p.) el término acusmático fue propuesto por Bayle en 1974 “[...] como aquella forma del hacer musical que requiere de la exclusión de cualquier elemento, formato o estímulo visual de cara a su representación”. Históricamente, en realidad, proviene de Pitágoras y sus alumnos ‘acusmáticos’, los cuales, siguiendo la hipótesis de que el conocimiento y la concentración eran mayores en estados de privación sensorial al menos parcial, escuchaban la lección de su maestro a través de una cortina.

El siguiente periodo fue la electrónica pura y mixta, alrededor de 1950. Esta fase fue liderada por el ya mencionado Stockhausen. Este tipo de música se caracteriza por dos corrientes diferentes que surgen de un mismo punto. Tal como menciona Manning (2004), la música electrónica pura usa sonidos exclusivamente electrónicos, es decir, generados

por ordenador, y no los mezcla con ningún otro tipo de elemento acústico, siendo la corriente más purista de las dos. Por su parte, la música electrónica mixta sí que fusiona estos dos tipos de fuentes sonoras. De la primera corriente son obras como *Studie II* (1954), que usó únicamente osciladores y generadores de tonos para crear sonidos artificiales, y de la segunda *Déserts* (1954) de Edgard Varèse, que combina sonidos instrumentales en vivo con grabaciones electrónicas.

Compositores como Luigi Nono (1924-1990) serán también especialmente recogidos aquí, ya que fueron los que iniciaron lo que podría considerarse como la revolución compositiva electrónica. En el documental *Luigi Nono: el sonido de la utopía* (Von Steinaecker 2024) podemos observar esta necesidad que lleva a casi todos los compositores a querer romper con todo lo establecido y explorar fuera de los márgenes de las normas, ya sean musicales o de cualquier tipo, para encontrar su sonido y su identidad. En Nono, además, encontramos un fuerte componente de lucha social que lleva a hacer sus obras performativas por la necesidad de expresar un trasfondo ideológico. Esta misma idea es reforzada por Jiménez Carmona (2024), que expone la importancia que tuvo la guerra y el terrible efecto que esta produjo para Nono, haciendo que su obra girase en torno a ella. Posteriormente, surgieron movimientos como la música mixta y la música espectral, que exploraron las posibilidades de la interacción entre lo digital y lo analógico, el espacio físico y el virtual, lo clásico y lo contemporáneo. Gérard Grisey y Tristan Murail, pioneros de la música espectral, utilizaron el análisis del sonido, de las ondas sonoras, para componer a partir de la información del espectrograma armónico. Este enfoque no solo abrió nuevas posibilidades sonoras, sino que también influyó en cómo los compositores contemporáneos integran elementos visuales y performativos en sus trabajos.

Un compositor que marcó profundamente este periodo fue John Cage, el cual en 1939 estrena una de sus obras más características: *Imaginary Landscape No. 1*. En esta pieza usa discos LP con lo que denominaba “tonos de pruebas”, lo cual fue completamente revolucionario en este momento. Este compositor fue muy importante porque influyó enormemente en cómo la interdisciplinariedad fusiona la música con otros medios, como la imagen y la *performance*, estableciendo las bases para lo que hoy se considera una

teatralidad musical contemporánea, algo visible en dos de sus obras particularmente; *Living Room* (1940) y *Water Walk* (1959). Los títulos de estas dos obras son bastante autodefinitorios, siendo la primera una obra centrada en los sonidos del salón de un hogar -el cual está representado en escena-, y la segunda obra una sucesión de sonidos de agua con objetos que la contienen en escena (véase bañeras, regaderas...).

En 1951 John Cage, Morton Feldman, Earle Brown, David Tudor y Christian Wolff ponen en marcha el proyecto que posteriormente se conocería como *Music for Magnetic Tape*, el cual consistía, tal y como mencionan Ávila y Civera (2023), en la experimentación de las posibilidades de la grabación en cinta magnética como forma de expresión musical. La teatralidad en la música contemporánea no se limita a una puesta en escena elaborada, sino que implica la integración de la *performance* como un elemento compositivo en sí mismo. Fraile y Viñuela (2012) subrayan cómo los medios audiovisuales han transformado la música en un lenguaje multidimensional, donde el sonido, la imagen y el cuerpo escénico coexisten en un diálogo dinámico.

El enfoque interdisciplinar que caracteriza a la música contemporánea encuentra sus máximos exponentes en obras que buscan la teatralidad a través de la combinación entre música, imagen y *performance*. Compositores como Edgard Varèse e Iannis Xenakis sentaron precedentes con trabajos como *Poème électronique* (1958) y *Polytope de Cluny* (1974), donde la interacción entre sonido, proyecciones y arquitectura redefine la experiencia escénica. En tiempos más recientes, Michael Beil y Alexander Schubert han explorado la teatralidad desde perspectivas tecnológicas, integrando videoarte, sensores corporales y procesamiento de sonido en tiempo real en piezas que enfatizan la relación entre el cuerpo humano y la tecnología. Lo que se usa para este tipo de composiciones es *Live Electronics*, que son “[...] aquellos formatos de concierto que [...] proponen representaciones de piezas pregrabadas, mezclas y/o composiciones automáticas en vivo.” (Rodríguez Antolín 2023, p 16).

La tecnología no solo ha redefinido el proceso compositivo, sino que también ha transformado las posibilidades performativas. Centros como el IRCAM (*Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique*) han liderado la innovación con herramientas tales como la síntesis aditiva y la espacialización del sonido, consolidando

la relevancia de los medios digitales en la creación contemporánea. Este avance ha permitido a los compositores no solo experimentar con nuevas texturas sonoras, sino también ampliar el alcance de la narrativa escénica, donde la música, imagen y *performance* se fusionan en un discurso cohesivo. El IRCAM es el precursor de programas de los cuales hablaré más adelante tales como Max/MSP, OpenMusic, Jitter, SuperVP o Spatialisateur.

El impacto de estas tendencias tecnológicas también se refleja en otras investigaciones recientes. Anselmo del Pino (2023) aborda los procesos de composición en la era posdigital, destacando cómo las herramientas digitales han redefinido la relación entre compositor, intérprete y público. Por otro lado, Carretero Aguado (2023) analiza el uso de técnicas bioinspiradas e inteligencia artificial en la creación musical, evidenciando cómo la tecnología ofrece nuevas formas de interacción interdisciplinar. Este enfoque se alinea con la búsqueda de nuevas teatralidades, donde la música no solo acompaña, sino que dialoga activamente con la imagen y la *performance*.

Tenemos también el punto de vista de tesis como *Más allá de lo eléctrico: música electroacústica en España. Multimedialidad e interdisciplinariedad*, de Rodríguez Antolín (2023), cuyo enfoque se centra más en la utilización de *softwares* tales como *detmus* (el cual genera música a partir de imágenes) o *AudioFLOSS* (encargado de la recopilación y portabilización de programas de *software* libre destinados a creación, producción y edición de música electroacústica). A través de la utilización en su obra musical de estos programas pone en valor la electrónica como herramienta compositiva, aunque siempre consciente de la dificultad que puede suponer para el público este tipo de música.

Los *softwares* de composición los entenderemos como aquellos sistemas electrónicos a través de los cuales podemos crear sonoridades nuevas desde cero, a veces tradicionales, o editar las ya existentes. También son *softwares* de composición los que, a través de lenguajes de programación, permiten crear sonoridades con la suma de diversas frecuencias o alturas, o bien alternativamente generarlas desde cero mediante la tecnología informática.

Las DAW, conocidos también como estaciones de trabajo de audio digital, han transformado profundamente la manera en que se crea, edita y produce música contemporánea. Estas herramientas digitales han permitido y permiten abordar proyectos de composición con una precisión y flexibilidad antes inimaginable, extendiendo así las fronteras de la creatividad musical. Gracias a funciones avanzadas como la edición de audio, secuenciación MIDI, grabación y posterior mezcla de pistas, los DAW han democratizado la producción musical, haciéndola más accesible y, por extensión, dando la posibilidad a músicos de todos los niveles socioeconómicos de crear e, incluso, producir obras de gran calidad y con sonoridades que se pensaban inalcanzables fuera de un estudio.

Estas plataformas no solo ofrecen instrumentos virtuales y efectos variados, sino que también incluyen herramientas para la notación musical, permitiendo la representación en partituras tradicionales (Sibelius, Finale...). Aunque no se profundizará en exceso en esta cuestión por falta de espacio, resulta importante tener en cuenta que conlleva también un cambio esencial en la composición musical asociada a las tecnologías, porque elimina prácticamente la necesidad de manuscritos.

En cuanto a creatividad, han fomentado la experimentación sonora y la exploración de nuevos estilos, integrándose con tecnologías externas como sintetizadores modulares, controladores MIDI y sistemas de iluminación, lo que los convierte en el núcleo de proyectos interdisciplinarios. Ixi lang podría ser un buen ejemplo de lenguaje de programación para la expresión musical mediante codificación en vivo y se encuentra en el programa de composición Super Collider. Hemos también de destacar el lenguaje de programación visual de código abierto que usa el programa de composición musical electroacústica Pure data, ya que es el lenguaje de programación que se aprende en el Conservatorio Superior de Música Óscar Esplá de Alicante (CSMA). Que sea de código abierto, según la propia descripción que ofrece la web del programa, implica que cualquier desarrollador o programador tenga la posibilidad de usarlo y modificarlo en cualquier lenguaje de programación, ya sea Javascript (el más habitual), Python o Ruby entre muchas otras opciones. Pure data es un programa diseñado por Miller Puckette en los 90. Puckette trabajó en el IRCAM, donde creó el programa comercial Max. Posteriormente, ya como programador independiente, creó Pure data, con un sistema

operativo de diseño y alcance muy parecidos a los de Max. Max, por su parte es un programa bastante modular y con un funcionamiento de desarrollo gráfico aplicable a música y multimedia, según la descripción del propio programa en la web de su actual distribuidora, Cyrcling 74.

Actualmente, en la música contemporánea es muy habitual ver esta interdisciplinariedad entre música, imagen y *performance*. Cada vez se experimenta más con las posibilidades de la tecnología y la teatralidad, explorando hasta dónde permiten llegar. Al ser algo en constante desarrollo y tan nuevo, no para de generar vías de investigación y creatividad. Este TFG va a profundizar en este aspecto a través de una obra de Raquel García Tomás, *Tiempo Suspendido* (2018), y una obra de Gabrielle Goliath, *Personal Accounts* (2024).

García Tomás fue la compositora invitada del ciclo de música contemporánea Sampler Series del Auditorio de Barcelona en 2015 con la segunda de las tres obras que analizaré, *Blind Contours*, interpretada por la Oslo Sinfonietta. Cada una de estas obras experimenta con estos tres conceptos, que llevan a interactuar utilizando como nexo la tecnología y la electrónica, pero manteniendo en las tres un fuerte componente tradicional al usar instrumentos de manera ortodoxa, lo cual es exactamente lo que se trasladará a la obra de este TFG.

La instalación de Gabrielle Goliath que analizaremos aquí, *Personal Accounts* (2014), consiste en una serie de pantallas en las que migrantes trataban de hablar, pero eran constantemente interrumpidas por la edición del vídeo, generando una especie de pieza rítmica de suspiros, respiraciones, ruidos y frustración. Una de las pantallas, sin embargo, sí que llegaba a emitir sonidos más allá de una inspiración o ruido del papel en el que había escritos discursos que no llegan a emitirse. La persona migrante de esta pantalla cantaba dos o tres melodías alternas que transmitían una profunda melancolía y dolor. En la pieza de este TFG se incorporará una parte vocal filtrada con Pure data en la que se canten varias melodías improvisadas, al estilo de *Liquid Speeches* (2016), de García Tomás, y que contenga vídeo, uniendo así la tecnología, la *performance* y la música. Todo esto irá acompañado, por supuesto, por un ensemble.



Imagen I: Raquel García Tomás.



Imagen II: Gabrielle Goliath.

El análisis de estas fuentes muestra cómo la música contemporánea ha evolucionado hacia un espacio interdisciplinar en el que la teatralidad adquiere nuevas dimensiones. Se pretende contribuir a este campo explorando cómo la tecnología actúa como catalizador para la interacción entre imagen, sonido y *performance*, y cómo estas interacciones generan nuevas formas de expresión artística. A pesar de la extensa investigación existente, el enfoque específico en la teatralidad tecnológica y su capacidad para transformar la experiencia musical contemporánea sigue siendo un área en expansión, rica en posibilidades creativas y conceptuales.

1.3. Objetivos.

I. Generales:

I. 1. Investigar la relación entre la música, la imagen y la *performance* en el contexto de las artes digitales y las nuevas tecnologías.

I.2. Analizar las figuras de Raquel García Tomás y Gabrielle Goliath y su música.

II. Específicos:

II.1. Estudiar en la obra interdisciplinar de Raquel García Tomás las diferentes estrategias sonoras y visuales

II.2. Estudiar en la obra interdisciplinar de Gabrielle Goliath las diferentes estrategias sonoras y visuales.

II.3. Desarrollar una metodología de composición propia que integre elementos tradicionales y experimentales.

II.4. Crear una obra original que combine elementos acústicos, electrónicos y visuales, explorando nuevas formas de expresión artística y narrativa.

1.4. Metodología y estructura

En primer lugar, un aspecto fundamental ha sido realizar un vaciado crítico de la bibliografía relevante sobre el papel y la importancia de la tecnología aplicada a la interacción de la imagen, el sonido y la *performance* en el campo de la composición musical, centrándonos en el análisis musical de obras interdisciplinarias. Esto se hará mediante un análisis documental y siguiendo una metodología cualitativa a través de un análisis basado en la hermenéutica cultural, junto con un enfoque armónico-estructural. Con ello, se pretende ahondar en el funcionamiento interno y el significado de algunas obras que tengan las características ya mencionadas a modo de pequeña muestra representativa del resto del corpus de obras contemporáneas. Se busca también demostrar la importancia de la intertextualidad, presente en gran parte de las composiciones contemporáneas y de cualquier periodo, usando a modo de ejemplo los *samples* o los *remixes* en la música electrónica.

La metodología en cuanto al análisis musical se basará en los métodos aprendidos en el CSMA a lo largo del recorrido de la firmante como estudiante.

En segundo lugar, el TFG consistirá en componer una obra propia para ensemble analizando de manera profunda y pormenorizada las características y obstáculos del proceso compositivo de una obra donde se unan la imagen, el sonido y la *performance* a través de la tecnología, permitiendo cumplir los objetivos antes expuestos. Esta obra tendrá como base la utilización de uno (o varios) *softwares* de composición electroacústica y un componente de voz y vídeo para cumplir con el objetivo que nos atañe. Un posible ejemplo de *software* a utilizar podría ser Pure data, ya que es el que se aprende en este centro en las asignaturas de Composición Electroacústica I y II y resulta interesante aplicar y vincular la mayor cantidad posible de recursos aprendidos a lo largo

Carlota Franco Gosálbez

de estos cuatro años en el CSMA. También se usará Sibelius para la escritura en partitura de la pieza.

II. MARCO TEÓRICO

2. LA TEATRALIDAD EN LA MÚSICA CONTEMPORÁNEA

2.1 Concepto de teatralidad en la música contemporánea

Lo primero que se ha de tener claro a la hora de enfrentarse a cualquier composición interdisciplinar o intertextual es a qué nos referimos y de dónde proviene el concepto de teatralidad.

Entenderemos la teatralidad como el nexo de unión entre la imagen, el sonido y la *performance*. Incluye elementos visuales, escénicos, corporales... como partes esenciales de cualquier pieza, trascendiendo, así la mera composición tradicional. García (2016) habla sobre esta interpretación de la teatralidad enfocada a la ópera. En su estudio del teatro musical como espectáculo examina cómo la definición tradicional de ópera, aunque es aplicable a cualquier género musical con interpretación en directo, se ha ampliado para abarcar una perspectiva más integrada del género, en la que la música, la danza y la escenografía se fusionan de manera más equitativa, lo que refleja una evolución en la forma de percibir la teatralidad musical.

La teatralidad, por tanto y en este contexto, es aquella que cuenta con un componente interdisciplinar, que usa la tecnología como puente y la *performance* como narrativa. El componente interdisciplinar al que se hace referencia es la fusión de la imagen o videoarte, el sonido o música y la *performance*, presentadas en un lenguaje unificado del que aflora una pieza intertextual o interdisciplinar cuya característica más destacable es la teatralidad. La tecnología como puente se refiere al uso de DAW, *softwares* y tecnologías de procesamiento acústico que modifican o añaden materiales al sonido, lo cual amplía enormemente las posibilidades expresivas. En cuanto a la *performance* como narrativa, tal vez se trate del factor más destacable de los tres al ser el que unifica la temática y da coherencia a la música y a la elección de los materiales musicales. La *performance* la entenderemos como la centralización de la obra en la interacción física del cuerpo del intérprete con los medios audiovisuales o, en el caso de este TFG, la

interacción grabada del cantante con la parte conceptual de la obra y obviamente también la musical, redefiniendo la música como un medio multidimensional que conforma la teatralidad.

Como hemos podido ver en el estado de la cuestión, no hay una utilización del escenario ni de elementos ajenos a los auditivos (ya sean generados por ordenador o acústicos o fusionados) hasta prácticamente 1940. En anteriores periodos sí que había un uso más extenso de las posibilidades que ofrece un escenario incluso en obras sin interpretación en directo, es decir, en obras no teatrales como sí lo son la ópera o el teatro musical o el ballet.

No podemos, sin embargo, hablar sobre las nuevas formas de teatralidad sin tener en cuenta a sus precursores. John Cage y Mauricio Kagel revolucionaron la música al incorporar la dimensión escénica en sus composiciones, convirtiéndose en pioneros de la teatralidad en la música contemporánea. Cage, con su enfoque experimental, rompió las barreras entre sonido y performance, como en *Walter Walk* (1959), donde los objetos cotidianos se tornan instrumentos en una puesta en escena casi performática. Por su parte, Kagel exploró el teatro instrumental, donde los músicos no solo tocan, sino que actúan, como en *Match* (1964), una obra para dos violonchelos y percusión llena de gestos teatrales. En esta línea innovadora, Luciano Berio llevó la expresividad instrumental al límite en *Sequenza V* (1966) para trombón solo, en la que el intérprete usa la voz y el movimiento para expandir el lenguaje del instrumento. Por su parte, György Ligeti, con su exploración de sonoridades complejas y estructuras rítmicas inusuales, compuso obras como *Mysteries of the Macabre* (1974-77), una adaptación de fragmentos de su ópera *Le Grand Macabre*, donde la soprano, como en la interpretación de Barbara Hannigan (2011), combina virtuosismo vocal con una puesta en escena electrizante, fusionando música y teatro en un espectáculo inolvidable.

2.2. Evolución de la música escénica

A lo largo de la evolución de la música electroacústica, se han generado posturas contradictorias respecto a la teatralidad en la música y su representación en directo. Mientras que los acusmáticos han mostrado un rechazo hacia la puesta en escena, otros, como los compositores de la música mixta y los creadores de ópera contemporánea, han

hecho de la teatralidad el eje central de sus composiciones, especialmente en el siglo XXI. Esta dicotomía ha marcado el desarrollo de la música escénica a lo largo del tiempo.

Según Ortigoza (2022), en el mundo Occidental la música escénica desde el siglo XX hasta la actualidad puede dividirse en cuatro periodos principales. En primer lugar, a principios del siglo XX surgen las vanguardias, caracterizadas por movimientos que desafiaban las tradiciones y reglas musicales establecidas, a menudo respaldados por manifiestos que proponían nuevas formas de expresión artística. No obstante, en este periodo la música escénica no evolucionó tanto en comparación con la música en general, que sí experimentó cambios significativos con el Impresionismo y el Expresionismo.

El segundo periodo, a mediados del siglo XX, se caracteriza por la diversificación de los estilos compositivos gracias al uso de nuevas tecnologías. El desarrollo del cine sonoro, la radio y la televisión permitió integrar la música en producciones teatrales y cinematográficas. Además, la época de entreguerras y la posguerra propiciaron la aparición del neoclasicismo, que influyó en la creación musical de este periodo.

En el tercer periodo, finales del siglo XX, se observa el auge de los musicales y la experimentación sonora. Si bien los musicales comenzaron a ganar protagonismo en la segunda mitad del siglo, no fue hasta sus últimas décadas cuando se convirtieron en la forma predominante de música teatral para el público general. Su expansión llevó a la creación de películas musicales, trasladando un género originalmente concebido para el teatro a la gran pantalla. Paralelamente, la música electrónica y la experimentación sonora se integraron en las artes escénicas, ampliando así sus posibilidades creativas.

El último periodo, ya en el siglo XXI, se caracteriza por la multidisciplinariedad de la música escénica, donde convergen teatro, danza, tecnología y artes visuales. La incorporación de estaciones de trabajo digital (DAW) y programas de electroacústica ha permitido la exploración de nuevas narrativas y formatos innovadores.

En este contexto, compositoras contemporáneas como Raquel García Tomás han situado la teatralidad en el centro de sus creaciones, haciendo que la música gire en torno al concepto o a la *performance*. Esto no solo ocurre en composiciones puramente teatrales

en el sentido clásico del término, como su ópera *Je suis narcissiste* (2019), sino también en obras donde el intérprete interactúa en directo con la música, como en *Blind Contours no.1* (2016), o en aquellas que utilizan un vídeo conceptual como guía para el oyente, como en *Estudio Sonomecánico no. 1 – Tiempo Suspendido* (2018).

Dentro de esta exploración contemporánea de la teatralidad en la música, la artista sudafricana Gabrielle Goliath destaca por su enfoque en la memoria, el trauma y la identidad a través de experiencias sonoras y visuales inmersivas. Su trabajo combina la *performance* con la música, utilizando el sonido como un medio para evocar emociones y reflexiones sobre temas sociales y políticos. Obras como *This song is for...* (2019) crean un espacio de duelo y memoria colectiva, donde la repetición de canciones se convierte en un acto de resistencia y resignificación. Resignificación entendido como el proceso de otorgar un nuevo significado a algo en base a una experiencia cultural, política, social o histórica. Su propuesta artística subraya la importancia del contexto sociopolítico en la música escénica y evidencia cómo la teatralidad puede ser utilizada para generar impacto emocional en la audiencia.

2.3. Nuevas formas de teatralidad musical en el siglo XXI

La teatralidad actualmente nos permite generar una experiencia musical y visual inmersiva mediante la creación de ambientes sonoros y visuales envolventes. Esto se logra usando proyecciones, realidad virtual, DAW, sistemas de sonido espacial... La *performance* se ha convertido en un modo de expresividad artística *per se*, uniendo la música, danza (o expresión corporal más genérica), teatro y medios visuales que buscan generar una obra única.

Todo esto se puede ver en piezas como las de música interactiva, por ejemplo, en las que el público puede formar parte de la pieza activamente, ya sea cambiándola sobre la marcha y reescribiéndola en cada concierto o tomando decisiones conscientes de cómo quieren que continúe la pieza. Logran esta interacción mediante sistemas como aplicaciones móviles o dispositivos como sensores. Un ejemplo de este tipo de piezas podría ser *Reflejos* (2021), de Iván Carmona. Esta pieza, según el *Diario de Navarra* (2021), es la primera de música interactiva escrita a nivel mundial y permite al público escoger un estilo entre música clásica, rock, jazz, tradicional e incluso mariachi. Este mismo artículo reza lo siguiente:

Iván Carmona define *Reflejos* como “una aventura”, una propuesta “diferente, innovadora y muy atrevida” y “un concepto único en la historia del sector musical”. “El público tendrá la oportunidad de vivir la música desde dentro; [...]”. (VV. AA. 2021: s.p.)

Otro modo que tenemos de ver cómo avanza y cambia el significado de la teatralidad es el propio teatro, el cual actualmente es capaz de tratar temas urgentes como la identidad de género, la justicia social y la crisis climática mediante enfoques innovadores y trascendentales.

En las obras de García Tomás vemos esta teatralidad aplicada, acompañada de un discurso que busca explorar un concepto que dé pie a la *performance* y con instrumentos más tradicionales, alcanzando una fusión perfecta entre lo conservador y lo rompedor.

Para explorar la teatralidad y su avance podemos también entrar en exposiciones de arte contemporáneo, en las cuales no es raro ver alguna sala dedicada a la música. Esto reafirma lo unida que está a la *performance*. La otra artista que se analizará más adelante, Goliath, muestra esto perfectamente en sus piezas mezclando lo audiovisual con lo performativo. Podemos ver también en sus piezas destellos del teatro experimental, ya que busca tratar temas serios y de índole sociopolítica, tratando de hacer una crítica que deconstruya conciencias y haga temblar los cimientos del pensamiento acrítico.

Un ejemplo muy claro de la aplicación de imagen, sonido y *performance*, o teatralidad, que podemos encontrar en una pieza muy actual sería *Fábula* (2017), una obra de Marina Rosario García Jiménez¹, que merece una mención especial, ya que para componerla y programarla se usó el *software* de música electrónica que se usará para la composición de la pieza de este TFG: Pure data.

Esta pieza, según las propias palabras de García Jiménez y la información que ofrece en la descripción del vídeo de la misma, es multidisciplinar y está basada en el *Oxford Medieval codex*. Además, cuenta con la colaboración de David Andrés, aunque la música y los sensores fueron diseñados y programados por García Jiménez. El estreno se realizó en 2017 en la sala El Escorxador, en Elche. Esta obra cuenta con tan solo dos

¹ Profesora del CSMA del departamento de composición. Imparte las asignaturas relacionadas con las tecnologías.

instrumentos: un laúd y un *kamanché*. El laúd interpreta un *ostinato*, mientras que el *kamanché* lleva la melodía. Este último es un instrumento persa tradicional de Irán y Turquía, y fue interpretado en el estreno por García Jiménez. La elección de este instrumento se debe a que la compositora lo asociaba estrechamente con los sonidos de la naturaleza. Dado que la pieza está basada en un bestiario e incluye imágenes recurrentes de árboles, montañas y animales, esta asociación resulta coherente. En algunos momentos de la obra el laúd es relevado por un arpa.

La imagen proyectada en el primer movimiento o sección muestra luces formando figuras inspiradas en la naturaleza, con una bailarina en el centro que interactúa con ellas. Fue creada mediante Processing y es independiente de la música. Sin embargo, la bailarina puede modificar la imagen, haciéndola crecer, decrecer o desaparecer a través de un sensor de cámara.

El segundo movimiento es el único en el que la música es la que interactúa con la imagen en lugar de la bailarina. Cada vez que suena una nota específica, la imagen cambia. En este caso, la composición musical se basó en una imagen previamente diseñada.

En el tercer movimiento, la bailarina controla tanto la percusión como la imagen. Un sensor, ubicado en una alfombra negra en el centro del escenario, responde a sus movimientos, transformando la proyección visual según dónde pisa y emitiendo sonidos de un instrumento similar al tambor. En el estreno, en 2017, esta labor fue llevada a cabo por una bailarina que era también percusionista.



Imagen III: *Fábula* (2017). Imagen del sensor de alfombra.

En esta imagen podemos observar cómo funciona el sensor de la alfombra en otro de los movimientos en el que dos bailarines, en este caso, golpean con los pies la alfombra, lo

que genera las imágenes que se ven al fondo en forma de picos y nos recuerdan las formas de las ondas sonoras y a la vez evocan siluetas montañosas. Esto último representa a la perfección la perspectiva de la naturaleza de la obra. Al fondo de la imagen vemos a dos instrumentistas; en este movimiento el laúd es relevado por un arpa, pero el *kamanché* se mantiene.

Esta obra nos muestra las múltiples posibilidades que Pure Data, Processing y Max, *softwares* mencionados en el estado de la cuestión, pueden ofrecer de cara a la composición de una pieza cuyo eje sea la intersección entre imagen, sonido y *performance* o la teatralidad y cómo aplicarla.

III. ESTUDIO DE CASO: TIEMPO SUSPENDIDO (2023), DE RAQUEL GARCÍA TOMÁS

3.1 Biografía de Raquel García Tomás

Raquel García Tomás nació en Barcelona en 1984 y es una compositora española reconocida por su enfoque interdisciplinar en la creación musical. En su web expone que completó sus estudios de composición en la ESMUC y obtuvo su doctorado en el Royal College of Music de Londres, donde residió durante seis años. Su formación en estas prestigiosas instituciones le permitió desarrollar un lenguaje compositivo singular que integra música, tecnología y artes visuales.

En la entrevista realizada por *Platea Magazine* (2025), la compositora declara: "Me atraen los proyectos que me sacan de mi zona de confort", lo cual se refleja en la pieza que veremos a continuación y en toda su producción, al estar constantemente explorando nuevas sonoridades y efectos, no solo mediante instrumentos, sino también mediante electrónica, vídeo o iluminación.

Tal y como recoge una entrevista realizada por el BBVA para los Premios Fronteras del Conocimiento (2025), García Tomás ha colaborado con destacadas instituciones como el English National Ballet, la Royal Academy of Arts y el Dresdner Musikfestspiele a lo largo de su carrera, participando en proyectos que fusionan diversas disciplinas artísticas. Su catálogo abarca una amplia gama de géneros, incluyendo música de cámara, obras coreográficas, piezas electroacústicas, jazz, composiciones para instrumentos solistas, videoarte y ópera.

En el ámbito operístico, destacan sus obras *Je suis narcissiste* (2019) y *Alexina B* (2023). *Je suis narcissiste* es una ópera cómica con libreto de Helena Tornero que se estrenó en 2019 con dirección escénica de Marta Pazosen en el Teatro Real de Madrid y posteriormente se presentó en el Teatro Español y el Teatre Lliure de Barcelona. Esta obra fue nominada a los International Opera Awards 2020. Por su parte, *Alexina B* (2023), inspirada en las memorias de Herculine Barbin, una persona intersexual del siglo XIX, se estrenó en marzo de 2023 en el Gran Teatre del Liceu, convirtiendo a García Tomás en la segunda mujer en la historia de este teatro en presentar una ópera propia en su escenario.

Su música ha sido interpretada en salas de renombre como el Auditorio Nacional de Música de Madrid, L'Auditori de Barcelona, el Palau de la Música Catalana, el Teatre Lliure, el Teatre Nacional de Catalunya, el Palau de la Música de Valencia, el Teatro Español, los Teatros del Canal y el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Además, sus composiciones han llegado a diversas ciudades europeas, así como a El Cairo, Rosario y Buenos Aires

A lo largo de su trayectoria, García Tomás ha recibido numerosos reconocimientos recogidos en su web. En 2017, fue galardonada con el Premio El Ojo Crítico de Música Clásica de RTVE por la originalidad de sus planteamientos y la combinación de lenguajes compositivos con elementos tecnológicos y audiovisuales. En 2020, obtuvo el Premio Nacional de Música en la modalidad de Composición, otorgado por el Ministerio de Cultura y Deporte de España, en reconocimiento al carácter interdisciplinar, innovador y arriesgado de su lenguaje compositivo. Más recientemente, en 2024, fue distinguida con el Premio Nacional de Cultura de Cataluña por su excelencia en la composición musical y su capacidad para equilibrar la experimentación sonora y visual, logrando conmover a un amplio público.

En la temporada 2024-2025, García Tomás ha sido nombrada compositora residente de la Real Filharmonía de Galicia y compositora destacada en el Palau de la Música Catalana, instituciones que han programado estrenos de sus nuevas obras y una selección de su repertorio, brindando al público la oportunidad de profundizar en su universo creativo.

La obra de Raquel García Tomás se caracteriza, tal y como menciona en su web, por una versatilidad creativa que le permite integrar técnicas, estilos e influencias diversas con autenticidad. Su música fluye con una intuición y sensibilidad que siempre están al servicio de la expresión artística, ofreciendo al oyente una experiencia, según sus palabras, “única y profundamente conmovedora”.

3.2. Contextualización de la pieza: *Tiempo Suspendido* (2023)

Estudio Sonomecánico nº 1 – Tiempo Suspendido es una pieza interdisciplinar que fue compuesta en 2018, pero la compositora hizo un arreglo reorquestándola en 2023, versión que se utiliza en este TFG. García Tomás combina un septeto instrumental con electrónica pregrabada y vídeo sincronizado, integrando música y elementos visuales para ofrecer una experiencia artística completa. La obra fue encargada por el Institut Valencià de Cultura y se estrenó el 25 de abril de 2018 en el Palau de la Música de València, durante el Festival Ensems, interpretada por el Ensemble Sonido Extremo bajo la dirección de Jordi Francés.

En 2023, García Tomás compuso una versión alternativa de *Tiempo suspendido* con una nueva instrumentación que incluye flauta, clarinete, trompeta, trombón, dos percusionistas, piano, violín, violonchelo, electrónica pregrabada y vídeo. Esta versión fue interpretada por la Berg Orchestra el 2 de octubre de 2023 en el DOX Centre for Contemporary Art de Praga.

Estas revisiones y nuevas interpretaciones demuestran la versatilidad y adaptabilidad de la obra, permitiendo que evolucione y se presente en diversos contextos y formatos, manteniendo su esencia interdisciplinar y su capacidad para fusionar música y elementos visuales de manera innovadora.

3.3. Análisis de *Tiempo Suspendido* (2023)

3.3.1. Análisis estructural

Tiempo Suspendido (2023) es una obra que utiliza el timbre y la textura como elementos estructurales, articulando su discurso musical a través de la transformación progresiva de los materiales sonoros. Su lenguaje armónico se basa en superposiciones espectrales y microtonales, mientras que su organización rítmica rompe con el pulso regular mediante el uso de aleatoriedad controlada y desfase polimétrico. La combinación de técnicas instrumentales extendidas, la fragmentación de la línea melódica y la interacción con la electrónica generan un espacio sonoro en constante mutación, evocando la sensación de suspensión temporal sugerida en su título.

La obra sigue una estructura seccional con bloques contrastantes, en los que cada sección se distingue más por sus gestos sonoros y exploración tímbrica que por una forma tradicional. La primera sección, que se inicia en el compás 1, se caracteriza por el uso constante de técnicas extendidas en los instrumentos, como *col legno*, armónicos y *glissandi*. La textura es fragmentada y presenta ataques irregulares, generando una sensación de suspensión temporal.

En el compás 82 comienza la segunda sección, donde se introducen cambios en la dinámica y articulación, con una mayor densidad sonora. Aparecen efectos de código morse en la percusión y articulaciones más marcadas en los instrumentos de cuerda, lo que aporta mayor energía y definición rítmica.

La tercera sección se inicia en el compás 146 y se distingue por el uso de *pizzicatos*, variaciones en la resonancia del piano y una textura más contrastante. En esta parte, se enfatizan los silencios y el uso del espacio sonoro de manera más marcada, generando una sensación de tensión y expansión del material sonoro.

Finalmente, la cuarta sección, que comienza en el compás 208, retorna a una sonoridad más estática, con la indicación *placido e impassibile*, sugiriendo una conclusión etérea. El ritmo se diluye y los gestos sonoros se desvanecen progresivamente, cerrando la obra con una sensación de suspensión y quietud.

También utiliza ciertas células motívicas que estructuran notablemente la forma de la pieza. Están construidas a partir de patrones rítmicos repetitivos, efectos tímbricos y gestos melódicos fragmentados. Las cuatro más destacables por su recurrencia en la obra y por ser llamativas son, en primer lugar, el efecto de código Morse (Mechanical-Drama, cc 82) basado en un patrón rítmico formado por ataques cortos y repetitivos en la percusión y las cuerdas.



Imagen IV: Estudio Sonomecánico n° 1 – Tiempo Suspendido (2023). Célula motívica 1.

La segunda consiste en *glissandi* armónicos y el *seagull effect* ², presente en cuerdas y viento, con deslizamientos entre alturas, generando una sensación de inestabilidad tonal visible, por ejemplo, en el cc 121.

² Efecto de gaviota.

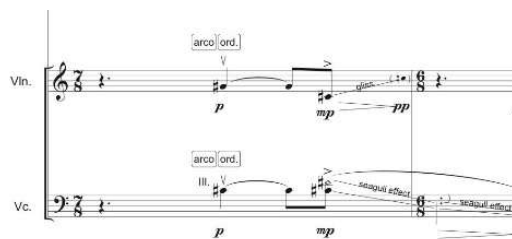


Imagen V: Estudio Sonomecánico n° 1 – Tiempo Suspendido (2023). Célula motívica 2.

La tercera está basada en un patrón de *pizzicatos* y resonancia en el piano (cc 146), un motivo basado en ataques secos de las cuerdas y resonancias del piano que crean un diálogo rítmico.

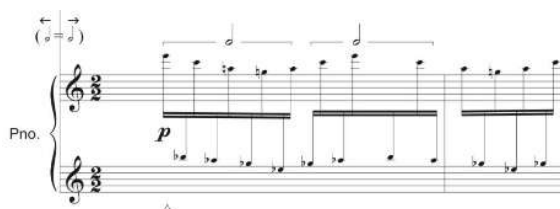


Imagen VI: Estudio Sonomecánico n° 1 – Tiempo Suspendido (2023). Célula motívica 3.

Y la cuarta y última está constituida por un patrón de vibración y microtonalidad (cc 208); una exploración de cambios de presión en los arcos y variaciones microtonales en las cuerdas, que contribuyen a la textura suspendida de la última sección.

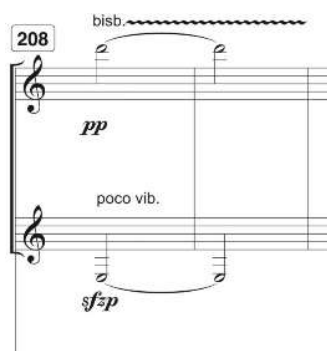


Imagen VII: Estudio Sonomecánico n° 1 – Tiempo Suspendido (2023). Célula motívica 4.

En general, las células motívicas en esta obra no siguen una lógica melódica tradicional, sino que funcionan como pequeños gestos sonoros que se transforman a lo largo de la obra.

3.3.2. Análisis de la orquestación y timbre

Tiempo Suspendido (2023) es una obra que desafía la percepción del tiempo y la forma a través de una estructura fragmentaria en la que la evolución tímbrica y la interacción con la electrónica desempeñan un papel central. No sigue una estructura convencional, sino que se desarrolla mediante procesos texturales, en los cuales la densidad sonora fluctúa progresivamente.

La instrumentación usada por García Tomás es la siguiente: flauta, clarinete en *sib*, trompeta en *do*, trombón, dos percusionistas (el primero con un vibráfono, un platillo, maraca y un *vibraslap*; y el segundo con una caja, un platillo y crótalos), piano, violín y violonchelo.

A la partitura le preceden tres páginas de técnicas extendidas que se usarán a lo largo de la pieza con su respectivo signo o notación específica. Las hay más comunes, como el *slap* o la cantidad de aire a usar en los instrumentos de viento madera, o los *glissandi* o portamentos, microtono o una flecha que indica lo siguiente: “Arrow like this one indicates that events are gradually changing from one state to another³.” (García Tomás, 2018, p. 7). También las hay menos comunes como las indicaciones exhaustivas sobre la cantidad de aire a usar, ya que lo común es indicar sonido con aire, sin aire o a medias y en esta partitura se llega a indicar hasta un 25 % o 75 % de aire en el sonido. Esto muestra una búsqueda de una sonoridad específica.

En esta pieza también podemos observar que el piano está preparado con las siguientes características: poner *patafix* o *bluetack* (aunque de modo preferente el primero), en las cuerdas que van desde el *fa* # 6 hasta el *do* 7 y desde el *la* -1 hasta la nota más grave para *muted* la resonancia de las cuerdas.

La instrumentación en *Tiempo Suspendido* (2023) está diseñada para maximizar la exploración tímbrica mediante el uso de técnicas extendidas y la interacción con la electrónica. En los compases 6 a 10, las cuerdas emplean *sul ponticello* con presión variable para generar un sonido rugoso e inestable. En los compases 32 a 35, la percusión explora el frotamiento con arco en placas metálicas y baquetas de goma sobre membranas, produciendo resonancias filtradas que se integran con la electrónica procesada. En los compases 68 a 72, la trompeta y el trombón utilizan sordinas de metal combinadas con

³ “Una flecha como esta indica que la técnica extendida usada cambia gradualmente de un estado a otro.” (García Tomás, 2018, p. 7).

aire sin tono, generando un color sonoro híbrido entre viento y ruido blanco. La combinación de estos recursos instrumentales con el procesamiento en tiempo real permite que los límites entre el sonido acústico y el electrónico se difuminen, creando una textura en la que las fuentes sonoras se entremezclan de manera orgánica.

3.3.3. Análisis textural

Desde los primeros compases, la pieza establece un espacio sonoro etéreo, con la introducción gradual de los instrumentos a través de gestos casi imperceptibles, como los armónicos en cuerdas ejecutados en *sul ponticello* y los ataques difusos en los vientos. En estos compases iniciales, la sensación de suspensión se refuerza mediante dinámicas extremadamente bajas y crescendos súbitos que crean una tensión latente. A partir del compás 24, la textura se fragmenta con la aparición de percusión y piano, que introducen ataques irregulares, generando discontinuidad en la fluidez del discurso musical. Posteriormente, entre los compases 40 y 55, la obra alcanza una densidad máxima a través de la superposición de líneas microtonales en cuerdas y vientos, creando un efecto de oscilación tímbrica que se ve potenciado por la interacción con la electrónica en tiempo real. En el compás 70, la pieza entra en una fase donde el procesamiento en vivo de los sonidos instrumentales transforma fragmentos acústicos en resonancias electrónicas, distorsionando la percepción auditiva del material original.

La obra se aleja de cualquier concepción tradicional de la línea melódica, funcionando más bien a través de gestos tímbricos y variaciones en la presión del sonido. En los compases 15 a 18, el clarinete bajo y la flauta generan una línea de aire sin tono y sonidos fricativos, es decir y según el *Diccionario de la Lengua Española*: “Que se produce al aproximar dos órganos articulatorios sin llegar a cerrarlos, de tal modo que el aire sale rozándolos”, evocando una voz alterada electrónicamente que parece deformarse en el espacio. En los compases 50 a 54, la viola y el violonchelo presentan una figura de *glissando* con variaciones en la presión del arco, lo que altera la percepción de la afinación y crea una textura fluctuante que se refuerza por el filtrado progresivo del sonido en la electrónica. Estos gestos melódicos fragmentados, que no se desarrollan de forma lineal, sino a través de sucesivas mutaciones tímbricas, contribuyen a la idea de suspensión temporal que estructura la pieza.

3.3.4. Análisis armónico-interválico

Desde el punto de vista armónico, *Tiempo Suspendido* no emplea una armonía funcional, sino que se basa en la exploración del espectro sonoro a través de la combinación de

armónicos artificiales, *clusters* microtonales y resonancias procesadas. En los compases 8 a 12, se establecen superposiciones espectrales en las cuerdas mediante armónicos generados con presión variable del arco, lo que produce una sensación de inestabilidad en la afinación. En los compases 37 a 41, los *clusters* en el piano combinan registros extremos con el uso del pedal, generando una sonoridad expansiva que se funde con la electrónica. Hacia el compás 65, los *glissandi* cruzados en los vientos introducen un continuo sonoro que se desplaza de manera imperceptible entre alturas no definidas, reforzando la impresión de un material armónico en constante transformación.

3.3.5. Análisis rítmico

En cuanto al ritmo, la obra se basa en estructuras asimétricas, aleatoriedad controlada y la ausencia de un pulso regular perceptible. En los compases 21 a 25, la percusión y el piano presentan figuras irregulares con subdivisiones como 5:7:11, lo que crea una elasticidad rítmica que impide establecer una métrica clara. En los compases 42 a 47, la superposición de patrones rítmicos en distintos instrumentos genera una textura polifónica en desfase, similar a la utilizada en la música espectral y minimalista. Hacia los compases 78 a 82, la estructura rítmica se desintegra progresivamente mediante el uso de silencios abruptos y entradas súbitas, lo que genera una sensación de colapso temporal antes del desvanecimiento final de la obra.

Desde una perspectiva figurativa, la obra juega constantemente con la idea de transformación y disolución del sonido. La yuxtaposición de materiales en diferentes estados de densidad, el uso de técnicas instrumentales que desdibujan el timbre y la constante manipulación electrónica de los sonidos generan un espacio sonoro en el que la estabilidad nunca se alcanza por completo. La electrónica no actúa como un simple refuerzo de la instrumentación, sino como un elemento autónomo que interviene en el material acústico, distorsionándolo y reconfigurándolo en tiempo real. Esta interacción es particularmente evidente en los momentos en los que los sonidos electrónicos emergen de manera casi imperceptible a partir de los instrumentos, como ocurre en los compases 55 a 60, donde las resonancias filtradas del piano se prolongan en el espacio a través del *delay* y la reverberación artificial.

3.4. Análisis de la parte tecnológica y electrónica

En cuanto a la parte tecnológica y los requerimientos electrónicos, en el sentido no musical de dispositivos y *softwares*, el documento que se adjunta a la partitura de García Tomás es el encargado de exponer los necesarios para la correcta interpretación de la pieza. Este archivo explica que para la interpretación es fundamental contar con una infraestructura técnica que garantice la correcta sincronización entre el ensemble, la electrónica pregrabada y el vídeo. La obra requiere el uso de un ordenador con el *software* necesario para la reproducción del material audiovisual, una tarjeta de sonido de alta calidad, como la FireFace 400 o modelo equivalente, y una mesa de mezclas analógica o digital con todas las conexiones necesarias para integrar los diferentes elementos sonoros. La electrónica pregrabada se reproduce en formato estéreo y debe ser enviada a dos altavoces ubicados en escena o en una posición cercana al público, asegurando que la potencia del sistema sea coherente con el tamaño del espacio. Se recomienda además un sistema de refuerzo de graves mediante *subwoofers* para optimizar la respuesta en frecuencias bajas.

Para los músicos, se requiere un sistema de monitoreo *in-ear* con un *click track* enviado en formato mono a través del canal 3, permitiendo que al menos el pianista y el director mantengan la referencia temporal precisa con la pista electrónica. Dado que la iluminación en el escenario debe ser tenue para favorecer la proyección del vídeo, cada intérprete debe contar con una o dos luces de atril que le permitan visualizar su partitura e instrumento de manera adecuada. El proyector debe ser de alta definición y soportar el formato 16:9, con una luminosidad acorde al tamaño y condiciones de la sala, garantizando que la imagen proyectada se integre de manera efectiva en la propuesta escénica.

A nivel de captación sonora, la obra requiere micrófonos de alta calidad, como los modelos KM184 o Rode NT5, para amplificar ciertos instrumentos dentro del ensemble. La ligera amplificación del conjunto busca equilibrar la mezcla con la electrónica sin alterar la dinámica propia de la interpretación acústica. Todos estos requerimientos buscan asegurar una ejecución precisa y alineada con la concepción sonora y visual de la

obra, donde la sincronización entre los músicos, la electrónica y el vídeo es esencial para generar la atmósfera inmersiva que caracteriza a la composición.

En cuanto a la electrónica de la pieza en un sentido musical, esta se divide en dos audios con una duración de aproximadamente 7 minutos y 8 segundos en el caso del *CLICK Track*, y 7 minutos y 10 segundos en el *TAPE*. Ambos archivos están en formato estéreo (2 canales), lo que permite una distribución espacial del sonido en la amplificación.

El *CLICK Track* es una guía rítmica que sincroniza a los músicos con la electrónica pregrabada. Su uso es esencial para mantener la precisión temporal en la interpretación, asegurando que los eventos instrumentales y electrónicos coincidan exactamente con la partitura. Este recurso es común en obras que combinan acústica y electrónica, especialmente cuando hay elementos temporales estrictos o procesamientos en tiempo real que dependen de una ejecución perfectamente alineada con la pista de audio. Su función es prácticamente la de un metrónomo y normalmente es algo que solo la persona que dirija la pieza escucha a través de unos cascos o un elemento similar para marcar las entradas de la electrónica en vivo.

Por otro lado, el *TAPE* es la pista de electrónica pregrabada, que se produce en la sala durante la interpretación y sirve como un elemento sonoro autónomo que interactúa con el ensemble. Dado que su duración es casi idéntica a la del *CLICK Track*, se puede inferir que la electrónica está diseñada para desarrollarse de manera continua a lo largo de la obra, sin pausas abruptas ni cortes estructurales evidentes. El uso del estéreo en la pista permite una espacialización más amplia del sonido, lo que indica que su reproducción en vivo debe ser cuidadosamente equilibrada en el sistema de altavoces para lograr una inmersión sonora adecuada.

Uno de los aspectos más interesantes de la electrónica en esta obra es su capacidad para generar transiciones casi imperceptibles entre el sonido instrumental y el procesado, difuminando los límites entre la fuente acústica y la electrónica. Este efecto se logra a través de técnicas como la manipulación del espectro armónico de los instrumentos grabados, el uso de reverberaciones profundas que prolongan artificialmente los ataques y el filtrado progresivo de ciertos sonidos hasta que parecen desintegrarse en el espacio.

Además, el uso de frecuencias bajas con refuerzo en *subwoofers* permite que algunos pasajes electrónicos tengan una cualidad física palpable, añadiendo una dimensión táctil a la experiencia auditiva.

En términos estructurales, la electrónica en *Tiempo Suspendido* no sigue una progresión lineal, sino que se desarrolla a partir de transformaciones de materiales previos, expandiendo y contrayendo sus texturas en relación con la instrumentación en vivo. En algunos momentos, se presenta como un fondo sonoro sutil que amplifica la resonancia de los instrumentos, mientras que en otros cobra protagonismo, generando masas sonoras que envuelven la interpretación acústica. Esta flexibilidad en su función refuerza la sensación de inestabilidad temporal y espacial, haciendo que el oyente perciba la obra como un ente en constante transformación.

En conclusión, la parte electrónica de *Tiempo Suspendido* se integra de manera orgánica con la instrumentación en vivo, generando un entorno sonoro en el que los límites entre lo acústico y lo electrónico se desdibujan. A través de la espacialización, el procesamiento espectral y la interacción con el ensemble, la electrónica contribuye a la percepción de un tiempo musical suspendido, donde las texturas evolucionan de forma casi imperceptible, reforzando la idea de una memoria sonora que se expande y se desvanece en un flujo continuo.

3.5 Análisis del vídeo

El vídeo de esta pieza es el elemento que más hace honor al título debido a que está formado por una serie de imágenes entrecortadas por una imagen en negro que generan nostalgia al estar editadas para tener un filtro o en blanco y negro o sepia, o ser directamente imágenes antiguas que están grabadas con ese filtro, de escenas que parecen trasladarnos a otro momento vital al ser retazos de otra época.

Muchas de estas imágenes vienen con un sonido, ya sea el propio de la imagen o un sonido como de campanas o vibráfono filtrado mediante algún *software* de edición de audio. También cuenta, en ocasiones, con ciertos sonidos que recuerdan a un circo, buscando apelar a la nostalgia de la infancia y generar un contraste con las imágenes perturbadoras y de infancias felices que contraponen constantemente.

Sobre el minuto dos vemos la primera imagen que dura más de un par de segundos y se trata de un hombre viendo algo en la tele y hablando a cámara, pero censurado con pitidos y un punto amarillo que le tapa la boca. Esto nos genera curiosidad y cierto malestar al no saber qué dice, que es lo que busca la autora con esta pieza: incomodar.

Hay algunos elementos que se repiten como flechas o círculos en amarillo hechas a posteriori con un programa de edición de vídeo, aviones arrojando bombas, una imagen de un niño riéndose, imágenes de bicicletas, gente con caretas de mono o un semáforo en rojo en el que se puede leer *Don't Watch* y *Don't Walk* de forma alterna... Alrededor del minuto 5 vemos una imagen, de las que más duran al ser la mayoría muy breves, de una persona haciendo equilibrios como un acróbata encima de una especie de pértiga, imagen que después se va a repetir numerosas veces.

El vídeo acaba con una de las primeras imágenes con las que empieza, dando sensación de cierre del ciclo: una marioneta de un pingüino con un cartel que reza *THE END*.



Imagen VIII: Final del vídeo de la pieza *Tiempo Suspendido* (2023) de Raquel García Tomás.

IV. ESTUDIO DE CASO: *PERSONAL ACCOUNTS* (2024) DE GABRIELLE GOLIATH

4.1. Biografía de Gabrielle Goliath

Gabrielle Goliath es una artista multidisciplinar nacida en Kimberley (Sudáfrica) en 1983 que actualmente trabaja en Johannesburgo, según la entrevista realizada para el Standard Bank Young Artist (2019). En esta misma entrevista la propia artista menciona que el origen de la temática que une toda su obra proviene de su adolescencia, cuando una de sus amigas fue víctima de un asesinato doméstico en Nochebuena, lo que le dejó un dolor que posteriormente actuaría como catalizador para el tipo de arte que finalmente eligió. Según esta misma entrevista, Goliath piensa que el arte es lo que nos queda cuando nos falla el mundo, las personas y la terapia.

Goliath actualmente es doctoranda en el Instituto de Artes Creativas de la Universidad de Ciudad del Cabo y posee un grado en Bellas Artes de la Universidad de Witwatersrand, obtenido con honores. Ha sido galardonada con el Premio Institut Français, Afrique en Créations en la Bienal de Bamako (2017), el Premio Especial del Future Generation Art Prize (2019) y el Premio Standard Bank Young Artist (2019). El trabajo de Goliath figura en numerosas colecciones públicas y privadas, incluidas Kunsthalle Zürich, TATE Modern, Frac Bretagne, Iziko South African National Gallery, Johannesburg Art Gallery y Wits Art Museum. La obra que analizaré más adelante, *Personal Accounts* (2014), estuvo expuesta en la bienal de Venecia en 2024.

Según su web, su obra se centra en visibilizar historias reales de personas marginadas socialmente, reafirmando las formas en que las prácticas de personas negras, mestizas, femeninas y queer *performan* el mundo de manera diferente. A través de encuentros rituales, sonoros y sociales, Goliath convoca comunidades que cuestionan la distancia y el privilegio de la representación. En una entrevista realizada en la Goodman Gallery (2023), vemos que su enfoque para esta lucha siempre tiene lugar en términos de complicidad, relación y amor. La Goodman Gallery es una galería de arte contemporáneo con sedes en Johannesburgo, Ciudad del Cabo y Londres, y cuenta con una larga trayectoria de apoyo a artistas progresistas, muchos de los cuales desafiaron las políticas del *apartheid* en Sudáfrica a través de su trabajo. *Apartheid* según la RAE significa

separación y en *afrikáans*, variedad del neerlandés que se habla en Sudáfrica, adquirió el sentido específico de “segregación racial”.

En esta misma entrevista se explica por qué en tantas obras de esta artista se omiten las palabras de los vídeos que proyecta y solo se dejan respiraciones o ruidos. Goliath indica que es una decisión tomada deliberadamente, con el consentimiento de los colaboradores. Se trata de un intento de enfatizar elementos paralingüísticos como respiraciones y degluciones. Este gesto artístico desafía las normas de "legibilidad" y "verosimilitud" típicamente asociadas con tales relatos; crea un espacio seguro y fomenta un lugar de comprensión y compasión. Al cuestionar la falsa dicotomía entre "voz" y "falta de voz", se centra en formas colectivas de escuchar, refiriéndose a la manera en que sus piezas invitan al público a involucrarse profundamente con el sonido, no solo como una experiencia individual, sino como una vivencia compartida que tiene un impacto colectivo.

En lo que respecta a las redes sociales y los medios de comunicación, su enfoque refleja un deseo de poner distancia frente a un modo de representación puramente figurativo y fomentar un testimonio o experiencia más performativo. Está muy interesada en las posibilidades de la música, la voz y el ritual, en su capacidad de evocar memoria, sentimiento y presencia. También resulta importante en gran parte de su trabajo el aspecto social de la *performance* en sí, que implica cierta transacción relacional y, por supuesto, política. Con transacción relaciona se busca hacer referencia a las dinámicas de interacción y reciprocidad que se generan entre la artista, los *performers* y el público durante la *performance*. Estas transacciones son emocionales, sociales y simbólicas; implican un intercambio de experiencias, emociones y significados.

A través de su práctica artística, esta autora desafía las estructuras de poder y opresión, creando espacios para la reflexión, la memoria y la posibilidad de transformación.

4.2. Contextualización de la pieza: *Personal Accounts* (2024)

Personal Accounts [Relatos personales] es una de las obras más emblemáticas de Gabrielle Goliath, inscrita dentro de su práctica artística basada en un compromiso con la justicia social, la memoria colectiva y la reparación cultural. Esta serie de instalaciones

audiovisuales aborda de manera directa las normatividades globales, es decir, la opresión que comparten ciertos grupos marginales globalmente a pesar de no tener relación entre sí, de la violencia patriarcal y las múltiples formas en que las personas marginadas socialmente sobreviven y resisten en medio de situaciones de opresión. La creó en 2014, pero la versión que analizaré es la de 2024 ya que es la versión que pude ver en la Bienal de Venecia de este mismo año y la que se encuentra actualmente disponible en su web.

La obra se inscribe dentro del marco más amplio del activismo feminista interseccional y el decolonialismo, que busca visibilizar las estructuras cotidianas y sistémicas que perpetúan la violencia de género, racial y colonial. Con interseccional se quiere decir una perspectiva dentro del feminismo que reconoce cómo diferentes sistemas de opresión, como el racismo, el sexismo, la clase, la orientación sexual, la discapacidad, entre otros, interactúan y se cruzan en las vidas de las personas, particularmente en aquellas de las mujeres que se enfrentan a múltiples formas de discriminación simultáneas.

Goliath cuestiona las convenciones tradicionales de representación, especialmente en el contexto de las narrativas de violencia de género. Muchas veces, las víctimas son reducidas a objetos de consumo visual o auditivo, lo que perpetúa una relación *voyeurista* con su sufrimiento.

Sin embargo, a diferencia de otras obras que retratan la violencia de manera explícita, Goliath adopta un enfoque innovador: la omisión de las palabras exactas de las víctimas. En su lugar, se centra en los elementos sonoros no verbales y en las dinámicas corporales y emocionales de sus colaboradores, creando un espacio de escucha activa y empatía profunda. Esto ha sido mencionado en el apartado anterior, ya que es un recurso que utiliza en más de una obra. En lugar de ofrecer narraciones habladas o testimonios literales, Goliath utiliza elementos paralingüísticos: respiraciones, suspiros, murmullos, risas y pausas. Musicalmente genera un efecto rítmico que, junto con una parte visual muy impactante, se convierte en una especie de figura retórica similar a la frustración, ya que son muchos vídeos que no llegan a emitir ninguna palabra. La única excepción son respiraciones, degluciones y ruidos rítmicos en general, salvo en una de las pantallas, que sí que llega a emitir sonidos. La persona que sale en esa pantalla tararea en ciertos momentos una melodía acompañada de una maraca que evoca tristeza, una emoción

coherente con la temática de la obra en general. Lo que trata de hacer es eliminar el filtro de la representación textual o visual explícita buscando que el espectador empaticé con ese grupo social discriminado.

Gabrielle Goliath's immersive installations and performances examine frameworks of inequality and oppression, highlighting how these conditions may be transformed. *Personal Accounts* (2024) is an ongoing transnational project initiated in 2014, carried out in cities from Johannesburg to Como and Edinburgh. It employs video and sound to create installations that address the global normativity of patriarchal violence. The project records the testimonies of black, brown, indigenous, femme, queer, non-binary, and trans individuals. Each account unveils everyday structures that preserve patriarchal, racializing and colonial orders. These stories deal with violence and trauma. (Dhlakama, s.p. 2024)⁴

La obra combina elementos de vídeo, sonido y *performance*, temática de este TFG, en instalaciones inmersivas. Este enfoque multisensorial o intertextual tiene como objetivo crear un espacio donde el público no solo observe la obra, sino que experimente una conexión ética y emocional con los relatos. Cuenta también con elementos rituales, tales como gestos performativos que reafirman la vida y la memoria. Esto conecta con las tradiciones africanas y globales de duelo y celebración colectiva, creando un espacio para la sanación y la solidaridad.

Personal Accounts subvierte esta dinámica al centrarse en la experiencia sensorial y relacional. Esta pieza, según la propia web de la bienal de Venecia y la experiencia propia de la firmante al presenciarla en dicha exposición, exige al público un tipo diferente de participación: escucha activa. Al hacerlo se busca reconfigurar la relación entre los relatos de las víctimas y las audiencias, promoviendo una ética de cuidado y reconocimiento mutuo.

⁴Las instalaciones inmersivas y *performances* de Gabrielle Goliath analizan marcos de desigualdad y opresión, centrándose en el modo de transformar estas situaciones. *Personal Accounts* [Relatos personales] (2024) es un proyecto transnacional en curso iniciado en 2014 y desarrollado en diversas ciudades -desde Johannesburgo a Como, pasando por Edimburgo-. En él se utiliza vídeo y sonido para crear instalaciones que abordan la normatividad global de la violencia patriarcal. El proyecto registra testimonios de personas negras, morenas, indígenas, femeninas, *queer*, no binarias y trans. Cada relato desvela estructuras cotidianas que preservan el orden patriarcal, racializador y colonial. Son historias que tratan sobre la violencia y el trauma. (Dhlakama 2024)

4.3. Análisis musical

4.3.1. Elementos melódicos y paralingüísticos:

Como se ha mencionado en varias ocasiones, la exposición cuenta con una especie de base o pedal rítmico constante a modo de *ostinato* de sonidos paralingüísticos, tales como respiraciones, degluciones, roces... Pero también cuenta con una parte melódica. A pesar de ser vocal y estar ligeramente desafinada en ciertos momentos, podemos observar una versión en partitura realizada por la firmante de este trabajo y adjuntada a continuación a través del siguiente código QR.



Imagen IX: QR de *Personal Acccounts* (2024) de Gabrielle Goliath en youtube.

Al decir que está ligeramente desafinada, se busca expresar que la interválica no tiene un funcionamiento clásico porque algunas notas quedan bajas o altas momentáneamente. Sin embargo, no podemos saber si es de manera intencional y con conocimiento de causa o si es producto de un fallo en la emisión de la nota o un modo de transmitir más emocional al ser algo disonante y, por tanto, chocante.

Aunque no consta de manera oficial, da la sensación de que la parte vocal o melódica de *Personal Accounts* (2024), es improvisada o parte de una canción con raíces místicas o tradicionales, probablemente africanas, en lugar de ser una pieza específica para esta obra. Este es uno de los elementos que se mantiene en todas las versiones de esta obra desde su creación en 2014 a su versión actual, la presentada en la bienal de Venecia en 2024. La parte melódica es improvisada y siempre parte del folklore de la zona correspondiente al cantante. La parte rítmica formada por suspiros es siempre similar, aunque cambian las personas que los emiten y el modo de superposición de este *ostinato*, lo cual, realmente, cambia la pieza, que actúa a modo de *collage*, ya que es una suma de sonidos superpuestos por capas.



Imagen X: Transcripción melódica de *Personal Accounts* (2024).

4.3.2. Análisis estructural:

Estructuralmente se trata de una melodía basada en dos células que ocupan un compás individualmente.

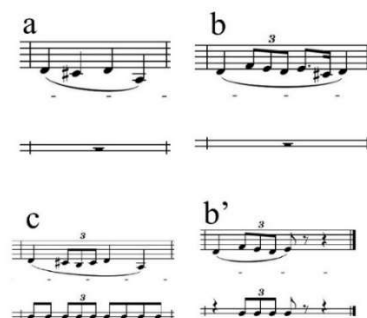


Imagen XI: Células motivicas de la obra de Gabrielle Goliath.

La pieza se divide de la siguiente manera, usando las dos células mencionadas

anteriormente: a (1er cc) y b (2º cc). Estructuralmente, podría dividirse en dos secciones; la primera, en la que repite 4 veces cada una de las dos células motivicas de manera alterna a-b-a-b-a-b-a-b (las primeras 4 usando la letra *m* para cantarlas y las siguientes 4 usando la letra *u*) y una segunda parte, en la que añade una maraca a la parte vocal. En esta segunda sección se añade una tercera célula motivica: c (10º cc), cuyo ritmo es muy similar a la b. El orden de estas células en esta sección sería el siguiente: a-c-c-c-c-c-b'.

En la sala de la Bienal de Venecia estas pantallas estaban distribuidas en 3 paredes. La pared que encontrabas nada más entrar a la sala, la de enfrente, contaba con dos grupos de pantallas: uno con tres pantallas verticales con la misma persona vista de frente y de ambos perfiles emitiendo ruidos con los labios y la lengua al tragar saliva o abrir o cerrar la boca... y el otro con dos monitores que representaban a otra persona, una en horizontal (con sus manos y un papel) y la otra en vertical (con su rostro) que emitían sonidos de papel al moverlo y una sílaba, *em*, respectivamente.

En la pared colindante a la puerta, en contraste a la primera de la que hemos hablado, tan solo había dos pantallas en un solo bloque y ninguna de ellas contenía un rostro. En estas dos pantallas horizontales se observaban unas manos en la primera haciendo sonidos suaves al frotarse y un brazo (desde el hombro al codo) en la otra que hacía sonidos también de roce con una chaqueta muy abultada.

En la última pared, la que unía las dos anteriores, se observaban 4 pantallas en el mismo bloque en vertical. En las 4 se observaba a 4 personas diferentes retratadas de forma similar; a modo de busto. Es en este bloque donde se encuentra la persona que tararea la melodía analizada en apartados anteriores, seguida de otra persona haciendo ruidos con un folio que tiene entre las manos y otras dos en sus respectivas pantallas haciendo ruidos de respiraciones.

4.3.3. Análisis armónico-interválico

Armónicamente parece estar en una sonoridad de *re*. Podría pensarse que se trata de *Re* menor, aunque las veces que suena el *si* no es bemol, que aparentemente actúa más como nota de paso.

La primera célula (a), o primer compás, está conformada por los siguientes intervalos

melódicos: 2ª menor descendente, 2ª menor ascendente y 4ª J descendente. La segunda célula (b), o segundo compás, cuenta con los siguientes intervalos también melódicos: 3ª menor ascendente, 2ª menor descendente, 2ª mayor descendente, 2ª mayor ascendente, 2ª menor descendente y 2ª mayor ascendente. La tercera célula motivica (c), o décimo compás, está formada por: una 2ª menor descendente, una 2ª mayor descendente, una 2ª mayor ascendente, una 2ª menor ascendente y una 4ª justa descendente. El último compás, es decir, la vez que reexpone la segunda célula motivica variada (b'), omite los dos últimos intervalos, pero mantiene los primeros 4 idénticos que en b: 3ª menor ascendente, 2ª menor descendente, 2ª mayor descendente y 2ª mayor ascendente. De este análisis podemos concluir que la mayoría de los intervalos melódicos que usa son 2ªs, lo cual es muy común en las obras vocales, ya que es un movimiento melódico muy natural en la voz y que hacemos incluso al hablar. A continuación, adjunto una tabla para mostrar el uso y la frecuencia de cada intervalo, que analizo posteriormente.

Intervalo	Veces que se ejecuta en cada célula				Veces que se ejecuta en total
2ª menor descendente	a	b	c	b'	$ax5+bx4+cx5+b'x1=$ 18 veces
	1	2	1	1	
2ª menor ascendente	a	b	c	b'	$ax5+bx4+cx5+b'x1=$ 11 veces
	1	0	1	0	
2ª mayor descendente	a	b	c	b'	$ax5+bx4+cx5+b'x1=$ 10 veces
	0	1	1	1	
2ª mayor ascendente	a	b	c	b'	$ax5+bx4+cx5+b'x1=$ 14 veces
	0	2	1	1	
3ª menor ascendente	a	b	c	b'	$ax5+bx4+cx5+b'x1=$ 5 veces
	0	1	0	1	
4ª justa descendente	a	b	c	b'	$ax5+bx4+cx5+b'x1=$ 10 veces
	1	0	1	0	

Tabla I: Análisis interválico de la melodía de *Personal Accounts* (2024).

Lo que logramos sabiendo el número de veces que utiliza cada intervalo es un entendimiento más en profundidad de la pieza. El intervalo más usado es la 2ª mayor descendente con bastante diferencia respecto al resto. Este intervalo actúa como una figura retórica que representa un suspiro, lo cual nos devuelve a la frustración y anhelo de libertad que trata de expresar constantemente. Esto cuadra con la temática de la obra. También observamos que hay 38 intervalos descendentes frente a 30 ascendentes, lo cual es otro modo de transmitir la pesadez de sentimiento y dolor que trata de expresar la pieza. El mayor de los intervalos que hay en esta pieza, de hecho, es un intervalo descendente que en ningún momento se hace en la otra dirección (4ª justa descendente). El segundo mayor sí que se hace de forma ascendente, pero es el que menos se escucha, al estar solo en b y en b' y un total de 5 veces tan solo a lo largo de todo el fragmento (3ª mayor ascendente).

Después de este ciclo la pantalla que está emitiendo esa melodía se une al conjunto de sonidos paralingüísticos que están emitiendo el resto, quedando solo el *ostinato* rítmico que hay de base todo el tiempo. Pasados unos segundos vuelve a empezar, recordando esa frustración que trata de transmitir la obra.

En cuanto a registro, podemos observar que la obra se encuentra en una misma octava, no pasando en ningún momento ni del *la 3* ni del *re 4* o *re central*, según el Índice Acústico Internacional. Este es un registro muy cómodo para la voz que interpreta esta melodía en concreto, que podríamos definir, a falta de escucharla en más registros para conocer su tesitura completa, como una voz de tenor.

4.3.4. Análisis rítmico

Rítmicamente podemos oír un *ostinato* basal a lo largo de toda la obra. Se han hecho varios intentos de transcribir alguna de las pantallas que conforman esta base rítmica y se ha llegado a dos conclusiones.

La primera es que resulta muy complicado y posiblemente un despropósito incluso, tratar de distinguir unos sonidos de otros al ser todos sonidos paralingüísticos cuya función es precisamente estar entremezclados y conformar una especie de nube rítmica que no permita vislumbrar la claridad en ningún punto, generando sensaciones de confusión,

frustración... como se ha mencionado en apartados anteriores.

La segunda es que todas las pantallas siguen un ritmo prácticamente aleatorio. Con esto quiero decir que no es nada fijo, sino que van alternándose en un constante ciclo que, aunque parezca igual, nunca se repite dos veces al tener cada pantalla una duración y una rítmica propia. A pesar de estar todas repitiéndose constantemente, nunca coinciden dos veces igual todas en conjunto e incluso dentro de cada pantalla tampoco hay un ritmo marcado que sea reconocible, lo cual es lo que busca la artista precisamente.

Esto refuerza la sensación de incomodidad y de escucha activa que busca Goliath a lo largo de toda su trayectoria como artista.

4.3.5. Análisis del texto (o de su ausencia) y de los fonemas

Las letras elegidas para tararear esta melodía son llamativas también, ya que la elección nunca es aleatoria, o no debería serlo, en partes vocales. Según Barker (2004), la elección del texto o ausencia de este en una obra para voz es el primer paso en cualquier obra que la contenga, seguido del idioma y del tema. Según qué vocal o consonante se utilice, se obtendrá un efecto u otro. Como hizo Stockhausen en su obra *Stimmung* (1968), Goliath transmite el significado de la pieza a través, también, de su elección de fonemas. En este caso la artista o la persona que improvisa la melodía han elegido una *u* y una *m*, las cuales son respectivamente una vocal cerrada y una consonante nasal. Ambas tienen en común que complican la emisión de sonido, necesitando la primera un cierre de los labios al ser una vocal cerrada y la segunda una consonante que en sí ya implica esta misma posición vocal.

La vocal más abierta y que requiere menor control muscular es la "a"; la "e" y la "i" necesitan ligeros cambios de la posición de la lengua con la consecuente tensión en la parte posterior de la garganta, mientras que las vocales "o" y "u" requieren de un cierre progresivo de los labios. (Barker 2004, p. 75).

Y en cuanto a la *m*, Barker (2004) habla sobre las consonantes como algo entorpecedor del canto, ya que, como se ha mencionado, muchas de ellas implican cerrar los labios. Si bien esto es algo a lo que tiende la mayoría de las consonantes, existen varios tipos que generan diferentes efectos sonoros. La *m* podría clasificarse, según la categorización de Barker, como consonante sonora, ya que permite mantener la línea melódica a pesar de

obstruir el flujo de aire.

Las consonantes son elementos que potencialmente pueden obstruir el flujo libre del aire, al desviarlo, entorpecerlo o interrumpirlo, y por tanto destruir la línea de canto. En términos generales pueden clasificarse en sonoras, cuando conllevan un remanente de voz cantada (como "b", "g" y "d"), o sordas (como "p", "k" y "t"). (Barker 2004, p. 77).

La elección de estas letras no debe ser aleatoria, ya que puede relacionarse directamente con la temática de *Personal Accounts* (2024) y con la obra y estilo de Goliath en general. Son dos letras distintas entre sí que perjudican la emisión limpia de sonido y la comprensión de este. Teniendo en cuenta que su obra trata de expresar la opresión y el silenciamiento de los grupos sociales que protagonizan sus piezas, tiene mucho sentido que, aparte de tener un *ostinato* de sonidos paralingüísticos que no llegan a emitir palabra, dejando una sensación de frustración en el oyente, la única parte vocal que sí que llega a expresarse sea a través de las letras que menos lo permiten, no llegando a pronunciar ninguna palabra.

Los sonidos que emiten las otras pantallas son del mismo interés o incluso mayor que el de la melodía, ya que son el sustento de la pieza, tanto para transmitir esa frustración y esa impotencia al no llegar a hablar como para que funcione auditivamente, ya que son una especie de colchón rítmico constante al hacer algo que podríamos llamar *ostinato*.

Lo que deducimos con este análisis de los sonidos paralingüísticos emitidos a modo de *ostinato* rítmico de la pieza es que mayoritariamente se trata de sonidos de roce o de movimiento, lo cual genera esa sensación de incomodidad exceptuando una de las primeras pantallas mencionadas, que llegaba a emitir una sílaba aunque esta es una clara representación de la impotencia de no poder llegar a hablar al ser un sonido que emitimos al quedarnos pensando en qué íbamos a decir, y de las últimas pantallas, las cuales, salvo la segunda que hacía ruidos con el papel, emitían la melodía y respiraciones.

La obra de esta artista, como se ha podido observar, está llena a rebosar de figuras retóricas. Todos estos factores llevan a deducir que ninguno de los elementos incorporados en la *performance*, imagen o sonido de esta pieza son aleatorios, sino que están meticulosamente seleccionados para hacer al espectador sentir exactamente lo que la artista desea.

4.4. Análisis conceptual y visual de la obra

Según la web de Goliath, *Personal Accounts* (2014) se ha presentado en diversos contextos internacionales, incluyendo la Bienal de Venecia, la Bienal de Sharjah y la Talbot Rice Gallery en Edimburgo y lleva siendo expuesta desde su primera versión, en 2014, hasta la actual, 2024. Cada instalación está diseñada para adaptarse al espacio y a las dinámicas locales, incorporando las voces de colaboradores de las regiones donde se expone, lo que explica las diversas versiones; es decir, lo que prevalece es el concepto, no los vídeos ni la disposición. Las instalaciones suelen utilizar pantallas múltiples y sistemas de sonido envolvente para crear una experiencia inmersiva. El público se encuentra rodeado por los suspiros, murmullos y silencios de los participantes, lo que genera una sensación de cercanía emocional y vulnerabilidad compartida. En la web de Gabrielle Goliath hay disponible un mapa sensorial en el que expone dónde se sitúa cada pantalla en cada galería y los motivos.

Como se ha mencionado, en Venecia la sala tenía tres paredes con pantallas; una con dos bloques con dos y tres pantallas respectivamente, la segunda con un bloque de cuatro pantallas y la tercera con un bloque también de dos pantallas. En la primera había una mezcla de rostros y otras partes del cuerpo, aunque primaban los rostros en las imágenes, en la segunda eran cuatro imágenes de bustos de personas y en la tercera no había ninguna imagen donde se viera el rostro de nadie.

Este mapa no solo es un recurso práctico, sino también una extensión del mensaje de la obra de Gabrielle Goliath. El sonido, la luz y el espacio se entrelazan para amplificar la narrativa, el mapa sirve como guía que enmarca la experiencia sensorial en un contexto de cuidado, inclusión y reflexión. En el mapa especifica cómo están gestionados factores como la iluminación o la accesibilidad. En cuanto a la primera, en las salas donde se exponen las obras de Goliath (White Gallery, Side Gallery, Upper Gallery y Mezzanine), predomina una iluminación tenue y controlada, generada principalmente por las pantallas de vídeo, llegando a no haber nada de iluminación salvo la de las pantallas. Esto crea una atmósfera íntima, que enfoca la atención del espectador hacia las obras y fomenta una experiencia reflexiva. En cuanto a la accesibilidad, el mapa identifica rutas accesibles, como ascensores y pasillos sin escaleras, lo que permite la participación de personas con

movilidad reducida. La disposición también incluye recursos como sillas plegables y una "Quiet Room" (sala tranquila), que ofrece un espacio de descanso sensorial.

Cada iteración de la obra se organiza en "ciclos" que responden a temas específicos, como el amor, la pérdida, la memoria y la resistencia. Por ejemplo, el ciclo *There's a river of birds in migration* emplea metáforas naturales para hablar de desplazamiento y resiliencia, algo muy común en su obra, ya que recurre mucho a la naturaleza como figura retórica e inspiración.

V. COMPOSICIÓN

5. Concepto y tema de la obra

Donde habita el olvido, como se ha mencionado, es una pieza que indaga en la pérdida de memoria, la nostalgia hacia el pasado y el dolor que supone el olvido permanente. Para ello se basará en gran parte en el uso de ciertas figuras retóricas, principalmente ciertos intervalos que históricamente han evocado de manera más o menos consciente ciertos sentimientos. Estos intervalos se verán mayoritariamente en la sección vocal inspirándome en Gabrielle Goliath.

Los significados expresivos de los intervalos utilizados en *Donde habita el olvido* se fundamentan en diversas investigaciones sobre la teoría musical, la psicología del sonido y el análisis estilístico de compositores que han explorado la relación entre los intervalos y la emoción. En primer lugar, la expresión de la nostalgia se construye a partir de intervalos como la sexta menor descendente, la tercera menor descendente y la segunda menor descendente. Cooke (1959) señala que la sexta menor descendente se asocia con una tristeza profunda, un recurso común en la música fúnebre y de carácter elegíaco, como en *Adagio for Strings* (1938) de Samuel Barber. Asimismo, la tercera menor descendente es un elemento recurrente en el blues y en la música folclórica debido a su sonoridad melancólica. En la misma línea, la segunda menor descendente está vinculada con el motivo del suspiro (*sigh motif*), característico de la música barroca y romántica, como se puede apreciar en el *Crucifixus* de la *Misa en Si menor* (1749) de Bach.

Por otro lado, la representación de la demencia y la fragmentación cognitiva se articula a través de intervalos como la segunda mayor descendente, la séptima menor ascendente, el tritono y la primera aumentada. Huron (2006) argumenta que la segunda mayor descendente genera una sensación de torpeza y falta de direccionalidad clara en comparación con la segunda menor, lo que refuerza la idea de una memoria deteriorada. La séptima menor ascendente, al no resolverse con facilidad en la octava, provoca una sensación de inestabilidad y tensión, recurso ampliamente utilizado en la música expresionista, como en la ópera *Wozzeck* (1925) de Alban Berg. En la misma línea, el tritono, históricamente conocido como *diabolus in musica*, es un intervalo que genera una

sensación de tensión extrema y desorientación, como se observa en *El castillo de Barbazul* (1918) de Béla Bartók. Finalmente, la primera aumentada, representada por un intervalo como *mi-fa#*, carece de naturalidad en los sistemas tonales convencionales, lo que contribuye a una percepción de inestabilidad cognitiva.

Para expresar la desesperación y los gritos, se utilizan intervalos como la novena menor ascendente, las octavas rotas, la segunda menor repetida y los *glissandi* rápidos. Taruskin (2005) indica que la novena menor ascendente es un intervalo que sugiere angustia extrema, lo que se puede observar en los gritos de la soprano en *Erwartung* (1924) de Arnold Schoenberg. Asimismo, las octavas rotas son un recurso empleado para representar la desorientación auditiva, como en *Atmosphères* (1961) de György Ligeti. La repetición obsesiva de la segunda menor refuerza la idea de desesperación, un efecto que se encuentra en el canto gregoriano del *Dies Irae*. Los *glissandi* rápidos, por su parte, evocan histeria y falta de control, un recurso explotado en la obra *Metastasis* (1955) de Iannis Xenakis, pese a que él busca otro efecto con los *glissandi*, ya que los asocia a la arquitectura de un modo muy calculado y controlado.

Finalmente, la sensación de vacío y pérdida total de la memoria se construye a partir de la quinta justa descendente, los pedales de notas graves y el uso de microintervalos. Forte (1973) señala que la quinta justa descendente puede generar una sensación de resignación y decadencia, algo que se aprecia en la *Sinfonía No. 8* (1943) de Dmitri Shostakovich. Los pedales en registros graves, además, generan una impresión de inmovilidad, como ocurre en *Quattro Pezzi* (1959) de Giacinto Scelsi. Por último, el uso de microintervalos genera una sensación de desafinación y desaparición progresiva del sonido, como ocurre en *Partiels* (1975) de Gérard Grisey.

En conclusión, los intervalos y gestos musicales utilizados en *Ecos del olvido* están fundamentados en estudios teóricos y análisis estilísticos de la música contemporánea. Su uso permite construir un discurso sonoro que refleja la progresión desde la nostalgia hasta la desintegración de la memoria, estructurando la obra a partir de referencias tanto históricas como psicológicas del sonido.

5.1. Aplicación de las características de estilo de *Tiempo Suspendido* (2023) de Raquel García Tomás a *Donde habita el olvido*

Donde habita el Olvido tomará como referencia varios elementos de *Tiempo Suspendido* (2023) de Raquel García Tomás, particularmente en el uso de la electrónica, las técnicas extendidas y la orquestación. La influencia de su obra será clave en la integración de la electrónica como una extensión del ensemble. Al igual que en *Tiempo Suspendido* (2023), en la obra de este TFG la electrónica actuará como un medio para difuminar la línea entre lo acústico y lo digital, aplicando técnicas como reverberaciones extremas, filtrado espectral y granularidad para generar un entorno sonoro inestable y en constante transformación.

El uso de técnicas extendidas en la instrumentación también seguirá la línea de García Tomás, explorando sonoridades poco convencionales que se funden con la electrónica. Recursos como los armónicos en *sul ponticello*, el aire sin tono en los vientos y los *glissandi* microtonales en cuerdas estarán presentes para generar un timbre híbrido, que será posteriormente amplificado y modificado electrónicamente. Además, la orquestación buscará explotar el color tímbrico de cada instrumento, utilizando efectos de resonancia, frotamientos en la percusión y técnicas de emisión parcial en los vientos para crear una textura densa y frágil a la vez.

En cuanto a la organización formal, *Donde habita el olvido* tomará de *Tiempo Suspendido* (2023) la idea de una estructura basada en la evolución de texturas en lugar de una narrativa lineal. El uso de aleatoriedad controlada en ciertos pasajes permitirá que los materiales sonoros se expandan y contraigan en el tiempo, creando momentos de alta densidad y otros de casi completo vacío. Además, el diseño espacial del sonido jugará un papel clave, con una distribución de la electrónica en estéreo aplicada a la voz que potenciará la inmersión sonora y la sensación de pérdida y distorsión de la memoria.

En resumen, la influencia de *Tiempo Suspendido* se verá reflejada en *Donde habita el Olvido* en la forma en que la electrónica y la instrumentación se relacionan, en el uso de técnicas extendidas para generar timbres híbridos y en una orquestación que favorece la

textura y la evolución tímbrica sobre el desarrollo melódico tradicional. Estos elementos contribuirán a construir una obra en la que la percepción del sonido y del tiempo se verá constantemente alterada, reforzando la temática del olvido y la fragmentación de la memoria.

5.2. Aplicación de las características de estilo de *Personal Accounts* (2024) de Gabrielle Goliath a *Donde habita el olvido*

Mi pieza, *Donde habita el Olvido*, basará su instrumentación en un ensemble a dos, voz y electrónica. La influencia que tendrá sobre esta la exposición de Gabrielle Goliath se centrará casi por entero en la parte de vídeo y de voz.

La melodía, por llamarla de algún modo, de la pieza de este TFG también se basará en intervalos que actúen a modo de figuras retóricas, aunque del olvido en este caso. Filtraré la voz a través de Pure Data, lo cual permite aplicar efectos e introducir sonoridades no emitibles por una voz humana, logrando una mayor transmisión del mensaje de la obra. En cuanto al vídeo, planteo que este se base en una imagen de busto de la cantante que emita la sección vocal con interrupciones haciendo, así, un guiño a *Personal Accounts* (2024).

5.3. Herramientas tecnológicas en la composición

Las herramientas tecnológicas que se usarán para esta pieza son las aprendidas a lo largo de estos cuatro años cursados en el CSMA.

Para la escritura general de la partitura se usará Sibelius, un programa ya mencionado en anteriores apartados de este TFG debido al amplio uso que se le ha dado durante el recorrido como compositora de la firmante de este ensayo. Se emplearán también dispositivos como una tableta y un lápiz de escritura electrónico y programas de edición de PDF para la posterior edición de la partitura y así poder añadir las indicaciones de técnicas extendidas que no se encuentran disponibles entre las posibilidades de notación de Sibelius.

Para la grabación y posterior edición de la parte vocal se usará Pure Data. Este programa permite la creación de una grabadora mediante su lenguaje de programación y la posterior

edición de los audios guardados mediante filtros y efectos que serán aplicados, permitiendo transmitir el mensaje deseado en la obra final.

En cuanto a la edición del vídeo se usará Adobe After Effects, que se usa para crear gráficos en movimiento y efectos visuales; es ideal para animaciones, composiciones complejas y efectos especiales, y Adobe Premiere Pro, el cual es un editor de video profesional enfocado en cortar, ensamblar y ajustar clips de video, audio y transiciones para crear proyectos audiovisuales completos.

6. Proceso compositivo

Lo primero que se hizo para plantear la composición de la obra de este TFG fue definir su temática y título. El nombre de la pieza es *Donde habita el olvido* y su carácter es profundamente nostálgico, evocando la añoranza del pasado y la fragilidad de la memoria. A partir de esta idea central, se seleccionaron los materiales sonoros que estructuran la obra. Entre ellos se incluyen texturas inspiradas en Ligeti y Lutosławski además de un pasaje de inarmonicidad, cuyo origen se encuentra en el espectralismo, el uso de técnicas extendidas, *clusters* y escalas de Messiaen. La pieza se basa en texturas estratificadas y cuenta con una parte vocal inspirada en *Personal Accounts* (2024) de Gabrielle Goliath, con fragmentos de voz procesados y superpuestos que refuerzan la sensación de fragmentación y pérdida.

Una vez definidos los materiales, se distribuyeron en diferentes secciones. La obra comienza con un espacio de quietud y fragilidad, donde los sonidos emergen de manera sutil, como recuerdos difusos. A partir del primer minuto y medio, la textura se densifica progresivamente, con capas sonoras complejas y estructuras rítmicas irregulares, evocando la influencia de Ligeti y Lutosławski. En el tercer minuto se introduce una sección de inarmonicidad y tensión, lograda con variaciones en la presión del arco, multifónicos y efectos percusivos que generen un colapso sonoro. Hacia el minuto 5, la textura se despeja, dando paso a un final etéreo en el que los sonidos se diluyen gradualmente, dejando una sensación de suspensión en el tiempo.

La instrumentación se ha basado en la plantilla utilizada en *Tiempo Suspendido* (2023) de Raquel García Tomás, adaptándola a las necesidades expresivas de esta obra. El ensemble está compuesto por flauta, clarinete en Si b, trompeta en Do, trombón, dos percussionistas con sus respectivos sets, arpa, violín y violonchelo, además de una voz solista amplificada. Este esquema, obtenido de la obra de García Tomás con la única variación de haber sustituido el piano por el arpa, permitirá generar efectos de espacialización y diálogo entre las secciones instrumentales, además de potenciar la superposición de texturas. En cuanto a la magnitud instrumental, las dinámicas de *ff* o los *tutti* eclipsando a la voz, es un parámetro que no se tiene en cuenta en exceso al ser la

parte vocal una grabación que se emite a través de altavoces con un volumen adaptado a las diferentes salas de conciertos y sus respectivas acústicas.

Finalmente, los intervalos y técnicas extendidas seleccionados buscan ayudar a transmitir la temática elegida. Se utilizan descensos de segunda menor y tercera menor como elementos recurrentes, reforzando la sensación de melancolía y pérdida. También observamos el empleo de quintas justas descendentes y dobles segundas menores para crear una sonoridad inestable y desgarradora. En cuanto a las técnicas utilizadas, extendidas o tradicionales, incluye *sul ponticello*, *col legno*, *multiphonics*, *glissandi* microtonales y aire sin tono en los vientos, además del uso de baquetas de goma y arco sobre superficies metálicas en la percusión. Todos estos recursos contribuyen a construir una atmósfera sonora evocadora, donde la memoria y el olvido se entrelazan en un paisaje sonoro fragmentado y en constante transformación.

La composición se comenzó con la parte vocal. Primeramente, se seleccionó a una cantante que fuese soprano, concretamente la alumna del CSMA María Ángeles Gómez Morote, y se estableció la fecha de grabación tanto del vídeo como del audio con la ayuda de la profesora de tecnologías ya mencionada al final del apartado 2.3., Marina García Jiménez.

Para la escritura de la parte vocal se ha tomado como referencia la obra *Sequenza III* (1966) de Berio para voz femenina, ya que esta cuenta con una amplia gama de técnicas extendidas y su respectiva notación. También se ha tenido en cuenta el libro de Dimpker; *Extended Notation. The depiction of the unconventional* (2013), porque amplía lo anterior con formas alternativas de notación de técnicas extendidas para voz. Las técnicas extendidas que se ha decidido usar para la voz son inspiraciones y expiraciones, gritos compuestos por una nota, ascendentes o descendentes, susurros, palabras sueltas declamadas, fragmentos de palabras repetidas, risas, toses, sonidos con la boca cerrada y el uso de la mano sobre la boca a modo de sordina. En cuanto a técnicas más clásicas de la voz, se observará una melodía interrumpida por sonidos paralingüísticos al puro estilo de Gabrielle Goliath.

Técnicas extendidas de la voz

○ = Susurros, murmullos

● = Sonido ordinario (esta indicación se mantiene hasta la aparición de otra sin necesidad de flecha)

(...) = El texto que aparezca entre paréntesis se repetirá tantas veces como sea posible durante el tiempo que dure la indicación

————→ = Mantiene la técnica indicada previamente

** Las partes recitadas estarán escritas sobre una línea en lugar de sobre el pentagrama

R. = Risa

(hm)~ = Cerrar un poco la mano hasta ponerla en forma de cuenco y situarla sobre la boca para que actúe a modo de sordina

+ = Boca cerrada

⤴ = Tos

Gritando = emitir la nota o palabra escrita gritando (con el matiz correspondiente)

←○ = Inspirar

○→ = Espirar

Imagen XII: Técnicas extendidas de la voz de *Donde habita el olvido*

7. Análisis de Donde habita el olvido

7.1. Análisis estructural

La pieza de este TFG está compuesta para ensemble, electrónica, voz y vídeo, y explora la fragmentación de la memoria, utilizando el sonido como un reflejo del deterioro cognitivo y la persistencia de recuerdos borrosos. La voz, procesada electrónicamente, aparecerá de manera intermitente, como ecos de palabras que intentan ser recordadas, pero se desvanecen. La obra se desarrolla a través de diferentes secciones, cada una representando un estado del proceso de olvido.

Su estructura se articula en cinco grandes secciones que reflejan la progresión emocional de la obra: *Neblina*, *Fragmentos perdidos*, *Nostalgia distorsionada*, *Crisis del olvido* y *Eco final*. En la sección inicial, *Neblina*, las texturas espectrales y el tratamiento indeterminado de la materia sonora introducen al oyente en un paisaje de recuerdos borrosos, con cuerdas en *sul ponticello*, vientos sin tono definido y percusión de timbres oscuros que emergen y se disuelven antes de consolidarse.

En la primera sección, titulada *Neblina*, las texturas buscadas tratan de evocar la indeterminación de los recuerdos. Las cuerdas sostienen armónicos en *sul ponticello* con entradas en *glissandi* cortos, mientras que los vientos producen respiraciones amplificadas y aire sin tono. La percusión introduce golpes irregulares en tam-tam y vibráfono con motor en distintas velocidades. La electrónica procesa estos sonidos en tiempo real para generar halos difusos. La voz se presenta como suspiros y murmullos apenas inteligibles, similares a alguien que intenta recordar algo sin éxito. La figura retórica de esta sección es el desvanecimiento, donde los sonidos emergen y se diluyen antes de completarse, como recuerdos que se escapan.

A medida que la memoria se desintegra, la obra avanza a *Fragmentos perdidos*, donde la micropolifonía genera una textura densa que recuerda a Ligeti. Las cuerdas crean *clusters* superpuestos, los vientos ejecutan escalas ascendentes y descendentes a distintas velocidades y la percusión desarrolla patrones irregulares en la marimba con baquetas de goma. La electrónica toma fragmentos de la voz y los procesa con un *delay* progresivo, produciendo una sensación de confusión auditiva. La voz se descompone en palabras

distorsionadas, como si la memoria intentara reconstruirse, pero en desorden. En esta sección, la mente fragmentada se refleja en la yuxtaposición de líneas melódicas que se cruzan sin resolverse.

El tercer movimiento, *Nostalgia distorsionada*, introduce una melodía deconstruida y resonante que se siente familiar pero inalcanzable. Las cuerdas alternan entre *pizzicatos* y líneas melódicas en *glissando*, mientras que los vientos exploran efectos de *flutter-tongue* y *tremolo air*. La electrónica refuerza la sensación de lejanía con una reverberación extrema aplicada sobre la voz, que en esta sección intenta introducir una melodía breve inspirada en cantos tradicionales, aunque se ve constantemente interrumpida por silencios y respiraciones. La melodía perdida es la figura retórica central, donde una línea reconocible intenta surgir, pero nunca llega a completarse.

Cuando la memoria colapsa en el cuarto movimiento, *Crisis del olvido*, el control lo toman ritmos obsesivos y caos sonoro, evocando la influencia de Lutosławski. Las cuerdas generan pasajes rítmicos en grupos independientes, los vientos producen notas cortas en patrones caóticos y la percusión intensifica la tensión con golpes fortísimos en tambores y *pizzicatos* secos en el contrabajo. La electrónica distorsiona la voz en tiempo real, llevándola a un punto de deformación extrema. La voz se convierte en sonidos guturales y fragmentos de palabras repetidas de manera obsesiva. La demencia es la figura retórica de esta sección, representada por repeticiones compulsivas, aceleración descontrolada y una disonancia extrema que amenaza con desintegrar la cohesión musical.

El cierre de la obra, *Eco final*, presenta una disolución del sonido en un minimalismo espectral que evoca la decadencia sonora. Las cuerdas regresan a sus armónicos iniciales en un *fading* progresivo, los vientos producen aire sin tono de manera cada vez más tenue y la percusión se reduce a unos últimos golpes débiles en el tam-tam. La electrónica aplica un *delay* extremo sobre las últimas palabras de la voz, creando un eco lejano que se desvanece lentamente. La voz finaliza con una última nota sostenida hasta desaparecer por completo. La figura retórica de esta última sección es el vacío, donde los sonidos se desmoronan hasta alcanzar el silencio absoluto.

La obra incorpora consideraciones técnicas y escénicas que refuerzan su concepto. La electrónica se procesará mediante Pure Data, aplicando *delay* y *reverb* para amplificar la sensación de memoria en deterioro. En términos de notación, se emplearán gráficos para indicar la aleatoriedad controlada en secciones como *Fragmentos perdidos* y *Crisis del olvido*, mientras que los pasajes melódicos y armónicos seguirán una notación convencional.

7.2. Análisis rítmico

Desde el punto de vista rítmico, la obra *Donde Habita el Olvido* explora la indefinición del pulso y la aleatoriedad controlada como recursos para evocar inestabilidad cognitiva.

En *Neblina*, los golpes irregulares en tam-tam con arco y el vibráfono graduado en distintos motores rompen cualquier métrica preconcebida. Los *glissandi* cortos en cuerdas y las respiraciones amplificadas generan un ritmo fragmentario y discontinuo, que remite a una temporalidad inestable. Este movimiento rítmico fragmentado se acentúa con el uso de técnicas extendidas como el *tremolo air* y el *flutter tongue*, que convierten el ritmo en un fenómeno más atmosférico que mensurable.

En *Fragmentos perdidos*, la indeterminación rítmica se profundiza mediante patrones polirrítmicos en marimba y escalas ascendentes y descendentes ejecutadas a velocidades desiguales en los instrumentos de viento. Aquí, la superposición de células rítmicas autónomas crea una textura difusa, donde los límites del compás desaparecen, desdibujando aún más la noción de una línea temporal coherente. La inclusión de elementos gráficos en la notación refuerza esta sensación de libertad temporal, dando al intérprete un margen interpretativo que alimenta la percepción de caos controlado.

Nostalgia distorsionada introduce una elasticidad rítmica a través de la alternancia entre pizzicatos secos y *glissandi* muy lentos, generando una percepción de tiempo suspendido. La superposición con episodios de viento que utilizan técnicas como el *flutter tongue* o el aire sin tono produce una textura pulsante pero inestable, donde el ritmo se percibe más como una fluctuación emocional que como una estructura métrica definida.

La sección Crisis del olvido representa una intensificación del pulso rítmico. A través de ostinatos acelerados y ataques secos sincronizados entre percusión y contrabajo, se genera una catarsis sonora que da forma a un clímax de tensión. Aquí, el ritmo es utilizado como símbolo de obsesión, repetición compulsiva y deterioro mental. La velocidad variable de los ataques, así como los silencios súbitos entre ellos, evocan interrupciones cognitivas y lapsos de conciencia.

Por último, en Eco final, el ritmo se disuelve progresivamente. Los escasos pulsos del tam-tam y las últimas respiraciones vocales constituyen un residuo rítmico que se va extinguiendo. La electrónica añade una reverberación dilatada que convierte el ritmo en eco, en huella sonora, reforzando la sensación de desaparición y vacío.

Observamos que el ritmo en esta obra no solo articula el tiempo, sino que se convierte en una figura retórica en sí mismo. Cada gesto rítmico posee una carga expresiva concreta: fragmentación como pérdida, ostinato como obsesión, y dilución como olvido. Este enfoque otorga al ritmo una función dramática que supera la mera organización temporal.

7.3. Análisis melódico

La melodía consiste en dos células motívicas cuyos intervalos están basados en la investigación presentada en el apartado 5.1. buscando que cada gesto melódico tenga significado, tanto individualmente como en conjunto.

La primera célula motívica consta de una 3ª menor descendente (figura retórica: nostalgia), una repetición de dos 2ªs menores (figura retórica: desesperación), aunque interrumpidas por una 1ª aumentada (figura retórica: demencia e inestabilidad), seguidas de un silencio de corchea, una 3ª menor descendente y una 2ª Mayor descendente y luego ascendente (figura retórica: demencia y torpeza). Esta célula se repite una vez, aunque ligeramente variada y trasladada en el compás, variando así su acentuación natural.



Imagen XIII: Célula motívica 1 en la sección vocal de *Donde habita el olvido*.

La segunda célula motívica consta de una 5ª Justa descendente (figura retórica: vacío y pérdida total de memoria), una 1ª aumentada, una 2ª menor descendente (figura retórica: nostalgia), aunque con un silencio de corchea entre las dos notas que forman el intervalo. Y, finalmente, dos segundas menores ascendentes de nuevo separadas por un silencio de corchea. Esta célula motívica también se repite dos veces más desplazada en los tiempos del compás, sin más variaciones.

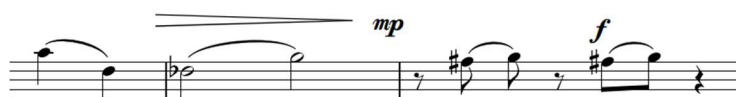


Imagen XIV: Célula motívica 2 en la sección vocal de *Donde habita el olvido*.

Toda la parte vocal cuenta con ligeras desafinaciones voluntarias que actúan a modo de microintervalos sin llegar a ser cuartos u octavos de tono conscientes. Esto actúa a su vez como figura retórica del vacío y de la pérdida total de memoria, junto con las notas graves mantenidas que también realiza la voz en otros momentos distintos de la sección melódica y que se encuentran analizados en el apartado 7.5.

7.4. Análisis armónico

El análisis armónico de la obra se basa en intervalos con carga retórica específica, distribuidos a lo largo de su desarrollo para articular un discurso emocional coherente. La nostalgia se construye sobre la sexta menor descendente, la tercera menor descendente y la segunda menor descendente, intervalos que apelan a la melancolía profunda y al “motivo del suspiro” heredado del barroco y el romanticismo.

A continuación, la demencia y la fragmentación cognitiva se expresan mediante la segunda mayor descendente, la séptima menor ascendente, el tritono y la primera aumentada, intervalos que generan sensación de torpeza, tensión inestable y desorientación tonal. La desesperación y los gritos encuentran su voz en intervalos como la novena menor ascendente, las octavas rotas, la repetición obsesiva de la segunda menor y los *glissandi* rápidos, recursos que sugieren angustia extrema, desorientación auditiva y pérdida del control. Por último, el vacío y la pérdida definitiva de la memoria se

representan con la quinta justa descendente, pedales de notas graves, técnicas que inducen resignación, inmovilidad y la desaparición progresiva del sonido.

Cada sección de *Donde habita el olvido* dispone además de gestos armónicos únicos que refuerzan su figura retórica: en *Neblina*, los armónicos inestables y la electrónica crean halos de indeterminación; en *Fragmentos perdidos*, los *clusters* microtonales y el *delay* progresivo de la voz evidencian la confusión; en *Nostalgia distorsionada*, las cuerdas alternando entre *pizzicatos* y *glissandi* junto con la melodía vocal generan una sensación de pérdida al generar motivos melódicos que no llegan a surgir del todo, sugiriendo lejanía; en *Crisis del olvido*, la distorsión electrónica y las disonancias extremas destruyen la cohesión tonal; y en *Eco final*, la vuelta a los armónicos primarios y el eco lejano culminan en un minimalismo espectral que simboliza el silencio absoluto. De este modo, la obra teje una narración sonora que va desde la evocación de lo perdido hasta la desaparición completa de toda forma musical.

7.5. Análisis textural y de técnicas extendidas

El análisis textural revela una construcción basada en la yuxtaposición de capas contrapuntísticas de carácter puntual y fluido: se alternan células rítmicas breves con pasajes de respiración lenta, generando un tejido que oscila entre la transparencia y la densidad sonora. En los momentos más dispersos, las voces se fragmentan en motivos aislados que emergen y se desvanecen sobre un fondo tímbrico *rubato*, mientras que en las secciones de mayor intensidad la agrupación instrumental se comporta casi homorrítmicamente, subrayada por dinámicas extremas (desde *ppp* hasta *ff*) que acentúan la temática de la pieza.

En cuanto a las técnicas extendidas, la partitura explota recursos como el uso de armónicos naturales y artificiales para crear resonancias etéreas, el *sul ponticello* y *sul tasto* para variar el espectro tímbrico, el *col legno battuto* y el *pizzicato* percutido con el talón del max para incorporar efectos percusivos, los *glissandi* microtonales entre notas convencionales y los multifónicos (especialmente en los instrumentos de viento) que generan sonoridades complejas y poco convencionales, así como golpes directos sobre la caja o el cuerpo del instrumento para ampliar el arsenal expresivo más allá de las técnicas tradicionales.

Técnicas extendidas:

Viento madera:

- Finger vibrato: Variar la presión del dedo sobre la llave para crear vibrato.
- Barra en corcheas: Tocar lo más rápido posible, sin ritmo definido.
- Bisbigliando: Alternar digitaciones cercanas para un efecto trémulo.
- Frullato: Usar la lengua vibrante ("r") al soplar.

Viento metal:

- Círculo vacío: Soplar solo aire, sin generar tono.

Percusión:

- Vibráfono con arco: Frotar el borde de la lámina con arco de crin.
- Tam-tam con baquetas de fieltro: Golpear suavemente para sonido profundo.
- Tam-tam con varilla de triángulo: Percutir o frotar para efecto metálico/agudo.

Cuerda:

- Glissandos: Deslizar el dedo ascendente o descendente sin separar del diapasón.
- Círculo vacío: Tocar armónicos naturales.
- Sul ponticello: Arquear cerca del puente.
- Pizzicato: Pellizcar la cuerda con el dedo.
- Flautato: Usar poco peso y arco lento para sonido suave.
- Col legno battuto: Percutir repetidamente aprovechando el rebote del arco las cuerdas con la madera del arco.
- Col legno: Percutir las cuerdas con la madera del arco.
- (): No tocar la nota entre paréntesis.

Imagen XV: Técnicas extendidas de la partitura general de *Donde habita el olvido*.

7.6. Análisis del texto y sonidos paralingüísticos

No podemos realizar un análisis del texto, ni de su ausencia, ni de los sonidos paralingüísticos sin antes analizar la línea vocal de la pieza. Esta parte está profundamente inspirada en la sección vocal de la obra de Gabrielle Goliath, *Personal Accounts* (2024), como ya se ha mencionado a lo largo de este TFG. Esto implica que el plano del vídeo, la elección de vocales, la simbología de los intervalos y parte de las sonoridades o ritmos que ella busca en su obra se ven reflejados en *Donde Habita el Olvido*.

La parte vocal se compuso por secciones, ya que se planteaba como materiales individuales que posteriormente serían recortados, superpuestos y editados mediante Pure Data y *softwares* de vídeo.

El primer material compuesto fueron las respiraciones. Se eligieron tres ritmos distintos con diferentes matices. Este elemento está muy explotado en la obra de Gabrielle Goliath y transmite muy bien la sensación de ansiedad, desasosiego e incompreensión que se busca en la pieza de este trabajo al tratar sobre la pérdida de memoria y todo lo que ese proceso genera emocionalmente.

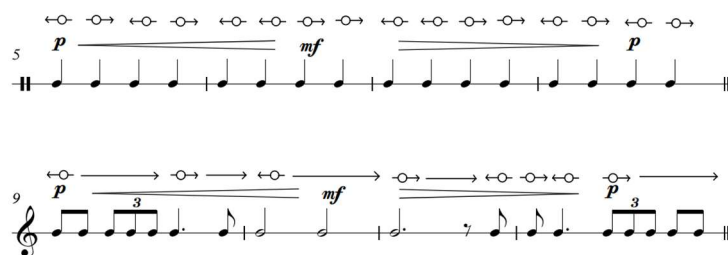


Imagen XVI: Efecto sonoro de respiraciones en la sección vocal de *Donde habita el olvido*.

El segundo material fueron los gritos, cuyos intervalos han sido extraídos de los referentes mencionados en el apartado 5.1. El primer intervalo usado en esta sección es la 9ª menor ascendente, la cual según Taruskin (2005) expresa desesperación. También se usa la 2ª menor descendente, la cual según Cooke (1959) transmite nostalgia y es, más concretamente, una figura retórica del suspiro. Esto entra en conflicto con el volumen que requiere un grito para emitirse al ser el suspiro un sonido prácticamente de aire, lo cual genera una contradicción que transmite al oyente aún más la sensación de desesperación y caos que se busca.



Imagen XVII: Efecto sonoro de gritos en la sección vocal de *Donde habita el olvido*.

El tercer material consta de más sonidos paralingüísticos: los susurros. Se usan cinco palabras que serán repetidas en diversas situaciones y buscan esclarecer, en caso de no lograr transmitirlo completamente mediante la instrumentación, el significado de la obra. Estas cinco palabras son: ayuda, sola, ¿quién?, ¿dónde? y olvido.

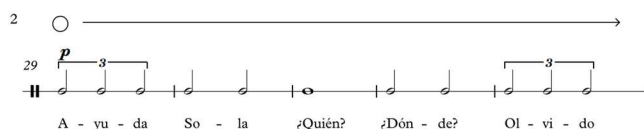


Imagen XVIII: Efecto sonoro de susurros en la sección vocal de *Donde habita el olvido*.

Lo siguiente que se compuso, el cuarto material, fue una melodía que más adelante sería repetida, siguiendo la línea de *Personal Accounts* (2024), usando otras vocales y dos técnicas extendidas: cantarla con la boca cerrada generando una especie de *m* y cantarla colocando y retirando al mano de delante de la boca para que actúe a modo de sordina. Las otras dos vocales con las que se canta la melodía y que se usarán en notas mantenidas más adelante son la *a* y la *u*, a excepción de un momento en el que se combinan alternándose para generar una especie de efecto *wah-wah*. Este efecto según el blog Txirula Musik (2023) “es una modulación de frecuencia que permite alterar el timbre de una señal de audio de forma dinámica.” Los efectos generados por la *a*, la *u* y la *m* ya se han mencionado en apartados anteriores, pero, para ayudar a hacer memoria al lector, la *a* al ser una vocal abierta transmite más luminosidad mientras que la *u* y la *m* son fonemas más cerrados, que generan un sonido más oscuro. De este material no se adjunta ilustración, ya que ha sido analizado en profundidad con sus respectivas imágenes en el apartado 7.3.

El quinto material utilizado son las palabras recitadas, las mismas cinco de antes añadiendo *Em*. Al ser tan corta, permite juegos rítmicos mediante efectos de Pure Data y mediante la combinación con la instrumentación. También se juega con los matices, habiendo momentos en los que casi se rozan los gritos o los susurros.

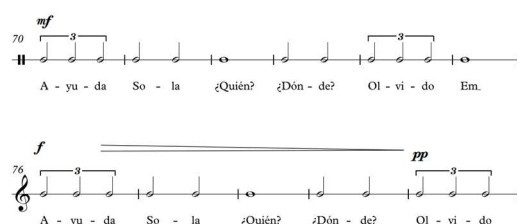


Imagen XIX: Efecto sonoro de palabras recitadas en la sección vocal de *Donde habita el olvido*.

Lo siguiente que encontramos son notas mantenidas a modo de pedales con una misma letra (de entre las ya mencionadas). Más adelante se repiten usando un *vibrato* pronunciado y variando letras y matices, siempre dentro de las ya utilizadas.

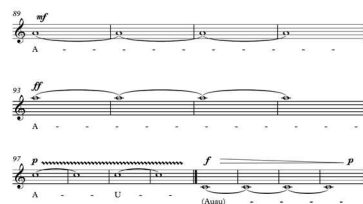


Imagen XX: Efecto sonoro de notas mantenidas y efecto *wah-wah* en la sección vocal de *Donde habita el olvido*.

El séptimo material usado consta de palabras repetidas, pero esta vez entre paréntesis, lo cual significa que se han de repetir tantas veces como sea posible durante el tiempo que dure la indicación. También se cuenta con variedad gracias a los matices y al cambio en la palabra.

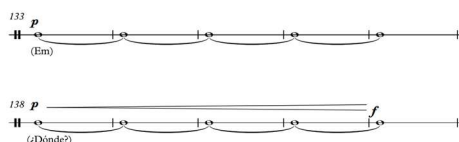


Imagen XXI: Efecto sonoro de palabras repetidas en la sección vocal de *Donde habita el olvido*.

A continuación, se encuentran otros dos sonidos paralingüísticos: una risa que empieza en fortísimo y va hacia pianísimo y una tos en *forte*. Estas van seguidas de las mismas notas mantenidas a modo de pedal que antes, pero con la indicación de boca cerrada.

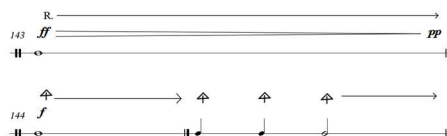


Imagen XXII: Efecto sonoro de risa y tos en la sección vocal de *Donde habita el olvido*.

Lo último que se encuentra en esta partitura es, de nuevo, la melodía con la técnica extendida, que consiste en usar la mano a modo de sordina con las letras *a* y *u*. De este material tampoco se adjuntará aquí ilustración por los motivos ya expuestos y por falta de espacio.

La mezcla de todos estos sonidos paralingüísticos (susurros, respiraciones, gritos, murmullos...), la melodía con sus diversas variaciones y el respectivo ritmo de cada uno permitirá un interesante juego rítmico y sonoro mediante su combinación, además de un

amplio abanico de posibilidades de figuras retóricas que transmitan el mensaje y la historia al oyente.

7.7. Análisis de intertextualidad: unión entre imagen, sonido y *performance*

Como ya se ha mencionado en numerosas ocasiones previas, la parte de intersección entre imagen, sonido y *performance* va a estar inspirada en la pieza de Gabrielle Goliath, principalmente tomando, por supuesto, a García Tomás como inspiración para la parte instrumental y de técnicas extendidas.

El vídeo va a reflejar una imagen de la cantante a modo de busto, como en *Personal Accounts* (2024), cantando las melodías y sonidos paralingüísticos compuestos actuando de manera acorde a la temática de *Donde habita el olvido* según se requiera. Con esto quiero decir que la parte performativa también está a cargo de la cantante, igual que en *Tiempo Suspendido* (2023) es el vídeo el que aporta la *performance* a la obra.

Esta *performance* en concreto consta de una actitud en ocasiones enfadada y frustrada por la incompreensión que genera una pérdida de memoria, confusa en ocasiones, triste y nostálgica, desesperada... Esto se logra mediante el tono, la mirada perdida o directa a cámara, es decir al espectador, según qué sensación se busque, y mediante los efectos sonoros, técnicas extendidas y giros melódicos compuesto

VI. CONCLUSIONES

En este TFG se ha intentado mostrar cómo la música contemporánea ha expandido sus límites teatrales mediante la integración de espacios escénicos y recursos multimedia. A partir del análisis de dos obras y del propio proyecto compositivo, se concluye que estas nuevas formas de teatralidad no solo enriquecen la experiencia estética, sino que abren vías de diálogo interdisciplinar y comunitario, configurando un lenguaje escénico-musical capaz de reflejar las complejidades de nuestra sociedad a la vez que cuestionan las posiciones individuales de privilegio.

También se ha explorado en profundidad la relación entre música, imagen y *performance* en la creación y práctica contemporánea, tomando como hilo conductor las obras de Raquel García Tomás y Gabrielle Goliath, cuyas estrategias sonoras y visuales han servido de punto de partida para la propia reflexión compositiva. La aproximación cualitativa combinada con un análisis armónico-estructural y tecnológico riguroso de estas obras, ha permitido identificar los recursos técnicos y expresivos que definen la teatralidad tecnológica en el siglo XXI. Esto lo vemos a través de la utilización de técnicas extendidas con sus correspondientes notaciones en la obra de García Tomás, como hemos mencionado en su análisis, o el uso de vídeo por ambas artistas y sus diferentes enfoques. Comparando a estas artistas podemos ver dos enfoques, no opuestos pero sí diversos, de la interseccionalidad de la música, imagen y *performance* a través de las tecnologías, siendo García Tomás una compositora que da más peso a la técnica, instrumentación y música que a la expresividad de la obra o el vídeo (llegando a interpretar su obra sin el vídeo), y Goliath una artista mucho más enfocada hacia la emocionalidad y el contacto con el público mediante una escucha activa que en la musicalidad en sí.

A partir de ese marco, la metodología de composición propia desarrollada ha integrado tanto procedimientos tradicionales —instrumentación, notación convencional y técnicas extendidas— como herramientas digitales (Pure Data, DAW), dando lugar a *Donde Habita el Olvido*, una pieza en la que el énfasis en la fragmentación rítmica, la manipulación electrónica de la voz y la puesta en escena visual confluyen en un discurso multidimensional. De este modo, la investigación teórica y el proyecto creativo se han

entrelazado para proponer un lenguaje escénico-musical que dialoga con las complejidades de la memoria y la tecnología.

Como conclusión final obtenemos que este TFG ha abordado el análisis de distintas prácticas artísticas contemporáneas a la par que ha planteado una reflexión crítica sobre el papel de la tecnología en la redefinición de la experiencia musical y escénica, como comentábamos en el segundo apartado que ha ocurrido con el término teatralidad. La conjunción entre teoría y práctica ha permitido articular una propuesta compositiva que no busca respuestas cerradas, sino que invita a la apertura, al cuestionamiento y a la interacción entre disciplinas. Así, se refuerza la idea de que la teatralidad en la música contemporánea ya no puede entenderse como un mero complemento escénico, sino como un campo expandido donde imagen, sonido y *performance* se entrelazan para dar lugar a nuevas formas de significación estética, política y social.

BIBLIOGRAFÍA:

Anselmo del Pino, C. (2023). *Música posdigital. Procesos de composición en la cuarta práctica musical*. [Tesis doctoral, Universidad de Vic – Universidad Central de Catalunya]. <https://www.educacion.gob.es/teseo/mostrarref.do?ref=2476245>

Ávila, J. y Civera, A. (2023). #Sonología I: La música en el umbral de la tecnología. *Revista Sulponticello* 109. <https://sulponticello.com/seccion/zoom/sonologia-i-la-musica-en-el-umbral-de-la-tecnologia/>

Barker, P. (2004). *Composición vocal. Una guía para compositores, cantantes y maestros*. Fondo de Cultura Económica, 2012.

Carretero Aguado, A. (2023). *El proceso de la composición musical a través de las técnicas bioinspiradas de inteligencia artificial: investigación desde la creación musical*. [Tesis doctoral, Universidad Rey Juan Carlos].

Cooke, D. (1959). *The Language of Music*. Oxford University Press.

Corleto, Fr. R. W. (2008). Manifiesto futurista. <https://smjegupr.net/wp-content/uploads/2012/05/El-Manifiesto-Futurista-1909.pdf>

Del Val, C. (1 de abril de 2005). El ‘arte sonoro’ y sus primeros tanteos: Pierre Schaeffer. *Mundo Clásico*. <https://www.mundoclasico.com/articulo/7200/El-%E2%80%98arte-sonoro%E2%80%99-y-sus-primeros-tanteos-Pierre-Schaeffer>

Dimpker, C. (2013). *Extended notation: The depiction of the unconventional*. LIT.

Forte, A. (1973). *The Structure of Atonal Music*. Yale University Press.

Fraile, T. y Viñuela, E. (2012). *La música en el lenguaje audiovisual. aproximaciones multidisciplinares a una comunicación mediática*. Arcibel.

García, I. (2016). *El teatro musical como espectáculo*. Fundación Juan March. <https://www2.march.es/publicaciones/ensayos-tme/ensayo.aspx?l=2&p0=11>

García Jiménez, M. R. (2025). Comunicación personal sobre su obra *Fábulas* (2017)

Huron, D. (2006). *Sweet Anticipation: Music and the Psychology of Expectation*. MIT Press.

Iván Carmona, premio Promoción del Talento Artístico 2020, presenta su proyecto musical interactivo 'Reflejos'. (20 de diciembre de 2021). *Diario de Navarra* <https://www.navarra.es/es/-/ivan-carmona-premio-promocion-del-talento-artistico-2020-presenta-su-proyecto-musical-interactivo-reflejos->

Jiménez Carmona, S. (2024). La discografía como documento en Luigi Nono. *Revista SEdeM*, Vol XLVII, Nº1, 271-280.

LaRue, J. (1989). *Análisis del estilo musical. Pautas sobre la contribución a la música del sonido, la armonía, la melodía, el ritmo y el crecimiento formal*. Labor

Manning, P. (2004). *Electronic and Computer Music* (Revised edition). Oxford University Press.

Piston, W. (1987). *Armonía*. SpanPress Universitaria.

Real Academia Española. (s.f.). Apartheid. En *Diccionario panhispánico de dudas*. 2.^a edición (versión provisional), el 28/01/2025, de <https://www.rae.es/dpd/apartheid>

Real Academia Española. (s.f.). Fricativo, va. En *Diccionario del Estudiante*, el 23/02/2025, de <https://www.rae.es/diccionario-estudiante/fricativo>

Rodríguez Antolín, A. (2023). *Más allá de lo eléctrico: música electroacústica en España. Multimedialidad e interdisciplinariedad*. [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid]. <http://hdl.handle.net/10486/708269>

Russolo, L. (1913). *El arte de los ruidos*. Universidad Iberoamericana A.C.

Taruskin, R. (2005). *The Oxford History of Western Music*. Oxford University Press.

Txirula. (19/06/2023). *¿Qué es el efecto wah-wah?* Txirula Blog. <https://www.txirula.com/blog/efecto-wah-wah.html>

FILMOGRAFÍA

Fundación BBVA. (s.f.). Raquel García Tomás. Premios Fronteras del Conocimiento. Recuperado el 14 de febrero de 2025. <https://www.premiosfronterasdelconocimiento.es/jurado/raquel-garcia-tomas/>

Canal Artcore Channel - Ortigoza, J. (29 oct 2022). *Historia de la Música del Siglo XX*. [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=my-eNl3YR8E>

Gabrielle, G. (2014). *Personal Accounts*. Instalación artística citada por su actualización en la bienal de Venecia (2024). Disponible en: <https://www.trg.ed.ac.uk/exhibition/gabrielle-goliath-personal-accounts>

García Jiménez, M. R. (2017). Fábulas [Obra]. *Vimeo*.

Goodman Gallery (11 de diciembre de 2023). *Gabrielle Goliath. In Conversation*. [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=tmNaOgvY1AA>

Standard Bank SA. (26 de noviembre de 2018). *Standard Bank Young Artist. Gabrielle Goliath*. [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=XkEgstS2LCY>

Von Steinaecker, T. (Director). (2024). *Luigi Nono: el sonido de la utopía*. [Documental]. 3B-Produktion (Germany).

WEBGRAFÍA

Colomer, A. (3 de febrero de 2025). Raquel García Tomás: "Me atraen los proyectos que me sacan de mi zona de confort". *Platea Magazine*.

<https://www.plateamagazine.com/entrevistas/18098-raquel-garcia-tomas-me-atraen-los-proyectos-que-me-sacan-de-mi-zona-de-confort>

Dhalakama, T. (2024). Página web de la Bienal de Venecia. Fecha de consulta 12/02/2025.

<https://www.labiennale.org/en/art/2024/nucleo-contemporaneo/gabrielle-goliath>

García Tomás, R. (2024). Página web de Raquel García Tomás. Fecha de consulta 18/10/2024.

<https://www.raquelgarciatomas.com/about>

Goliath, G. (2024). Página web de Gabrielle Goliath. Fecha de consulta 06/02/2025.

<https://www.gabriellegoliath.com/>

Pure Data (2017). Página web del programa. Fecha de consulta 13/12/2024.

<https://puredata.info/>

Tracy, P. (2022). Luigi Russolo's Cacophonous Futures. *The Public Domain Review*. Fecha de consulta 08/12/2025. [Pese al nombre no se trata de una revista periódica, sino de una web].

<https://publicdomainreview.org/essay/luigi-russolos-cacophonous-futures/>

ÍNDICE DE TABLAS E ILUSTRACIONES

Vídeos:

Vídeo I: *Personal Accounts* (2024) en la bienal de Venecia. Gabrielle Goliath.

Imágenes:

Imagen I: Raquel García Tomás.

Imagen II: Gabrielle Goliath

Imagen III: *Fábula* (2017). Imagen del sensor de alfombra.

Imagen IV: *Estudio Sonomecánico n° 1 – Tiempo Suspendido* (2023). Célula motivica 1.

Imagen V: *Estudio Sonomecánico n° 1 – Tiempo Suspendido* (2023). Célula motivica 2.

Imagen VI: *Estudio Sonomecánico n° 1 – Tiempo Suspendido* (2023). Célula motivica 3.

Imagen VII: *Estudio Sonomecánico n° 1 – Tiempo Suspendido* (2023). Célula motivica 4.

Imagen VIII: Final del vídeo de la pieza *Tiempo Suspendido* (2023) de Raquel García Tomás.

Imagen IX: QR de personal acccounts de Gabrielle Goliath en youtube.

Imagen X: Trancripción melódica de *Personal Accounts* (2024).

Imagen XI: Células motivicas de la obra de Gabrielle Goliath.

Imagen XII: Técnicas extendidas de la voz de *Donde habita el olvido*.

Imagen XIII: Célula motivica 1 en la sección vocal de *Donde habita el olvido*.

Imagen XIV: Célula motivica 2 en la sección vocal de *Donde habita el olvido*.

Imagen XV: Técnicas extendidas de la partitura general de *Donde habita el olvido*.

Imagen XVI: Efecto sonoro de respiraciones en la sección vocal de *Donde habita el olvido*.

Imagen XVII: Efecto sonoro de gritos en la sección vocal de *Donde habita el olvido*.

Imagen XVIII: Efecto sonoro de susurros en la sección vocal de *Donde habita el olvido*.

Imagen XIX: Efecto sonoro de palabras recitadas en la sección vocal de *Donde habita el olvido*.

Imagen XX: Efecto sonoro de notas mantenidas y efecto *wah-wah* en la sección vocal de *Donde habita el olvido*.

Imagen XXI: Efecto sonoro de palabras repetidas en la sección vocal de *Donde habita el olvido*.

Imagen XXII: Efecto sonoro de risa y tos en la sección vocal de *Donde habita el olvido*.

Tablas:

Tabla I: Análisis interválico de la melodía de *Personal Accounts* (2024)

APÉNDICE DOCUMENTAL

- 1- Enlaces a *drive*.
- 2- Partitura vocal de *Donde Habita el olvido*.
- 3- Partitura completa de *Donde Habita el olvido*.

1-Enlaces a *drive*:

Enlace del video de la parte vocal:

<https://drive.google.com/file/d/1AgekaBsjTBK4rchNKcD5ApZE5TbccEih/view?usp=sharing>

Enlace del audio de la parte instrumental:

https://drive.google.com/file/d/1H3BLW6PLRoi2W40PBsFvZpJ_OIqyYhZR/view?usp=sharing

Enlace del vídeo de la partitura vocal mezclado con el audio de la parte instrumental:

<https://drive.google.com/file/d/1fHM4dpk-iW1gKH0hptKAfE4-HI0dLpnv/view?usp=drivesdk>

2-Partitura vocal de *Donde Habita el olvido*.

Técnicas extendidas de la voz

○ = Susurros, murmullos

● = Sonido ordinario (esta indicación se mantiene hasta la aparición de otra sin necesidad de flecha)

(...) = El texto que aparezca entre paréntesis se repetirá tantas veces como sea posible durante el tiempo que dure la indicación

—————> = Mantiene la técnica indicada previamente

** Las partes recitadas estarán escritas sobre una línea en lugar de sobre el pentagrama

R. = Risa

Ⓜ ≈ = Cerrar un poco la mano hasta ponerla en forma de cuenco y situarla sobre la boca para que actúe a modo de sordina

+ = Boca cerrada

⤴ = Tos

Gritando = emitir la nota o palabra escrita gritando (con el matiz correspondiente)

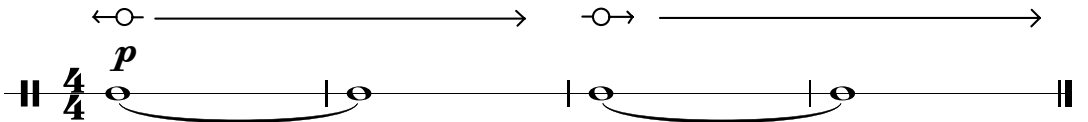
←○ = Inspirar

○→ = Espirar

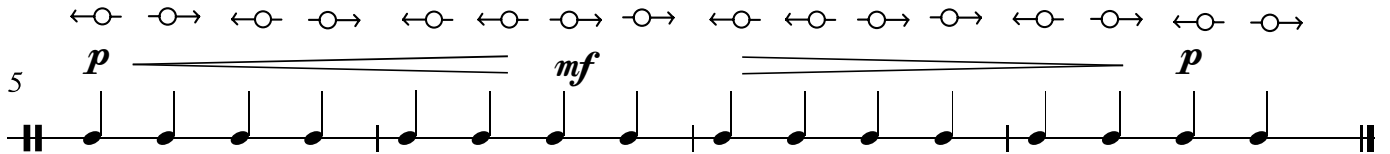
Parte vocal de *Donde Habita el Olvido*

Carlota Franco Gosálbez

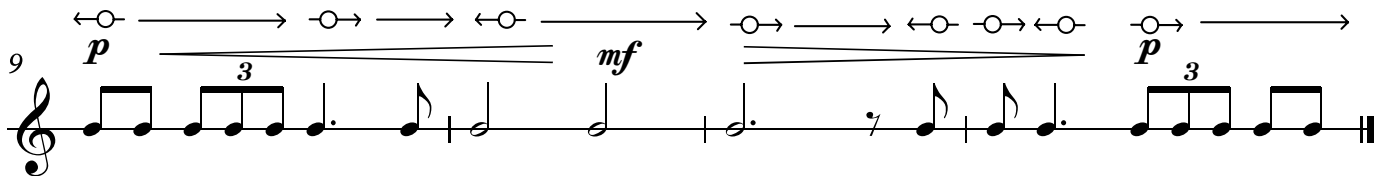
Sonido de respiración



5

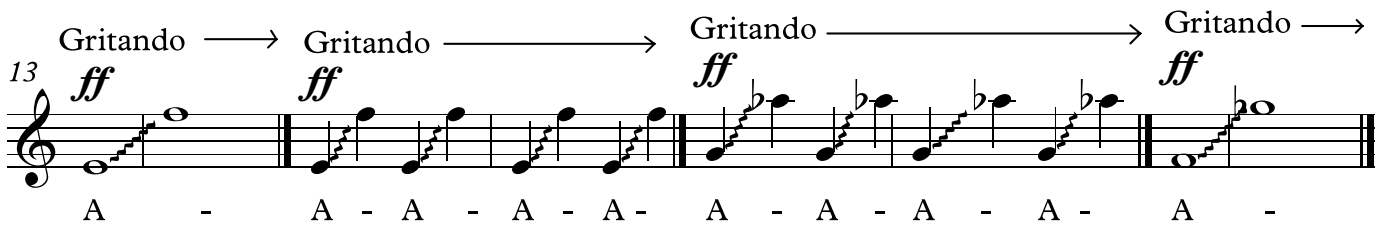


9



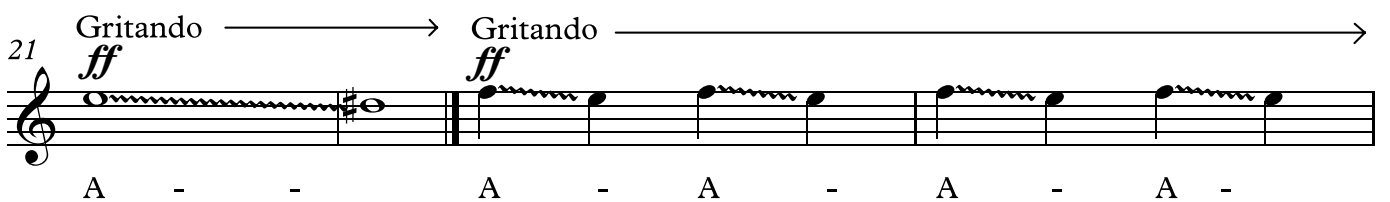
13

Gritando → Gritando → Gritando → Gritando →



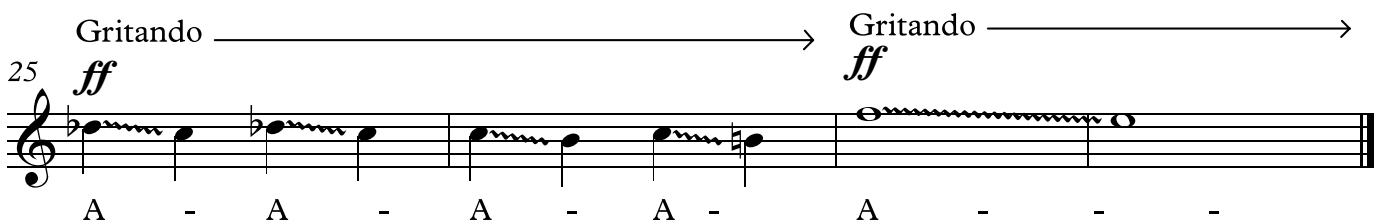
21

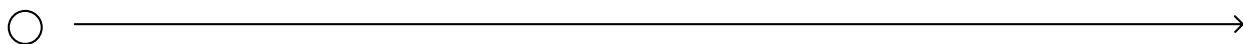
Gritando → Gritando →



25

Gritando → Gritando →





29 *p* 3

A - yu - da So - la ¿Quién? ¿Dón - de? Ol - vi - do

34 *mf* *f*

A - - - - -

39 *mf* *p* *mf*

- - - - -

43 *f* *p* *pp*

- - - - -

46 *mp* *f* *mp*

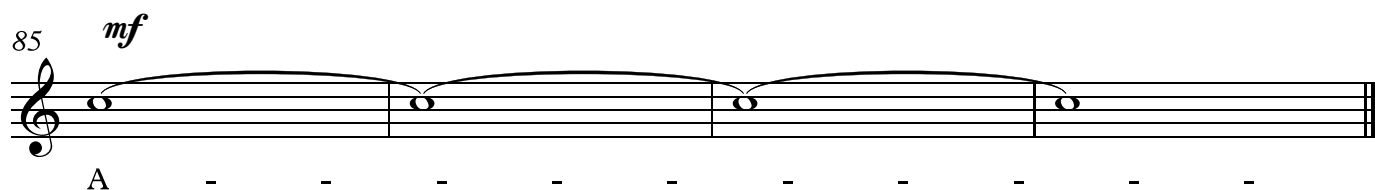
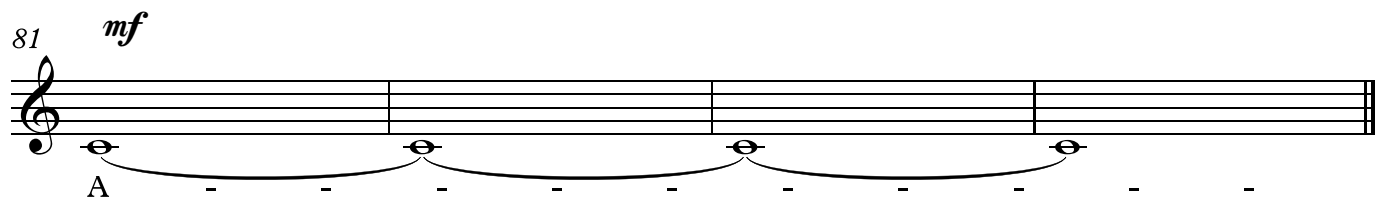
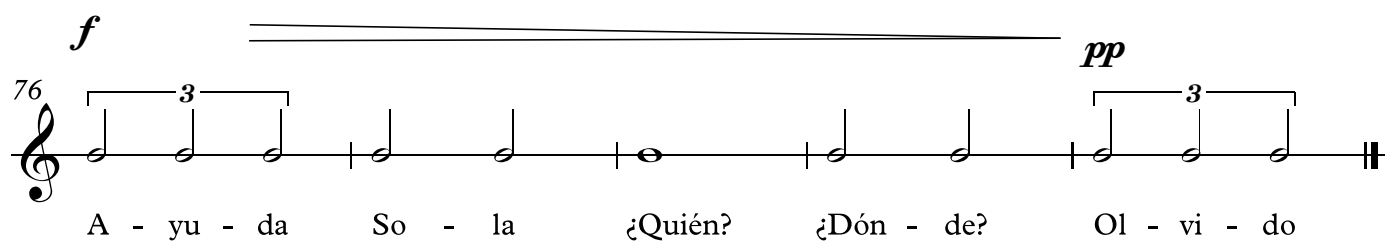
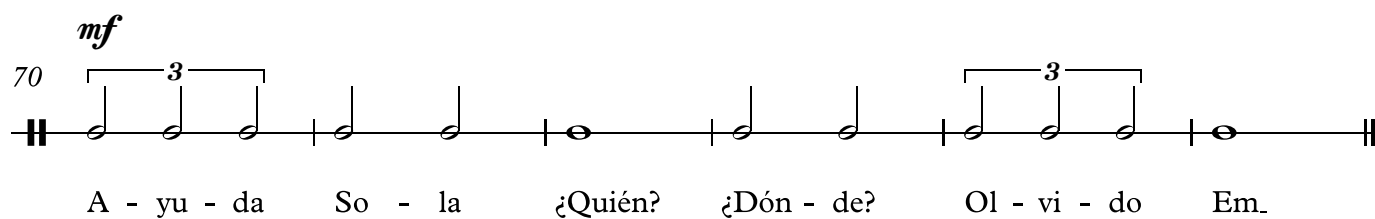
U - - - - -

51 *mf* *p*

- - - - -

55 *mf* *mp* *f*

- - - - -



89 *mf*

A - - - - -

93 *ff*

A - - - - -

97 *p* *f* *p*

A - - U - - A-u-a-u - - - -

105 *mf* *ff*

A - - - - U - - - -

113 *p*

(Olvido)

118 *p* *f*

(Olvido)

123 *f* *pp*

(Sola)

128 *p* *f*

(Yo)

133 *p*

(Em)

138 *p* *f*

(¿Dónde?)

R. *ff* *pp*

143

f

144

p

146

p

154

162 *p* *mf* *p*

(hm) ≈ —————→

A - - - - -

167 *mf* *mp*

(hm) ≈ —————→

- - - - -

171 *f* *mf* *mp* *p*

(hm) ≈ —————→

- - - - -

174 *p* *mp* *p*

(hm) ≈ —————→

U - - - - -

179 *mf* *mp*

(hm) ≈ —————→

- - - - -

183 *f*

(hm) ≈ —————→

- - - - -

3-Partitura completa de *Donde Habita el olvido*.

Carlota Franco Gosálbez
2025

Donde habita el olvido

Instrumentación:

Flauta.....	1
Clarinete en Si b.....	1
Trompeta en Do.....	1
Trombón.....	1
Percusionista 1 (Tam-tam, Marimba y Caja china)	1
Percusionista 2 (Vibráfono, Campanas tubulares y Bongos).....	1
Arpa.....	1
Violín.....	1
Violonchelo	1
Electrónica/Voz	1

Técnicas extendidas:

Viento madera:

- Finger vibrato: Variar la presión del dedo sobre la llave para crear vibrato.
- Barra en corcheas: Tocar lo más rápido posible, sin ritmo definido.
- Bisbigliando: Alternar digitaciones cercanas para un efecto trémulo.
- Frullato: Usar la lengua vibrante ("r") al soplar.

Viento metal:

- Círculo vacío: Soplar solo aire, sin generar tono.

Percusión:

- Vibráfono con arco: Frotar el borde de la lámina con arco de crin.
- Tam-tam con baquetas de fieltro: Golpear suavemente para sonido profundo.
- Tam-tam con varilla de triángulo: Percutir o frotar para efecto metálico/agudo.

Cuerda:

- Glissandos: Deslizar el dedo ascendente o descendente sin separar del diapasón.
- Círculo vacío: Tocar armónicos naturales.
- Sul ponticello: Arquear cerca del puente.
- Pizzicato: Pellizcar la cuerda con el dedo.
- Flautato: Usar poco peso y arco lento para sonido suave.
- Col legno battuto: Percutir repetidamente aprovechando el rebote del arco las cuerdas con la madera del arco.
- Col legno: Percutir las cuerdas con la madera del arco.
- (): No tocar la nota entre paréntesis.

Temática de la obra:

Donde habita el olvido es una obra centrada en el proceso de demencia de una mujer. Cada una de sus secciones representa una faceta de esta enfermedad. La primera sección representa el desvanecimiento, la segunda la confusión, la tercera la pérdida, la cuarta la demencia y la última el vacío.

La representación artística del proceso de demencia es fundamental porque da voz a una experiencia profundamente humana y, a menudo, silenciada. Esta mirada no solo sensibiliza al espectador, sino que reivindica la dignidad de quienes atraviesan este proceso, visibilizando su fragilidad. En tiempos donde la memoria individual y colectiva se erosiona, el arte se convierte en un acto de resistencia frente al olvido.

Breve fragmento de un poema de Gloria Fuertes:

La memoria

(fragmento)

A veces se me escapa el nombre de las cosas,
y los días se enredan como ovillos viejos.
Pero aún me queda el alma,
y en ella una niña que no quiere dormirse.

Para Guillermo Abio Villegas.

Donde habita el olvido

5

Carlota Franco Gosálbez

Neblina

♩=70

Flauta

Clarinete en Sib

Trompeta en Do

Trombón

Percusionista 1
(Tam-tam, Marimba y Caja china)

Percusionista 2
(Vibráfono, Campanas tubulares y Bongos)

Arpa

Violín

Violonchelo

Cinta

pp niente *mf* *pp* *f* Finger vib.

pp niente *pp* *ppp* *p* senza sordina

con sordina cup con sordina cup

baquetas de fieltro Tam-tam *pp*

Vibráfono arco *pp* niente *mp* *pp* *mp*

pp

col legno *pp* niente *f* *p* arco ordinario sul pont. flautato ordinario *pp*

col legno *pp* niente *pp* flautato ordinario *pp* niente

Grito descendente *f* Susurros *p* *f* *A*

[illegible]

19

Fl.

p *ppp* *f* *pp* *mp*

Finger vib.

Cl. Sib

f *pp*

Tpt. en Do

pp *ppp*

con sordina cup

Trmb.

pp *ppp*

con sordina cup

Perc. 1

To Mar.

Perc. 2

f *mf* *mp* *pp*

Arpa

pp

Vln.

f *p* *ff* *niente* *f* *pp*

sul pont. *ordinario*

Vc.

pp *p* *mf* *pp subito* *f* *pp*

pizz. *arco* *sul pont.*

Cinta

Notas mantenidas (Wah-wah) *Gritos*

Fragmentos perdidos

27

Fl.

Cl. Sib.

Tpt. Do

Tbn.

Perc. 1

Perc. 2

Arpa

Vln.

Vc.

Cinta

3

mp

p

con sordina cup

pp

ppp

Marimba

ppp

To Camp. tub.

mp

sul pont.

f

pp

ordinario flautato

pizz.

mp

flautato

3

pp

3

Gritos

(Olvido)

Detailed description of the musical score: The score is for a piece titled 'Fragmentos perdidos'. It begins at measure 27. The Flute part has a triplet of eighth notes in the first measure, followed by a rest. The Clarinet in B-flat part has a triplet of eighth notes in the second measure, followed by a rest. The Trumpet in D and Trombone parts have a half note in the fifth measure, marked 'con sordina cup' and 'pp'. The Percussion 1 part has a triplet of eighth notes in the third measure, marked 'ppp'. The Percussion 2 part has a half note in the first measure, marked 'mp'. The Arpa part has a half note in the first measure. The Violin part has a half note in the first measure, marked 'f', followed by a rest. The Viola part has a half note in the first measure, marked 'ordinario flautato', followed by a rest. The Canto part has a half note in the first measure, marked 'Gritos', followed by a rest. The score continues with various dynamics and articulations throughout the measures.

[illegible]

43

Fl.

pp

p

pp

Cl. Sib.

f

pp

Tpt. Do.

3

3

con sordina cup

pp

Tbn.

con sordina cup

pp

Perc. 1

mf

mp

Perc. 2

pp

Arpa

Vln.

f

con sordina

pp

Vc.

con sordina

pp

Cinta

(Sola)

48

Fl.

Cl. Sib.

Tpt. Do.

Tbn.

Perc. 1

Perc. 2

Arpa

Vln.

Vc.

Cinta

mp

p

mf

mp

mf

mp

pp

pp

mp

mf

mf

p

*senza sordina
pizz.*

*flautato
senza sordina*

Tos

52

Fl.

f *ff* *mp* *mf*

Cl. Sib.

p *pp*

Tpt. Do

mf *p subito* *niente* *pp*

Tbn.

p

Perc. 1

mp

Perc. 2

mp *pp*

Vibráfono

arco

Arpa

mf *f* *p*

Vln.

arco *pizz.* *f* *arco* *pizz.* *arco*

p *mp* *p*

Vc.

ordinario *pizz.* *arco* *pizz.* *arco* *pizz.*

mf *f* *p* *mp*

Cinta

senza sordina

Nostalgia distorsionada

58

Finger vib.

Fl.

f *pp* *ppp* *p > ppp* *mp* *ppp* *p > ppp*

bisb. *frull.* *frull.* *bisb.*

Cl. Sib.

mf *ppp* *p > ppp* *ppp* *p > ppp*

bisb. *bisb.*

Tpt. Do

con sordina cup *ppp*

Tbn.

pp *ppp*

Perc. 2

mp

Arpa

Vln.

pizz. *arco* *sul pont.*

mp *f* *p*

Vc.

arco *p* *pizz.* *mp*

Cinta

mf

Detailed description of the musical score: The score is for a piece titled 'Nostalgia distorsionada'. It features a multi-staff arrangement. The Flute (Fl.) part starts at measure 58 with a 'Finger vib.' instruction, playing a series of sixteenth notes with dynamics ranging from *f* to *ppp*, including triplets and 'bisb.' (bistour) markings. The Clarinet in B-flat (Cl. Sib.) enters with a melody, marked *mf* and *ppp*, also featuring 'bisb.' markings. The Trumpet in D (Tpt. Do) and Trombone (Tbn.) parts have sparse entries with *ppp* dynamics. The Percussion 2 (Perc. 2) part consists of sustained notes with a *mp* dynamic. The Harp (Arpa) part shows a glissando in the right hand and a sustained note in the left. The Violin (Vln.) and Viola (Vc.) parts have specific articulations: *pizz.* (pizzicato) and *arco* (arco), with dynamics like *mp*, *f*, and *p*. The Viola also has a *sul pont.* (sul ponticello) instruction. The Vocal line (Cinta) begins in the final measures with a melody marked *mf*.

66

Fl. *frull.* *mp*

Cl. Sib. *bish.* *ppp* *p* *pp* *ppp*

Tpt. Do *senza sordina* *mp* *p* *pp*

Tbn. *senza sordina* *mp* *p* niente

Perc. 2 *mf*

Arpa *mp*

Vln. *pizz.* *mp* *mf*

Vc. *mf* *arco* *mp* *p*

Respiración *f* *mf* *p* *mf*

A

74

Fl.

Cl. Sib.

Tpt. Do

Tbn.

Perc. 2

Arpa

Vln.

Vc.

Voz

ppp *p* *ppp* *mp* *f subito*

bisb. *ppp* *p* *ppp* *ppp* *p* *ppp* *ppp* *p* *ppp*

pp

pp

mp

f

arco *mp* *sul pont.* *f* *p*

pizz. *mp* *arco sul pont.* *mf*

f *p* *mp* *U*

Crisis del olvido

17

80

Fl.

ppp - *p* > *ppp*

bisb.

mf

Cl. Sib.

ppp < *p* > *ppp*

bisb.

mp

Tpt. Do

pp

mp

Tbn.

mp

Perc. 1

Caja china

mp

Perc. 2

Bongos

pp

f

Arpa

p

mp

Vln.

pizz

mp

mf

Vc.

pizz

mp

Voz

pp

U

(Em)

R

86

Fl.

f

p

mp

mf

Cl. Sib.

p

p

Tpt. Do

p

mp

Tbn.

p

mp

Perc. 1

pp

Perc. 2

pp

mf

pp

Arpa

p

mp

Vln.

arco

pizz

mp

Vc.

arco

pizz

mp

Cinta

92

Fl.

Cl. Sib

Tpt. Do

Tbn.

Perc. 1

Perc. 2

Arpa

Vln.

Vc.

Cinta

mp

p

f

mf

f

pp

f

pp

f

p

f

arco

arco

arco

3

5

5

97

Fl.

Cl. Sib

Tpt. Do

Tbn.

Perc. 1

Perc. 2

Arpa

Vln.

Vc.

Cinta

mp

mp

mf

mp

f

mf

p

pp

mp

pp

f

pp

p

pizz

arco

mp

pizz

arco

mp

mf

(Yo)

(Olvido)

Eco final

21

105

Fl.

Cl. Sib.

Tpt. Do

Tbn.

Perc. 1

Perc. 2

Arpa

Vln.

Vc.

Cinta

mf

ff

mf *pp*

f

ff

f

mp

ff

mp

f

pp

ord.

pp

niente

Notes mantenidas

Finger vib.

Tam-tam

Vibráfono

arco

baquetas de fieltro

[illegible]

119

Fl. *p* niente

Cl. Sib *p* 3

Tpt. en Do

Trmb.

Perc. 1 *baquetas de fieltro*

Perc. 2

Arpa *p*

Vln. *sul pont.* *mp* niente

Vc. *p* *pp*

Voz *pp* niente