Si eres amante de la música, seguramente al escuchar cierta pieza musical habrás identificado que representa alguna historia o que se ha basado en otra obra de arte. Si alguna vez has dicho “esa música lleva a pensar en” o “me recuerda a”, quizás te hayas referido a una obra musical programática, aquella música instrumental que está compuesta de tal manera que expresa una idea o experiencia más allá de lo musical.

En este post te contaremos qué es la música programática, a qué período de la historia se debe su referencia, sus principales características y funciones.

**Qué es la música programática**

Como hemos referenciado al inicio, música programática es entonces aquella que se concibe para expresar ideas o imágenes más allá de la música, por ejemplo, un viaje, un paisaje o una batalla. Se diferencia de la música absoluta o pura o aquella que explora estéticas desde lo sonoro y musical.

En otras palabras, cuando hablamos de música absoluta estamos haciendo referencia a la música como lenguaje en sí misma, sin necesidad de establecer una relación de interdependencia. Cuando hacemos énfasis en la música programática nos referimos a música que está compuesta para referenciar algo externo, por ejemplo, un episodio de un hecho histórico. Mientras que en la música absoluta la regla es la arquitectura musical; en la música programática la regla es la convergencia de las artes y la motivación por fuera de la música.

La música programática siempre es instrumental.

**Orígenes del concepto**

La música programática adquirió popularidad en el siglo XIX con el Romanticismo, pues ya existían obras musicales que describían elementos extramusicales, pero eran conocidas como “música descriptiva”. En este período se da una revalorización de la música instrumental y en la música se busca transmitir de manera autónoma contenidos de otras artes como la literatura.

Tanto la música programática como concepto como el *leitmotiv* (tema musical dominante que se repite en una composición) son conceptos característicos del período postromántico musical.

En este punto, es necesario aclarar que música programática no es necesariamente un sinónimo de música para cine porque la primera abarca la convergencia de las artes en general. Así, una obra instrumental musical que exprese sonoramente un poema no cantado puede considerarse música programática.

Alcalde de Isla (2007, p.2) nos ilustra acerca del mejoramiento de la capacidad expresiva de la música programática: “La música cinematográfica, que en un principio fuera simple envoltorio o ilustración más o menos paradójica de la acción dramática, se acabará convirtiendo en un componente fílmico más, lo que le aproxima a la idea de convergencia de las artes propia del pensamiento postromántico”.

**Características de la música programática**

La música programática entonces:

* Es instrumental y hace referencia a elementos extramusicales.
* Presenta una marca o guía en su contenido, por eso se denomina “programática” o que contiene un programa (referencia a seguir) en sí.
* Busca el ideal romántico de encuentro de las artes para mayor expresión, en un principio la fusión con la literatura.
* En una imagen sonora busca transmitir una intencionalidad compleja al incluir elementos propios de la estructura musical y referencias externas.

**Funciones de la música programática**

**Imitación**

Los instrumentos simulan fenómenos sonoros de un personaje o una escena (susurro, pasos, cantos de pájaros);  hace una referencia “explícita” al elemento externo sonoro.

**Descripción**

Incorpora elementos musicales que describen una idea o una escena que no son sonoros. Por ejemplo, en un amanecer podría escucharse registros graves que se fusionan con agudos para dar a entender el paso de la oscuridad a la luz; efectos armónicos de disonancia para generar tensión y de consonancia para suscitar reposo.

**Abstracción**

Incorpora motivos repetidos o interpretaciones del elemento externo como estados de ánimo, un viaje, una batalla. Podría utilizarse un simbolismo instrumental: violines (centro de atención, protagonismo), metales (poder, ceremonia, llamados a larga distancia, órdenes), maderas (campo, amoroso, cálido, juguetón) y percusión (estruendo, sorpresa, amenaza, antigüedad, oralidad).