



Trans. Revista Transcultural de Música

E-ISSN: 1697-0101

edicion@sibetrans.com

Sociedad de Etnomusicología
España

Márquez, Israel V.
Hipermúsica: la música en la era digital
Trans. Revista Transcultural de Música, núm. 14, 2010, pp. 1-8
Sociedad de Etnomusicología
Barcelona, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=82220947003>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

[Home](#)
[ES](#)
[EN](#)

Trans

REVISTA TRANSCULTURAL DE MÚSICA

ISSN: 1697-0101

PRESENTACIÓN
EQUIPO EDITORIAL
INFORMACIÓN PARA LOS AUTORES
CÓMO CITAR TRANS
INDEXACIÓN
CONTACTO

Última publicación

Números publicados

SIBE Sociedad de Etnomusicología

[< Volver](#)

TRANS 14 (2010)

Convocatoria para artículos:

Trans 16 2012

Explorar TRANS:

[Por Número >](#)
[Por Artículo >](#)
[Por Autor >](#)

[Buscar](#)

Share |

[Suscribir RSS Feed](#)

[Sociedad de Etnomusicología](#)

[Observatorio de Prácticas Musicales Emergentes](#)

[ETNO
Revista de música y cultura](#)

[iaspm
ESPAÑA](#)

[Musicología feminista](#)

[ICTM
INTERNATIONAL COUNCIL FOR TRADITIONAL MUSIC](#)

[iaspm](#)

Hipermúsica: la música en la era digital

Israel V. Márquez

Hoy día nace una nueva música que los instrumentos antiguos no permitían ni expresar ni comprender, producida en otro lugar y de otra manera.
JACQUES ATTALI

Resumen

Este trabajo se presenta como un intento por cartografiar el nuevo estatus de lo musical en la era digital, una era caracterizada cada vez más por el uso del ordenador como principal instrumento o "metainstrumento" de la música contemporánea. La omnipresencia del ordenador en casas y estudios ha instaurado una nueva pragmática de la creación y la audición musicales que aquí designamos bajo el nombre de "Hipermúsica", un concepto que pretende reflejar el carácter en gran medida hiperreal de la música digital y que presentamos como un modo o posibilidad de teorizar esta nueva realidad musical.

Palabras clave: Hipermúsica, tecnología, cuerpo, cyborg.

Abstract

This paper is presented as an attempt to map the new status of music in the digital age, an era increasingly characterized by the use of the computer as the main instrument or "meta-instrument" of contemporary music. The omnipresence of computers in homes and studios has introduced a new pragmatic of creating and hearing music that here we designate with the name "Hypermusic", a concept that aims to reflect the character largely hyperreal of digital music and that is presented as a way or possibility to theorize this new musical reality.

Keywords: Hypermusic, technology, body, cyborg.

Introducción

Decía Roland Barthes (1986) en relación con la pintura que sería posible escribir una historia distinta de ésta de forma que atendiera no ya a las obras ni a los artistas, sino a los instrumentos y a los materiales, es decir, a la tecnología empleada por los autores para la realización de estas obras. Este proyecto vale tanto para la pintura como para el resto de las artes y resulta tanto más evidente en una época donde la tecnología está cada vez más presente en nuestras vidas, configurando nuestras formas de sentir, experimentar y pensar el presente. El conjunto de materiales, instrumentos, aplicaciones, programas y actualizaciones inherentes a las nuevas tecnologías ha hecho que el arte nacido con la cibercultura dependa de estas herramientas digitales para su creación y desarrollo, puesto que cada nueva aplicación, cada nueva actualización, genera nuevas formas de experimentación, producción y recepción artística.

Como señala Alain Renaud, las nuevas tecnologías informáticas han provocado el surgimiento de nuevas modalidades de experiencia y el nacimiento de un "imaginario tecno-cultural activo, creativo, capaz de hablar culturalmente (y no sólo manipular técnicamente) las técnicas y los procedimientos del momento, de abrir nuevos espacios/tiempos para una nueva era de lo sensible" (Renaud, 1990: 25). Los cambios introducidos por estas nuevas tecnologías han provocado una auténtica *revolución de las imágenes*, en el sentido de que no se puede ya representar ni ver como antes, que es al mismo tiempo una revolución de la *textualidad* -no se puede escribir ni leer como antes- y de la *musicalidad* -no se puede componer ni escuchar como antes- (ibidem: 16).

Es sobre este último aspecto, el musical, sobre el que queremos centrarnos en este artículo, destacando los procesos que configuran la composición y escucha musicales en la era digital, una era cuyo emblema más característico es sin duda el ordenador personal, entendido como "instrumento total" o "metainstrumento" capaz de albergar en su interior todo tipo de recursos y materiales para la

“hipermúsica”, en el sentido de que las obras nacidas a partir de ellas son *más musicales que lo musical*, como se verá.

Música y tecnología

La música siempre se ha creado y transmitido mediante distintas tecnologías. La llegada del ordenador y la era digital ha hecho más evidente este proceso mediante el cual la tecnología incide en lo musical, pero de ahí a asumir que sólo durante la segunda mitad del siglo XX la tecnología ha influido en el proceso de hacer música implica olvidar que prácticamente todas las formas de hacer música dependen de algún equipo o tecnología especialmente diseñado, y que la historia de los instrumentos musicales (así como de la grabación, producción y recepción) es, en este sentido, una historia de tecnología (Gilbert y Pearson 2003). Como nos recuerda Umberto Eco, “desde el comienzo de los tiempos, toda la música, salvo la vocal, se ha producido por medio de máquinas. ¿Qué son una flauta, una trompeta o, mejor aún, un violín, sino complejos instrumentos capaces de emitir sonidos si los maneja un ‘técnico’?” (Eco 2001: 287)^[1]. De ahí que la historia de la música pueda interpretarse, siguiendo a Barthes, no sólo como una historia de sus obras y artistas, sino también de sus instrumentos y materiales: una historia de su tecnología.

Más que hacer un listado más o menos exhaustivo de los diferentes artefactos que se han ido inventando a lo largo de la historia, o hacer un repaso cronológico de los diversos aparatos que han servido para grabar y reproducir el sonido, apuntamos este proyecto como una forma de pensar en la enorme importancia de la tecnología en el desarrollo de la música y en los diferentes modos de producción y recepción estética, entendiendo la tecnología como un envoltorio, o más bien, “una semiosfera (Lotman) desde la cual, inevitablemente, vivimos, experimentamos y pensamos la música” (Adell 2008: 35). Así, desde los instrumentos musicales más primitivos hasta el nacimiento del fonógrafo en la era industrial y del ordenador en la digital, la música ha experimentado diferentes cambios y modificaciones que han ido despertando en los sujetos nuevas modalidades de producción y recepción de las obras.

Hoy día, estos cambios se relacionan con la creciente digitalización de la música, aspecto más que evidente cuando observamos que la práctica totalidad de la música que se produce actualmente pasa por el ordenador e introduce elementos de informática musical.

Incluso músicas en principio reacias a la tecnología digital como el *folk* o la música clásica han terminado acogiendo las tecnologías de grabación digital pues ésta les está permitiendo, especialmente a la segunda, la búsqueda de una interpretación *ideal* ensamblando segmentos de varias tomas. Se hace, pues, evidente que en la música clásica hay en juego actualmente tanta electrónica como la que caracteriza a la música creada directamente con el ordenador, es decir, la propiamente denominada “música electrónica”. Las grandes discográficas de música clásica nunca graban un disco de una sola toma, sino que los intérpretes ensayan innumerables sesiones de las que luego, mediante programas de edición de audio digital como ProTools, sacan una versión definitiva uniendo los fragmentos más inspirados (Blánquez 2009), de modo que, como indica Richard Sennett (2002: 635), “cada grabación constituye un *collage* de perfectos detalles”.

Esta práctica se realiza durante el proceso de post-producción, que tiene en la actualidad una importancia igual o mayor que la propia composición y producción de la música. Así, la inmensa mayoría de los álbumes actuales en los más diversos géneros musicales se someten una vez grabados a un complejo proceso de post-producción que viene a determinar el resultado final de la obra. Este trabajo también se lleva a cabo a partir del ordenador, que en su papel de principal instrumento o “metainstrumento” de la música contemporánea ha instaurado una nueva pragmática de la creación y audición musicales que trae consigo una serie de consecuencias importantísimas para el presente y futuro de la música.

El productor es la estrella

La digitalización de la información ha hecho posible que hoy en día cualquier músico pueda tener un verdadero estudio de grabación al alcance de la mano. Recordemos que hacia finales de los años sesenta, el estudio de grabación multipista se convierte en el principal instrumento de la creación musical: “A partir de esa época, para un número creciente de fragmentos, *la referencia final se convierte en el disco grabado en estudio*, que la prestación en concierto no consigue siempre reproducir” (Lévy 2007: 113). Ciertos géneros musicales como el rock, el pop o el jazz inauguran entonces una verdadera “tradición de grabación” donde el estudio multipista juega un papel fundamental como “nuevo instrumento” que arregla, pule, mezcla y configura el resultado final de la grabación. Uno de los primeros ejemplos donde se produce esta situación paradójica donde el original se convierte en lo grabado sería el álbum *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* (1967) de los Beatles, verdadero precursor de técnicas de grabación y composición cuya complejidad requiere técnicas de mezcla imposibles de poner en práctica en un concierto.

Este nuevo instrumento requería de un nuevo instrumentista que lo “tocara”: surge entonces la figura del productor musical. Siguiendo con el ejemplo de los Beatles, encontramos numerosas referencias a George Martin como el quinto miembro de la banda, el “quinto Beatle”. Esta afirmación revela la enorme importancia que adquiere esta figura en aquel momento, importancia que no hará más que incrementarse con el paso del tiempo. Parafraseando la famosa máxima que, en el terreno del cine y a raíz de la *Nouvelle Vague* francesa proclama que “el director es la estrella”, la llegada del estudio de grabación multipista hace que sea el productor quien se convierta en la estrella. George Martin no sería más que uno de la larga lista de productores que han adquirido el carácter de estrella (o de culto) durante los últimos años en los más variados estilos y géneros musicales: Trevor Horn, Matt Wallace, Brian Eno, Brendan O'Brien, Rick Rubin, Terry Date, Butch Vig o Steve Albini, entre otros, han

Ahora, este metainstrumento que es el estudio de grabación multipista se ha incorporado a un metainstrumento mayor: el ordenador personal. Como señala Lévy (2007), uno de los primeros efectos de la digitalización es que ha puesto el estudio de grabación al alcance del bolsillo individual de cualquier músico, quien ahora es capaz de controlar personalmente todas las fases de producción de la música, desde la creación hasta los arreglos, mezcla y distribución. Se trata de la lógica del *Do-It-Yourself* del movimiento punk llevado a la era digital, donde converge con las características propias de la "ética hacker" (Himanen 2001)^[2]. Este hecho resulta tanto más evidente en la denominada música *techno*, que para Lévy representa el sonido propio de la cibercultura. Si el *techno* es el sonido de la cibercultura, el DJ sería la figura que hace posible este sonido, figura que muchas veces se confunde con la del productor. En efecto, al ser la producción una parte fundamental en la composición de este tipo de música, muchos DJs se denominan a sí mismos productores. Aquí el artista es el propio productor y su técnica y saber hacer en el estudio de grabación digital se convierte en todo un arte, en parte fundamental de la composición musical (Lasén 2004). De ahí la larga lista de DJs-productores de conocido renombre, tales como Aphex Twin, Carl Craig, Laurent Garnier, Ewan Pearson, James Holden, etc.

El ordenador personal ha permitido que muchos usuarios que antes eran meros "espectadores" pasen ahora a convertirse en creadores y productores de música. Con la llegada de la era digital se vigoriza un modo de comunicación y expresión al alcance de todos, en el que la incitación al "hazlo tú mismo" es constante: "pensad y tocad (play). Enchufad y arrancad (play). Descargad y reproducid (play). Recordad siempre: play es la palabra clave en este motor de búsqueda y también quiere decir 'jugar'" (Dj Spooky 2005: 12). Esta recuperación de la autonomía del músico hace que la figura romántica del autor-compositor que firma la obra y aspira a la originalidad se tambalee, pues de alguna manera las prácticas de muestreo, deformado y mezclado propias de la música digital hacen que volvamos a la simplicidad y a la apropiación personal de la producción musical que era lo propio de la tradición oral. Como nos recuerda Lévy (2007: 112), "En las sociedades de la cultura oral, la música se recibe por audición directa, se difunde por imitación, evoluciona por reinención de los temas y de los géneros inmemoriales. La mayoría de los tonos no tiene autores identificados, pertenecen a la tradición".

Algo parecido ocurre en la actualidad en músicas como el *techno* o el *house*, donde es cada vez más frecuente que los músicos produzcan su música a partir del *sampling* (o muestreo) y de la reordenación de sonidos extraídos del stock de grabaciones disponibles. Estas músicas pueden ser ellas mismas objeto de nuevos muestreos, de mezclas y transformaciones diversas por parte de otros músicos cuya performance (actuación) sobre esos materiales añaden al mismo tiempo un *stock* nuevo a partir del cual otros van a trabajar, y así sucesivamente. Cabe hablar entonces de un proceso de *inteligencia colectiva musical* (Lévy) que va integrando progresivamente el conjunto del patrimonio musical grabado mediante la continua mezcla y transformación del stock de materiales disponibles: un stock que más que sujetarse a un autor(es) identificado(s), pertenece a la tradición. De ahí que la música digital recupere una figura como la del "prosumidor" (Toffler), pues el productor es a la vez consumidor y viceversa.

El músico como cirujano

Las posibilidades de un estudio de grabación son infinitas. En el estudio, el productor es al mismo tiempo un creador, un artista en el manejo de unas herramientas que le permiten una total manipulación de los sonidos; es también un cirujano que abre las ondas sonoras para examinar su interior y así trabajar mejor sobre ellas; y es un consumidor, pues muchos sonidos los extrae de un stock de materiales que mezcla y samplea para crear su propia música.

Como decíamos, los medios digitales han permitido que hoy el estudio de grabación esté disponible para cualquier persona en la figura de un simple ordenador personal. Entre las principales funciones del estudio digital se encuentran el *secuenciador*, que ayuda en la composición, programación y control de la instrumentación electrónica musical, el *muestreador*, que permite muestrear digitalmente secuencias sonoras (o *samples*), los programas de mezcla y arreglos del sonido digitalizado, y el sintetizador, que produce sonidos a partir de instrucciones digitales o manipulación de valores discretos. En todos estos procesos la norma MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) destaca como el estándar que permite a cualquier dispositivo musical electrónico comunicarse y compartir información para la generación de sonidos. Así, gracias a este protocolo es posible "tocar" una secuencia de instrucciones musicales compuesta en un estudio digital cualquiera en cualquier sintetizador u ordenador del planeta. De ahí que la idea de una *inteligencia colectiva musical* no sea tan descabellada si atendemos a procesos como estos, en los cuales la *interconexión* por la estandarización técnica (norma MIDI) permite el flujo y la circulación de sonidos entre los propios músicos y la posibilidad de utilizar y tratar cualquier fragmento (Lévy 2007), procesos en los que, como diría Dj Spooky, "cualquier sonido puedes ser tú".

Señalábamos antes que una de las facetas del "prosumidor" en el estudio de grabación es la de ser también un cirujano del sonido. La llegada de las mesas de grabación multipistas inició este proceso en el que la obsesión por el control y el detalle se fue haciendo cada vez más evidente, superando incluso a los ideales de espontaneidad, energía y frescura propios de géneros como el rock (Frith 1986).

Como señala Eco, la llegada de los aparatos electrónicos permitió

producir sonidos nuevos, timbres nunca conocidos anteriormente, series de sonidos diferenciados por matices mínimos, 'fabricando' directamente las frecuencias de las que se compone el sonido y, por consiguiente, actuando en el interior del sonido, de sus elementos constitutivos [...] En tal sentido el compositor se ha encontrado frente a un universo sonoro inexplorado, frente a una materia nueva y provocadora.
(Eco 2001: 295)

ordenador, los sonidos se pueden abrir, expandir, cortar, pegar, empalmar, amputar, modular, simular, etc. Pero lo más importante es que todo esto se hace *visualizándolo*, es decir, accedemos al sonido e intervenimos sobre él por medio de interfaces visuales que ensanchan y estrechan las ondas sonoras, que las abren y cierran, configurando una forma de creación musical donde se da una total sincronización y equivalencia gráfico-sonora. Las herramientas digitales permiten hacer zoom en el sonido y controlar cada una de las ondas que configuran el devenir musical. El músico es capaz de explorar y explotar las posibilidades sonoras hasta el más mínimo nivel de detalle, convirtiéndole así en una especie de *cirujano del sonido* que interviene directamente sobre las ondas, abriéndolas, moldeándolas y troceándolas en un delicado y minucioso proceso de "operación" musical. Algunos artistas, como los representantes del sello de música electrónica alemán Raster-Noton, han creado toda una filosofía específica a partir de esta *cirugía de los sonidos* -que es también una *cirugía de las imágenes*-, llevando el mismo proceso que caracteriza la experimentación y composición musical digital al diseño de sus discos y a los propios directos^[3].

La metáfora del cirujano ya fue utilizada por Walter Benjamin para describir el trabajo del cámara de cine, quien, a diferencia del pintor (que mantiene una distancia natural para con su dato), aproxima su cámara en lo más profundo del tejido de la realidad, "se adentra hondo en la textura de los datos" para intervenirlos operativamente (Benjamin 1984: 43). El ordenador y los programas informáticos de edición de video, fotografía, audio, etc., funcionan hoy como una extensión del método de trabajo propio del cámara cinematográfico pues facilitan un tratamiento de la información y de los datos muy centrada en la atención al detalle, en los niveles más profundos del tejido informacional. Al igual que el cámara-cirujano benjaminiano, el operador de estos programas "trocea" los datos para trabajarlos de forma única y separada, ensanchando el espacio y alargando o retardando el movimiento, ampliando la imagen, el sonido, no sólo para aclarar lo que de otro manera no se veía -escuchaba- claro, sino para descubrir formaciones estructurales desconocidas, que vuelven a juntarse según una ley nueva.

Con el estudio digital, todo músico se convierte en un cirujano potencial ya que, en mayor o menor medida, se ve obligado a intervenir sobre las ondas sonoras, a abrirlas, moldearlas y modularlas para ir elaborando su música. Ya no es sólo el productor el único capaz de "hurgar" en el interior de estos sonidos sino que todo usuario puede acceder ahora a ellos con un simple ordenador personal y cualquier programa de edición musical. Los gráficos se convierten así en las constantes vitales de los sonidos, gráficos que nos van informando a cada momento sobre el estado de nuestras creaciones y composiciones. Es el seguimiento, tratamiento y relación con estos gráficos lo que en último lugar hará que nuestra "operación" musical sea más o menos exitosa, de forma que en la composición musical digital lo visual es tan importante como lo propiamente musical. De ahí que sea más correcto hablar de "musicovisualidad" para referirnos al tipo de composición musical realizada por ordenador, término este que se acercaría más a la verdadera interacción música-imagen que tiene lugar durante su creación.

Alta Fidelidad y Realidad Integral

Estrechamente relacionado con esta obsesión por el control y el detalle está la obsesión por la fidelidad y la alta definición de la música y los sonidos. Si bien en un principio la tecnología de grabación ofrece una calidad musical inferior a la que puede escucharse en directo, poco a poco, el producto va mejorando técnicamente, y con la llegada de los equipos de alta fidelidad se logra alcanzar unas condiciones de audición ideales (Eco 2001). El término Alta Fidelidad (*High Fidelity* o *Hi-Fi*) hace referencia a un tipo de reproducción del sonido que pretende ser muy fiel al original, reduciendo al mínimo todo tipo de ruido o distorsión. Hoy en día, todo sistema o equipo de audio doméstico se nos presenta bajo esta etiqueta, indicando con ello una reproducción del sonido en formato estéreo y de muy buena calidad. En realidad, se trata de una búsqueda obsesiva de la reproducción exacta del sonido mediante los recursos tecnológicos disponibles para este fin, obsesión que Jean Baudrillard describió del siguiente modo:

¿Dónde comienza el efecto estéreo, el punto de sofisticación inútil de la hi-fi, en que la música se pierde por la obsesión de su fidelidad? [...] Hoy, la obsesión por este tecnicismo, por esta veracidad, nos aleja definitivamente de la música. Ha creado un falso destino para la música [...] el de realizarse sólo en la perfección de su ejecución (Baudrillard 1989: 75).

Para Baudrillard, el ordenador y la digitalización de la información han llevado esta búsqueda de la ejecución y reproducción exactas hasta el límite de tener que cuestionarnos si podemos seguir hablando realmente de música, al menos tal y como la conocíamos hasta ahora: "Música virtual en cierto modo, sin fallas, sin imaginación, que se confunde con su propio modelo y cuyo goce es también virtual. ¿Se trata aún de música? Nada menos seguro, si hasta se ha concebido la idea de reintroducirla ruido para hacerla más 'musical'" (Baudrillard 2008: 22).

El autor francés vincula esta nueva condición de lo musical a su concepto de "Realidad Integral", que describe como la perpetración sobre el mundo de un proyecto operativo ilimitado cuyo ascenso espectacular está haciendo que todo se vuelva real, que todo se vuelva visible y transparente, que todo sea "liberado", que todo se lleve a cabo y que todo tenga un sentido (aún cuando lo propio del sentido es que no todo lo tiene). Así, la realidad objetiva, relativa al sentido y a la representación, estaría cediendo su lugar a una "Realidad Integral" en la que todo es realizado, técnicamente, integralmente materializado. En el terreno de lo musical, las técnicas digitales habrían creado una nueva situación en la que la música aparece implacablemente ligada al cálculo integral, cálculo que va más allá de lo propiamente musical para *realizarla* en la perfección de ejecución, eliminando cualquier atisbo de impureza mediante una elaboración técnica perfecta, total:

La Realidad Integral está asimismo en la música integral, la que encontramos en los espacios cuadrofónicos o que puede 'componerse' en la computadora. Aquella donde los sonidos han sido clarificados y enriquecidos y que, más allá de cualquier ruido y de cualquier parásito, es, como

(Baudrillard 2008: 22).

Tal condición, señala Baudrillard, es también la de la imagen de síntesis, imagen numérica y digital construida de arriba abajo, sin referente real y donde, a diferencia de la imagen analógica, el negativo ha desaparecido. Pero no sólo el negativo del film, sino también "el momento negativo situado en el corazón de la imagen, esa ausencia que produce su vibración. Aquí la elaboración técnica es perfecta y no hay posibilidad de imagen borrosa, de sacudida errática de la cámara o de azar. ¿Se trata aún de una imagen?" (ibídem: 22). La misma pregunta, por tanto, para la imagen y para la música, pues si las técnicas digitales eliminan toda amenaza de ruido, de vibración o de azar, elementos todos ellos presentes de algún modo en la ejecución musical, fotográfica o cinematográfica, ¿se trata aún de música?, ¿se trata aún de imagen?

Un cuestionamiento similar, aunque más centrado en el aspecto eminentemente visual, es el realizado por el ruso Lev Manovich en su importante obra *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* (2005). Manovich señala que las imágenes tridimensionales típicas producidas con ordenador siguen pareciendo antinaturales por demasiado limpias y nítidas. De hecho son *demasiado perfectas*, aspecto que, paradójicamente, las hace *demasiado reales*, o más reales que lo real. De ahí el carácter hiperreal asociado a este tipo de imágenes:

La imagen sintética está libre de las limitaciones de la visión, tanto de la cámara como del ser humano. Puede tener una resolución y un nivel de detalle ilimitados. Está libre del efecto de la profundidad de campo, una consecuencia inevitable del objetivo, de modo que todo está enfocado. Y está también libre de grano, esa capa de ruido que crean el celuloide y la percepción humana. Sus colores son más saturados, y sus líneas pronunciadas siguen la economía de la geometría. Desde el punto de vista de la visión humana, es hiperreal y, sin embargo, es completamente realista. La imagen sintética es el resultado de una visión diferente, más perfecta que la humana (Manovich 2005: 267)

¿De quién es esta visión?, termina preguntándose Manovich: "Es la visión de un ordenador, de un cyborg, de un misil automático". Lo mismo ocurre con la música creada por ordenador. Aquí los sonidos son limpios y nítidos, claros, no tienen "desenfoques", ruido ni grano. Se muestran en su nivel más acabado de perfección técnica, una perfección incapaz de conseguir por ser humano alguno pues, parafraseando a Manovich, la música sintética es el resultado de una audición diferente, más perfecta que la humana. Es la audición de un ordenador, de un cyborg, ambos libres de las limitaciones de la audición humana.

Así pues, los sonidos creados de este modo son *demasiado perfectos*, lo que los convierte en *demasiado reales* o hiperreales, y la música elaborada a partir de ellos no es ya simplemente música sino más bien "hipermúsica", una música hiperreal, hipermusical, *más musical que lo musical*.

Hipermúsica: la música de los cyborgs

Los análisis de Baudrillard y Manovich, como hemos visto, ponen en evidencia un cambio significativo en las artes de lo visual y lo musical. Tanto la imagen como la música generadas por ordenador se caracterizan por un nivel de procesamiento y acabado técnico que convierte sus elementos gráficos y sonoros en productos ideales, absolutos, perfectos. Derivados de la obsesión de la hi-fi, los sonidos e imágenes digitales nacen con una voluntad de eliminar todo ruido, todo grano, toda imperfección del medio y de su ejecutante: de la cámara y de su operador en el caso de la imagen (fotográfica o cinematográfica), del instrumento y su intérprete en el de la música. A ello se refería Baudrillard cuando señalaba que la imagen de síntesis elimina no sólo el negativo del film sino también ese momento negativo situado en el corazón de toda imagen y que se manifiesta por medio de la vibración y la sacudida errática de la cámara derivados de elementos naturales y humanos como el azar y el temblor, ambos corregidos y sustituidos por la lógica matemática de las técnicas informáticas. Recordando un aforismo de G. C. Lichtenberg, Baudrillard (2008: 92) señala en este sentido que todo gesto, aún siendo exacto, está comúnmente precedido por "un temblor, una imprecisión gestual de la que siempre se conserva algo. Cuando esa imprecisión, ese temblor, no existen, cuando un gesto es puramente operativo y su puesta a punto es perfecta, se está al borde de la locura", una locura de perfección.

Al eliminar características como el temblor o la imprecisión gestual, las técnicas digitales eliminan algo fundamental en el ser humano, un factor de diferenciación básico que convierte a todos y cada uno de nosotros en seres únicos a la hora de expresar y comunicar nuestros actos y creaciones. Así lo entiende el filósofo Michel Serres (1996: 45), para quien "lo accidental, el ruido de fondo, es *esencial* en la comunicación".

Para ilustrar esta afirmación, Serres acude al ejemplo de la escritura, que entiende fundamentalmente como grafismo, es decir, como dibujo, ideograma o grafo convencional. El grafo implica caracteres esenciales, cargados de sentido: la forma de las letras, la buena formación de series de letras, de palabras a través de reglas morfológicas y sintácticas, etc.; pero además implica "la cacografía, el temblor del brazo, el azar del trazado, la infracción del gesto, el conjunto de casualidades que hace que ningún grafo sea exactamente de la misma forma que otro" (ibídem: 49). Son este tipo de caracteres accidentales los que hacen que ninguna grafía se parezca a otra, que el "ruido" (temblores en el trazo, fallas del movimiento, faltas de ortografía, etc.), aparezca como una condición fundamental de la comunicación que permite diferenciar y singularizar el modo de expresar y comunicar de cada uno.

Pero antes incluso que las técnicas digitales, fue la misma posibilidad de grabar los sonidos la que incidió sobre estos aspectos. Es lo que nos recuerda Jacques Attali al analizar el paso de la representación a la repetición. Para Attali, la tecnología de grabación de sonidos instauró un nuevo tipo de sociedad basada en la producción en serie, la repetición y el no-proyecto. El uso no es ya disfrute de un trabajo presente (*representación*), sino consumo de una reproducción (*repetición*). Así, en relación con el nuevo proceso de producción de la música basada en la repetición, Attali se quejaba de

poco que la música era ruido de fondo y forma de vida, duda y baluceo. La representación comunica una energía; la repetición produce una información sin ruido (Attali, 1995: 157)

Lo mismo que con el ruido ocurre con el grano. El grano es inherente al ser humano. Es, como nos recuerda Barthes (1986: 270), “el cuerpo en la voz que canta, en la mano que escribe, en el miembro que ejecuta”. El grano es ese temblor del cuerpo que acompaña todo quehacer artístico. No es tanto la interpretación de una ejecución o de una creación según las reglas de la interpretación, de las construcciones del estilo, sino de acuerdo con la imagen del cuerpo que nos ha sido entregada y cuyos rastros permanecen en la obra en forma de energía, temblores, azares, imprecisiones, pasiones, pulsiones... Un ejemplo de música clásica tomado del mismo Barthes puede servirnos para ilustrar esta visión:

Oigo con plena certeza que el clavecín de Wanda Landowska procede de su cuerpo interno y no del tricotar digital de tantos clavecinistas (hasta el punto de resultar otro instrumento); y en cuanto a la música de piano, enseguida sé cuál es la parte del cuerpo que toca: si es el brazo, a menudo ¡ay! musculado como la pantorrilla de un bailarín, la garra (a pesar de los puños redondos) o, por el contrario, la única parte erótica del cuerpo de un pianista: las yemas de los dedos, cuyo ‘grano’ se oye tan rara vez (Barthes 1986: 271)

Siguiendo con el ejemplo de la música, el que aquí más nos interesa, de la misma forma que no hay dos grafos iguales no hay dos *pizzicatos* iguales, dos pulsaciones iguales, dos formas de atacar la cuerda iguales, dos formas de tocar un violín o cualquier otro instrumento iguales. Entre el ejecutante y el instrumento, señala Eco (2001: 287), se crea siempre “una relación casi orgánica, hasta el punto de que el violinista ‘piensa’ y ‘siente’ a través de su violín, hace del violín un miembro propio, carne de su propia carne”. Este nuevo miembro, esta “nueva carne” que es el instrumento musical, se incorpora al cuerpo humano de una forma siempre diferente, asociado a un complejo nervioso y emocional que nunca es, no puede ser, el mismo. Este es el “grano” del músico: la imagen de su cuerpo en su instrumento, un cuerpo siempre diferente, con una pulsación, dinámica, tensión, relajación y pasión siempre diferentes. Un cuerpo único que se expresa y comunica con su instrumento de una forma igualmente única.

Los programas de música digital, al eliminar características como el ruido o el grano eliminan toda singularidad, toda diferenciación en la ejecución. Aquí el cuerpo no es ya el del músico sino el de la máquina. Es el cuerpo de un cyborg, libre de temblores, de azares, de imprecisiones, de fallas, de accidentes, de errores. Lee “Scratch” Perry, pionero de *dub* y el *reggae*, decía que es mejor utilizar una máquina que un ser humano imperfecto: “La caja de ritmos no comete errores como el músico. Si desea ser un buen batería, imite a la máquina eléctrica [...] Me gustaría coger una caja de ritmos y atizar al batería hasta que consiga tocar igual” (citado en Gilbert y Pearson, 2003: 217-218).

Como señalan los propios Gilbert y Pearson, mientras Lee Perry bromeaba, muchos músicos viven ahora en “la era del ‘click track’ [claqueta], el ritmo electrónico que mide desde fuera y al que se podría considerar el artifice de la *cyborg* batería, ya que su sistema cardiovascular -los latidos y el número de pulsaciones- se calibra externamente, se regula de forma digital” (*ibidem*: 218).

Este cuerpo cyborg (esta *cyborg* batería) es el cuerpo del futuro, de un mundo reducido a la geometría, a la abstracción formal de las matemáticas, que no por casualidad es el mundo purgado al máximo de ruido. Así son los sonidos que acompañan los programas de edición musical: sonidos puros, limpios, nítidos, de una perfección extrema, hiperreal. Pero incluso cuando el músico graba en el estudio directamente a partir de su instrumento, todas las imprecisiones y temblores naturales provenientes de su cuerpo en contacto con el instrumento son eliminadas después de forma digital, mediante las múltiples herramientas de post-producción disponibles a tal fin. Esto es así porque el ordenador no distingue entre un sonido obtenido de la interpretación de un músico, otro creado con un programa de música digital u otro sintetizado en un paquete de edición de audio, puesto que todos están hechos del mismo material: ceros y unos. Y éstos, independientemente de su origen pueden alterarse fácilmente, sustituirse por otros, etc.

Al pasar por el filtro numérico del ordenador, la singularidad del músico, su personalidad a la hora de tocar su instrumento, es ocultada por una perfección artificial que es demasiado perfecta para ser real, demasiado musical para ser musical: “Creo que si un vocalista está hiper-afinado es menos personal”, dice el productor Brendan O’Brien (Levine, 2007). El también productor Mitchell Froom señala que con las técnicas informáticas puedes hacer que cualquiera suene profesional, “el problema es que tienes algo que es profesional, pero no distintivo. Estaba hablando con un batería de sesión y le pregunté: ¿Cuándo fue la última vez que pudiste distinguir quién era el batería? Puedes distinguir a Keith Moon o a John Bonham, pero ahora todos suenan igual” (*ibidem*). La tecnología digital hace que los músicos suenen artificialmente perfectos y esa es la información que se procesa, una suerte de simulacro de ejecución vocal y/o instrumental que hace que cualquiera suene profesional:

Las interpretaciones musicales se pueden captar, fragmentar en numerosas partes, y pueden volver a tocarse combinaciones nuevas semanas o años más tarde de forma que una persona incapaz de tocar el violín o la guitarra eléctrica pueda crear digitalmente sonidos capaces de rivalizar con los de los maestros más virtuosos. Además, la interpretación grabada de una composición determinada puede retocarse de manera que una interpretación vocal desafinada suene perfecta y que unos instrumentos mal tocados suenen bien. Como consecuencia, se está produciendo una gran demanda de técnicos digitales, a la vez que disminuye la necesidad de contar con buenos músicos (Peterson y Ryan 2005: 274).

Surge entonces un problema de diferenciación, ya que si todo el mundo puede sonar perfecto, profesional, ¿dónde se encuentra la personalidad del músico, la forma de tocar exclusiva, diferente y única de cada uno? Quizás sea en la música rock donde este hecho resulta más evidente pues aquí la personalidad, autenticidad y singularidad del músico son entendidas como una extensión de su propia

tempo, lo tratan como a un error y lo corrigen" (Levine 2007). Para Gilbert y Pearson (2003: 134), todo esto se aprecia con mayor claridad en el tratamiento que el rock hace de la voz: "Dentro del discurso del rock contemporáneo, la voz 'en bruto', sin pulir, ha venido a significar sinceridad, autenticidad, *significado* verdadero de un tipo de voz que un cantante (supuestamente) preparado no podría producir". Así, citan nombres como los de Bob Dylan, Mick Jagger, Iggy Pop, Bruce Springsteen, Ozzy Osbourne o Michael Stipe como ejemplos de vocalistas de rock que utilizan el "grano" de su voz para dar a entender la corporeidad de su música, "no en oposición a un ideal de significado inmaterial, 'puro', sino en oposición al artificio percibido y a la falta de autenticidad del pop que transmite la tecnología" (*ibidem*: 135). Por último, como apunta Frith (1986: 184), "una importante fibra del sentido común del rock es que tocar un instrumento es un ejercicio físico que visiblemente envuelve al cuerpo, y es, por encima de todo una cuestión de esfuerzo". Cuando el cuerpo -la voz, el "grano"-, desaparece y se hace siempre el mismo, la energía y el esfuerzo físico de cada músico (su personalidad, su autenticidad, etc.) no tienen ya mucho sentido, pues todos suenan igual y no hay posibilidad de diferenciar una ejecución de otra.

El ordenador, pues, ha hecho que este tipo de caracteres, que para géneros como el rock resultan sumamente esenciales, desaparezcan ante el imperativo digital de la perfección total. La máquina no admite el error humano y lo corrige, no tolera el ruido o el grano del cuerpo -de la voz- y lo oculta hasta hacerlo desaparecer. El cuerpo que nace entonces es un cuerpo que va más allá de lo humano, un cuerpo hiperhumano libre de las limitaciones naturales de la visión y la audición. Un cuerpo sin ruido, sin grano, sin temor ni temblor. Es el cuerpo de un cyborg dictaminando la música del futuro...

Conclusión: el carácter paradójico de la Hiper música

Retrocedamos unas cuantas líneas y recordemos unas palabras de Baudrillard que sólo apuntamos de pasada pero cuya misteriosa presencia sigue merodeando por estas letras y espacios: "Música virtual en cierto modo, sin fallas, sin imaginación, que se confunde con su propio modelo y cuyo goce es también virtual. ¿Se trata aún de música? Nada menos seguro, si hasta se ha concebido la idea de reintroducirle ruido para hacerla más 'musical'" (Baudrillard 2008: 22). Es este último párrafo el que nos viene intrigando desde su primera aparición, algo que Baudrillard apuntó únicamente como idea o posibilidad pero que hoy es ya un hecho. En efecto, los programas de edición digital musical cuentan hoy con herramientas de reintroducción no sólo de ruido sino también de grano, saturación, degradado, error, etc. Paradójicamente, todo aquello que las técnicas digitales permitían ocultar y/o eliminar vuelve ahora no ya bajo su forma real, natural, sino bajo la forma del simulacro, del cálculo integral. Al reintroducir estos elementos, la música digital revela así su carácter hipermusical, su condición antinatural y antihumana por demasiado perfecta. Asimismo, se utilizan patrones de humanización que intentan dotar de más "humanidad" a los sonidos y músicas digitales. Pero de nuevo se trata de una humanidad simulada, pues sigue procediendo del filtro de la máquina, del cuerpo del cyborg.

La paradoja alcanza su límite cuando la música digital lleva incluso a recrear la imperfección y el "grano" del sonido que intentó suplantar, esto es, el sonido analógico. Así, los chasquidos, zumbidos, chirridos y crujidos de los viejos discos de vinilo y cintas de cassette son buscados deliberadamente por artistas y productores e introducidos como un elemento estético más, que es sampleado y mezclado con el resto de sonidos. Como señalan Gilbert y Pearson:

La producción de música digital ha alcanzado un estadio de hiperrealidad en el que se pueden crear artefactos relacionados con tecnologías analógicas 'auténticas' mediante procedimientos digitales, por ejemplo, discos y cintas, conectándose a un sistema de música computerizado que incorpora las crepitaciones del vinilo o que simula la saturación de las cintas (Gilbert y Pearson 2003: 254).

Lo mismo ocurre con las imágenes de síntesis. Los directores y animadores digitales tienen que servirse de diferentes trucos para disminuir la perfección de las mismas. Con la ayuda de algoritmos especiales, señala Manovich (2005: 269), "se reduce la resolución, se suavizan los bordes y se añaden profundidad de campo y un efecto de grano de manera artificial". Paradójicamente, estas imágenes, que en su origen son limpias y nítidas, sufren un proceso de degradación sistemática que las acerca al tradicional soporte cine, con sus características de grano, profundidad de campo, desenfoque por el movimiento, baja resolución, etc. Recuperan así, aunque de forma completamente artificial, el tipo de imagen analógica al que estábamos acostumbrados (la imagen de la fotografía y del cine), así como nuestra experiencia perceptiva y corporal derivada de estos modos de representación familiares a la visión humana. L

a visión del ordenador, del cyborg queda, pues, paradójicamente *desenfocada* por una vuelta a códigos visuales más normales, más naturales, más humanos.

Como ya hemos visto, la música digital recurre a un procedimiento similar al reintroducir elementos naturales y humanos como el ruido, el grano, la imprecisión, el temblor o el error, códigos que funcionan como factores de "humanización" pero bajo el orden del simulacro, pues la esencia de estos códigos sigue siendo informática, numérica, integral. El propio ordenador degrada los sonidos limpios y perfectos para acercarlos a la imperfección de lo humano, sustituyendo el cuerpo del cyborg por un cuerpo humano, ese cuerpo que se agita cuando canta, que tiembla cuando toca, que se tensa cuando ejecuta una pieza buscando una relajación que nunca es definitiva (¡que le pregunten a cualquier músico!); ese cuerpo, en definitiva, que es la más bella manifestación del "grano" humano.

Si se tienen que reintroducir estos elementos para hacer la música digital más "musical" es que no es de la misma naturaleza que esta música que nos agita y nos tensa, sino *algo más*, una música diferente, situada a un nivel superior de composición, audición y ejecución, demasiado perfecta para ser real, y por lo mismo, demasiado musical para ser musical. He aquí, pues, el carácter paradójico de la hipermúsica, que cuanto más musical quiere ser, menos musical resulta. paradoja más que evidente

BIBLIOGRAFIA

- Adell, Joan-Elies. 2008. "Músicas portátiles: tecnología y evolución del consumo musical". En Aguilera, Miguel de, Adell, Joan E., y Sedeño, Ana (eds.): *Comunicación y música II. Tecnología y audiencias*. Barcelona: Editorial UOC.
- Attali, Jacques. 1995. *Ruidos. Ensayo sobre la economía política de la música*. Madrid: Siglo XXI.
- Barthes, Roland. 1986. *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós.
- Baudrillard, Jean. 1989. *Cool Memories*. Barcelona: Anagrama.
- _____. 2008. *El pacto de lucidez o la inteligencia del mal*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Benjamin, Walter. 1982. "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica". En *Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus.
- Blánquez, Javier. 2009. "La consagración del timo". En *Go Mag*, nº 100, mayo 2009.
- Dj Spooky. 2005. "Film Form/Film Formlessness". En Polite, Pablo G. y Sánchez, Sergi (coord.), *El sonido de la velocidad. Cine y música electrónica*. Barcelona: Alpha Decay.
- Eco, Umberto. 2001. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen y Tusquets.
- Frith, Simon. 1986. "El arte frente a la tecnología: el extraño caso de la música popular". En *Papers*, nº 29, pp. 178-196.
- Gilbert, Jeremy y Pearson, Ewan. 2003. *Cultura y políticas de la música dance. Disco, hip-hop, house, techno, drum'n'bass y garage*. Barcelona: Paidós.
- Himanen, Pekka. 2001. *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*. New York: Random House.
- Hornby, Nick. 2009. *31 canciones*. Barcelona: Anagrama.
- Lasén, Amparo. 2004. "El baile de las máquinas". En Lynch, Enrique, Pardo, Carmen y Solomos, Makis (eds.), *Musiques, arts et technologies*. París: L'Harmattan.
- Levine, Robert. 2007. "The Death of High Fidelity. In the age of MP3s, sound quality is worse than ever". En *Rolling Stone, News*, 27 December. On-Line: www.rollingstone.com/news/story/17777619/the_death_of_high_fidelity (Fecha consulta: 27/07/2009).
- Lévy, Pierre. 2007. *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos.
- Manovich, Lev. 2005. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- Peterson, Richard A., y Ryan, John. 2005. "La musa sin cuerpo". En Howard, Philip N. y Jones, Steve (Eds.): *Sociedad on-line: Internet en contexto*. Barcelona: Editorial UOC.
- Renaud, Alain. 1990. "Comprender la imagen hoy. Nuevas imágenes, nuevo régimen de lo visible, nuevo imaginario". En VV.AA, *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Cátedra.
- Sennett, Richard. 2002. *El declive del hombre público*. Barcelona: Península.
- Serres, Michel. 1996. *La comunicación: Hermes I*. Barcelona: Anthropos.

Notas

[1] Eco parece olvidar aquí que también existe una "maquinación" de la voz (del conjunto del sistema corporal-fonador) en toda música vocal, y en este sentido también la voz es un instrumento-máquina. Por lo tanto, podemos decir que toda música, incluso la vocal, se ha producido desde el comienzo de los tiempos por medio de máquinas. Agradezco al profesor Gonzalo Abril este valioso comentario.

[2] Sin embargo, como apunta Nick Hornby, puede que el nuevo entorno digital sea más democrático que el punk: "Sí, todos podemos salir, robar una guitarra y aprender tres acordes, pero la mayoría de nosotros seguiría sonando más como Ed Banger and The Nosebleeds que como The Clash; de este modo se nos permite a aquellos de nosotros que no tenemos talento pero de todas maneras amamos nuestra música crear algo que suena fantástico. Lo único que necesitas es el software, un par de oídos y mucho gusto: por fin la genialidad auténtica que supone ser un buen fan ha sido reconocida" (Hornby 2009: 142-143).

[3] Para más información sobre este sello visitar <http://www.raster-noton.net/main.php>

subir >



CC TRANS - REVISTA TRANSCULTURAL DE MÚSICA - 2011

Los artículos publicados en **TRANS-Revista Transcultural de Música** están (si no se indica lo contrario) bajo una licencia Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 2.5 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos y comunicarlos públicamente siempre que cite su autor y mencione en un lugar visible que ha sido tomado de TRANS agregando la dirección URL y/o un enlace a este sitio: www.sibetrans.com/trans. No utilice los contenidos de esta revista para fines comerciales y no haga con ellos obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/deed.es>

All the materials in **TRANS-Transcultural Music Review** are published under a Creative Commons licence (Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.5) You can copy, distribute, and transmit the work, provided that you mention the author and the source of the material, either by adding the URL address of the article and/or a link to the webpage: www.sibetrans.com/trans. It is not allowed to use the contents of this journal for commercial purposes and you may not alter, transform, or build upon this work. You can complete licence conditions in the following link: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/deed.es>