

Tecnoperceptives de la sonoritat electrònica en la cibercultura^[1]



Begoña Abad Miguélez

Professora del Departament de Sociologia (Universitat del País Basc)
cjpabmib@lg.ehu.es

Resum:

Les noves tecnologies de la comunicació i de la informació es caracteritzen per fer possible nous usos tècnics, des dels punt de vista instrumental, i noves pràctiques tecnològiques que remeten a relacions intersubjectives, comportaments, representacions... La cultura de l'ordinador, la *cibercultura*, no n'és cap excepció. Amb la generalització i l'afinament del dispositiu original que la crea, es generen socialment les condicions per a un canvi radical de les pràctiques, dels conceptes i dels punts de suport culturals més estables. La major part dels autors que s'han ocupat d'aquest canvi del *sensorium* cultural han tendit a centrar-se en la velocitat i acceleració de les imatges i dels textos deixant de costat el paper que realitza el so i el silenci. Deixant de banda, en definitiva, el paper de la música generada electrònicament. Amb tot, en una època "digital" on els ordinadors governen la nostra vida quotidiana, seria imperdonable que no penséssim en la música electrònica, digitalitzada, com a banda sonora més adient per a aquest nou context. És per això que en aquest treball volem prendre en consideració alguns dels canvis culturals que caracteritzen la cibercultura, i mirar d'establir connexions entre la revolució de les imatges i la revolució de la musicalitat, tant les unes com l'altra generades electrònicament. L'objectiu últim de la nostra incursió en aquest camp és apropar-nos als efectes de sentit de les tecnoperceptives de la sonoritat electrònica en la que podem anomenar "era de les màquines intel·ligents".

1. Introducció: L'art a la biblioteca de Babel

En aquesta era de la societat de la informació, la tecnologia informàtica transforma l'economia, la societat, la cultura i fins i tot els éssers humans. Una bona imatge de l'univers d'aquesta nova societat podem trobar-la en la descripció que fa Jorge Luis Borges (1975:89-90) de la "biblioteca de Babel":

"El universo (que otros llaman la Biblioteca) se compone de un número indefinido, y tal vez infinito, de galerías hexagonales (...). Desde cualquier hexágono, se ven los pisos inferiores y superiores, interminablemente. La distribución de las galerías es invariable. Veinte anaqueles, a cinco largos anaqueles por lado, cubren todos los lados menos dos; su altura, que es la de los pisos, excede apenas la de un bibliotecario normal. Una de las caras libres da a un angosto zaguán, que desemboca en otra galería, idéntica a la primera y a todas (...). Por ahí pasa la escalera espiral, que se abisma y se eleva hacia lo remoto. En el zaguán hay un espejo, que fielmente duplica las apariencias (...). La Biblioteca es una esfera cuyo centro cabal es cualquier hexágono, cuya circunferencia es inaccesible".

* Traducció a càrrec de Joan-Elies Adell, professor dels Estudis d'Humanitats i Filologia de la UOC.

L'univers que dibuixa la biblioteca de Babel és un gran dipòsit d'informació i l'activitat de recuperar-la i d'interpretar-la defineix la vida al seu interior. Cadascuna de les activitats que poden desenvolupar-se en aquest món d'informació són traslladades, d'una manera que no té precedents en èpoques anteriors, al processament informàtic, i són retornades de nou al món de l'acció. El procés de conversió del material previ en representacions abstractes i susceptibles de ser tractades pels programes informàtics remet al llenguatge de la digitalització. La codificació digital és un llenguatge universal perquè qualsevol mitjà d'expressió, tant textos com sons i imatges, pot ser convertit en dades per l'alquímia de la digitalització, pot ser emmagatzemat digitalment i recuperat posteriorment, però també pot produir-se sense relació de continuïtat entre el producte creat digitalment i la realitat. El que és més important per a nosaltres en aquest treball, però, és que amb aquesta alquímia de la mediació numèrica es remodelen algunes activitats cognitives fonamentals que posen en joc el llenguatge, la sensibilitat, el coneixement i la imaginació inventiva.

Entre aquestes activitats cognitives que es reconfiguren amb l'alquímia de la mediació numèrica hi ha les arts. Com ja és tradicional en l'àmbit acadèmic des del segle XIX, es divideixen les arts en dues categories a les quals s'atribueixen no solament modes de percepció diferents, sinó també una posició diferent en la jerarquia social de l'experiència estètica. En un bloc se situen les *arts performatives* (el teatre, la dansa, la música) i, en l'altre, les *belles arts* (la literatura, la pintura, l'escultura) (Frith, 1996:115-116). Les belles arts, també considerades arts espacials, ocupen tradicionalment una posició superior en l'escala estètica. En aquestes, el valor artístic es diposita en l'objecte les qualitats formals del qual poden objectivar-se i ser objecte d'anàlisi. L'experiència estètica es basa en la contemplació intel·lectual i passiva per part d'un receptor que ha de descobrir l'estructura i el significat d'una obra tancada atribuïda al geni individual del seu creador. Les arts performatives, també considerades temporals, focalitzen l'anàlisi en el procés, més que no pas en l'objecte, en la recepció i en la resposta subjectiva davant d'una obra en execució que flueix temporalment. Pel que fa a l'experiència estètica, aquesta se centra ara en l'apreciació sensorial, en la immersió corporal en un "objecte" que envolta.

Evidentment, les peculiaritats de la percepció de cadascuna d'aquestes categories artístiques provenen de l'òrgan sensorial en què recolzen majoritàriament: la vista per a les belles arts, l'oïda per a les arts performatives, en especial la música.^[1] La vista és generosa, atès que dona i rep al mateix temps, contràriament a l'oïda egoïsta que pren sense donar res a canvi. En relació als objectes, però, la vista és possessiva. Ens recorda Simmel (1986:684) que només és possible posseir allò visible. En canvi, "allò purament audible, desapareix al punt mateix d'aparèixer, i no és, per tant, susceptible de 'possessió'". Cosa que s'afegeix al caràcter supraindividual de l'acte d'escoltar ("tot el que sona en un espai han d'escoltar-ho tots els qui es trobin en ell, i el fet que algú ho percebi, no priva de percebre-ho a la resta") davant del caràcter individual de veure ("no ni ha gaires persones que rebin la mateixa impressió visual") (*ibídem*:684).

Això genera una sèrie de conseqüències sociològiques que Simmel apunta amb agudesa. Així, la sensació auditiva "que es comunica unitàriament i uniforme a una multitud" crea una "unitat sociològica i una comunitat molt més estreta d'impressions" que les que es produeixen a partir de les sensacions visuals. D'aquesta manera, la consciència d'unitat tindrà un caràcter més abstracte quan es produeixi entre individus reunits que es poden veure però no parlar-se. I això és així perquè la vista percep millor el que no pas l'oïda el que és comú i general a tots ("una persona veu millor el que té de comú amb altres; en canvi és difícil escoltar el que hi ha de general en ella") (Simmel, 1986:686). L'oïda, contràriament, és l'òrgan d'allò individual, concret, variable, que "transmet la multitud d'estats d'ànim divergents entre els individus, la mobilitat [...] dels pensaments i impulsos" (*ibídem*:685). D'aquí ve que les categories socials i sociològiques de la modernitat, com la de l'obrer, es construïssin sobre aquest principi de generalització i d'abstracció a partir del contacte visual sense comunicació verbal.

Podríem assenyalar, igualment, que mentre l'oïda és l'òrgan de l'emoció i de l'afecte, ja que allò que és sonor, pel fet de ser més proper al cos i als sorolls de la vida, porta el ritme sonor del

1. És ben palès que la dansa i el teatre utilitzen tots dos sentits: la música i l'oïda per a contextualitzar el que es veu i la vista per a contextualitzar el que s'escolta. Són, enfront de les belles arts, bisensorials; fins i tot la música que utilitza la vista per a emmarcar el so (visió dels instruments, de l'execució dels músics, etc.) com succeeix en un concert on *veiem com es prepara el so* que vindrà després, el seu desenvolupament i el seu cessament.

cos, del temps i de la densitat de les existències, l'ull és l'òrgan de la raó i de la consciència. El so està del costat del *pathos*; la imatge, de la idea. Aristòtil va escriure a l'inici de la *Metafísica*: "Tots els homes tenen per naturalesa ànsia de saber. Una prova d'això és el gaudi que ens donen els sentits. I aquest gaudi ho és per si mateix, amb independència de la seva utilitat, sobretot el que ens produeix la vista".

La paraula *saber* que s'esmenta en el text pot traduir-se per *veure*. Els homes desitgen veure el món que els envolta i aquesta mirada és un saber i una reflexió. D'aquesta manera, el principi de reflexió s'aixeca sobre el sentit de la vista en les fronteres del qual ens reconeixem, ens trobem i som. El poder de l'ull en aquest sentit prové de la seva capacitat de donar forma: "L'ull permet plegar la matèria envers la forma tot procurant-nos l'ordre de la claredat, de la distinció. L'ull del cos es transforma imperceptiblement en ull de l'esperit" (Rubio Angulo, 1998:14). Des d'Aristòtil fins avui, veure s'ha convertit, per a la ciència, en la metàfora fundant del racionalisme.

Destacant la dimensió racional del subjecte pensant, se li atorga un poder reforçat per a la possibilitat de controlar el com i el quan de la percepció gràcies a la capacitat de tancar/desviar els ulls. Contràriament, el poder del subjecte queda totalment reduït quan la percepció és acústica. Davant del so el subjecte es deixa envoltar, encisar, submergir extàticament perquè el so ens envesteix per tots els costats al temps que ens abraça. Quan l'escolta es refereix al so desapareix el significat de demarcació i, també amb això, el poder del subjecte, atès que el so és com el ritme que "arrossega, encisa el subjecte, el priva d'iniciativa i de consentiment, que dissol el si-mateix en l'anonimat" (Enaudeau, 1999:99). Hi ha, per tant, un principi de passivitat en l'audició i d'autonomia en la visió. Si l'ull es retreu per a situar-se fora del camp, les orelles se submergeixen en el camp sonor-musical o sorollós. L'espai sonor absorbeix, penetra, tanca. Podem posseir les coses per la visió, però el so ens posseeix.

Tot basant-se en aquestes raons (l'experiència individual transcendent, intel·lectual; la percepció possessiva i la propietat privada de l'objecte de percepció; l'exaltació de la raó; el poder del subjecte, etc.) la burgesia del segle XIX va institucionalitzar les belles arts com les úniques dignes de mereixement estètic.^[2] Això va generar prescripcions sobre allò artísticament significatiu i valuós i els corresponents intents per a objectivar qualsevol forma artística, també les performatives, des dels paràmetres de les arts espacials: la definició tradicional de l'objecte artístic com a únic referent de valoració, l'afirmació de l'autoria i l'experiència receptiva individual, etc., aspectes sobre els quals parlarem al llarg d'aquest treball.

Amb tot, l'alquímia de la digitalització trenca amb la tendència a supeditar les arts temporals a les espacials, que és el mateix que dir que es trenca amb la supeditació de l'oïda a la vista. Podria donar-se, així, un apropament de les arts visuals a les auditives manifesta en la revalorització de la corporeïtat i les sensacions enfront dels significats, en la finalitat de l'objecte, en l'autoria dispersa, etc., tot i que l'experiència visual encara no hagi arribat a ésser col·lectiva com l'auditiva.^[3]

Pot ser, fins i tot, que la mirada s'estigui convertint en modalitat de l'escolta, sense marc, temporal, en procés... i no únicament en el camp de l'art. La vida quotidiana ofereix exemples d'aquest fenomen, com el que succeeix en els espais d'anonimat (supermercats, centres comercials, estacions, etc.) de les grans urbs modernes on s'ha produït una mena de mutació tan gran que si reservem el terme "paisatge" per a l'ull i "ambient" per a l'oïda, observarem que allò visual s'ha convertit en un ambient quasi sonor, un flux que lliga com el so, i l'antic paisatge s'ha transformat en un ambient sinestèsic i englobant (Rubio Angulo, 1998:18). La conversió no és, amb tot, unilateral. També l'escolta s'apropa, com en el cas de les imatges-so, a la mirada. De fet, més que una alteració absoluta de la jerarquia entre les dues formes de percepció, la visual i l'auditiva, el més general i comú sembla que sigui la hibridació, conversió i apropament mutu: en ocasions la mirada sembla una modalitat de l'escolta i, en altres, es produeix l'efecte contrari, això és, l'escolta s'apropa a la mirada.

Finalment, totes aquestes transformacions poden comportar també la pèrdua d'importància del

2. D'aquesta manera es trobava la forma de reflectir en les teories estètiques i en les representacions artístiques la idea d'individu i d'espai intrapsíquic individual que esqueia a la afirmació de la burgesia com a classe social.

3. Es treballa des de fa alguns anys en la creació d'universos virtuals col·lectius conviviais, però encara pertanyen a l'horitzó de la possibilitat.

procés d'academització de l'art (la seva conversió en objecte d'estudi vigilat per un grup d'experts) amb la consegüent democratització de la seva producció. Però, sobretot, pot produir-se un apropament de l'art a la vida quotidiana o d'aquesta a l'art de tal manera que ens obligui a definir de nou els conceptes d'art i d'estètica.

Estem parlant de possibles o futures transformacions produïdes per les noves tecnologies. Convé recordar, no obstant això, com assenyala Gonzalo Abril (1997), que darrere del terme *tecnologia* hi pot haver dos components. La *tècnica* (*techné*) que remet a l'operació instrumental, a l'ús i, doncs, a relacions objectuals entre subjectes i objectes. I el *logos* que ens parla de coneixements, relats, formes de cosmovisió que la tècnica involucra; és, en definitiva, una relació antropològica amb les eines, un context cultural que fa de mitjancer entre l'activitat instrumental i l'expressiva. Dit altrament, el *logos* de la tecnologia ens situa en el context de les pràctiques, dels comportaments, de les actituds i representacions, de les relacions pragmàtiques, intersubjectives, a través de mitjans tècnics.

Més enllà dels usos específics, en aquest treball ens interessa remarcar la manera en què la tècnica configura la raó i la cultura imbricant-se amb la dimensió simbòlica, amb les formes socialment determinades de conèixer i de sentir, amb el conjunt de les relacions i les pràctiques socials al voltant de dos objectes culturals i artístics: la imatge i el so simulats electrònicament. I ens interessa específicament aquesta segona dimensió de l'anàlisi perquè els productes culturals tenen una funció epistemològica ja que transmeten coneixements i experiències del món i, per tant, som el que llegim, el que veiem, el que escoltem. D'altra banda, les noves tecnologies no són simples vehicles de transmissió, asèptics i desideologitzats que serveixen per a emmagatzemar, transmetre i fer circular discursos que no depenen d'ells, sinó que, al contrari, tant les condicions de producció, de difusió i de circulació, com les de recepció i consum que els mitjans proporcionen, tenen la funció de "produir" el sentit, d'"establir" les regles d'intercanvi comunicatiu i de "crear" tipologies de subjectes espectaculars, això és, de subjectes socials determinats.

Tot seguit, doncs, observarem alguns dels efectes de sentit, de les regles d'intercanvi i dels subjectes espectaculars que genera la nova forma de producció d'imatges i de sons digitals o electrònicament simulats. Aquests efectes produeixen tota una sèrie d'hibridacions sorprenents com imatges-sons, gestos-sons, gestos-imatges, etc., que remetent a una nova jerarquia de les arts i a conversions inèdites de les funcions perceptives del fet de mirar i d'escoltar.

2. La fi de l'objecte d'art tradicional, la nova centralitat del subjecte i l'autoria dispersa

En la vella estètica, en la mesura que forma part de la filosofia moderna de l'art, preval d'una banda l'artista, ideal de creativitat individual que imprimeix amb la seva signatura el segell de qualitat artística a una obra de la qual només ell posseeix el significat i el sentit últim i únic, i, de l'altra, la pròpia obra, l'objecte valorat per les seves qualitats intrínseques, que té un únic significat planejat, preexistent i invariable que el receptor-espectador ha d'aprendre a descobrir. La tecnologia que possibilita l'art digital, art de la tecnocultura, crea una ruptura amb tota aquesta vella estètica en proposar la fi de l'objecte artístic, la mort de l'autor solitari i desconnectat i la recuperació de la centralitat del subjecte i els seus processos de creació, recepció i interpretació. Cal assenyalar que aquests nous criteris s'encadenen els uns amb els altres com en espiral, d'aquí ve que l'exposició dels seus efectes, que segueix a continuació, tendeixi a reproduir aquesta figura.

En qualsevol cas tota espiral ha de tenir un començament i el nostre el trobem en la fi de l'objecte artístic tal com s'ha definit tradicionalment. Enfront de l'obra d'art com a *finestra* a una realitat composta, resolta i ordenada per a ser rebuda, ens trobem amb la interfície com a *porta* oberta a la potencialitat semàntica on el contingut és creat més que no pas rebut, on preval la contingència, la incertesa, el flux i el reflux del significat. Com el significant jueu, la interfície seria "una espècie de figura superlativa amb efectes de sentit il·limitats que el comentari, la diversitat de les lectures i la diferenciació del sentit multipliquen indefinidament" (Enaudeau,

1999:100).

La distinció que estableix Barthes entre obra i text resulta aquí gràfica. Barthes distingeix entre *obra* definida com la superfície singular de l'objecte, per exemple un llibre, és a dir, l'escriptura llegida com un producte complet que transmet un significat planejat i preexistent, en oposició a *text*, definit com un camp metodològic d'energia, una producció en curs que absorbeix conjuntament a l'escriptor i al lector en l'elaboració del significat. En aquest sentit assenyala: "Nosaltres sabem ara que el text no és una línia de paraules que allibera un únic significat 'teològic' (el 'missatge' d'un Autor-Déu), sinó un espai multidimensional en el qual una varietat d'escriptures, cap d'elles original, es mesclen i conflueixen" (Barthes, 1977:146).

Per tant, si el text llegible (l'obra) privilegia aquells valors perseguits i assumits en el text clàssic com la unitat orgànica, la seqüència lineal, la transparència estilística, el realisme convencional juntament amb el domini autorial i la passivitat del lector, el text "escribible" estimula i provoca un lector actiu, sensible a la contradicció i l'heterogeneïtat, conscient del treball del text. Transforma al seu consumidor en un productor tot destacant el procés de la seva pròpia construcció i promovent el joc infinit de la significació (Barthes, 1991). En la mesura que l'obra ja no és l'establerta en el seu hieratisme o el seu acabament, i en no estar ja determinada mecànicament en la seva metamorfosi, es fa necessària la integració de l'aleatori i de la interactivitat (Piscitelli 1995:75).

L'exemple més evident del text tal com l'ha definit Barthes és l'hipertext: textos compostos i visualitzats en la pantalla dels terminals informàtics amb les seves estructures no lineals (o multilineals) i no seqüencials.⁴ En ésser no seqüencials els hipertextos descarten un ordre de lectura preestablert i s'obren a una gran quantitat de lectures possibles. L'autor planteja recorreguts alternatius però el lector decideix finalment quin o quins seguirà. D'aquesta manera, l'hipertext és una entitat lingüística que ha de ser transformada mitjançant la "juxtaposició d'actes originals a combinar amb els que porten a terme els usuaris –relacionant distints nodes, establint noves formes de sentit, resignificant i activant altres connexions– transformant el sentit original" (Piscitelli, 1995:155) i convertint-nos en "autors" d'entramats textuals mal-leables i virtuals.

D'altra banda, l'hipertext és el paradís del pastitx, la hipertextualitat, la citació i el refregit amb una materialització tècnica en el "*cut and paste*" dels nostres PC. Amb el ratolí, o prement una tecla, una part del text pot "enllaçar-se" amb una altra del mateix text, o de qualsevol altre: amb un glossari, amb una anotació, amb un altre treball del mateix autor o d'algú altre. A més, es poden incloure il·lustracions, vídeo, so, música o seqüències de pel·lícules. La hibridació de gèneres, d'estils, sembla evident; en la mesura que tot text pot relacionar-se amb qualsevol altre en una matriu d'informació descentrada, la divisòria tradicional entre textos d'una classe, estètics per exemple, i textos d'una altra, antiestètics o paraestètics, cau a trossos.

L'equivalent musical-sonor del "*cut and paste*" és el mostrejador –*sampler*–, aquesta peça de maquinari que "permet agafar i retallar fragments sonors per transformar-los en alguna altra cosa, en un context diferent" (Dyjament, 2000:12) de forma que no únicament cauen a trossos les lleis del *copyright* sinó que el so (no sols la música) entra de ple en l'era de la reproductibilitat absoluta. Encara hi ha més, però. En introduir la representació de la repetició, el mostrejador permet manipular sons com si es tractés d'imatges projectades sobre una pantalla; "(...) el que és sonor adquireix l'estatus d'imatge sonora', ja que entre la causa física i el seu efecte fenomenològic s'interposa la 'forma'" (Rubio Angulo, 1998:20). Tenim aquí un exemple d'inèdits conversions i hibridacions: el so es percep quasi com una imatge i l'escolta esdevé una modalitat del veure.

En qualsevol cas i tornant al nostre argument inicial, sorgeix així "un nou règim de sentit, de gaudi i d'aïstesis; una estètica de procediments en els quals el procés predomina sobre l'objecte, la forma cedeix el pas a la morfogènesi; vivim la fi de l'hegemonia de l'espectacle tancat i estable" (Renaud, 1990:12-13). El vell món cultural s'organitza al voltant d'una cascada d'interpretacions. El món contemporani està organitzat per una xarxa d'operacions (Piscitelli,

4. L'escriptura de l'hipertext suposa una innovació respecte a l'escriptura ordinària perquè aquesta és seqüencial ja que prové dels actes de parla, mentre que l'escriptura de l'hipertext és reticular com l'estructuració de les nostres idees. Per això, de vegades, la lectura ens funciona millor quan, saltant-nos la seqüencialitat del llibre, podem llegir passant alternativament d'un punt a un altre, provant nous camins, sobrevolant passatges, etc.

1995:80).

A partir d'aquesta xarxa d'operacions es recupera la centralitat del subjecte que deixa de ser un mer espectador per passar a ser creador o, millor encara, totes dues coses alhora: tots som ara "escriptors" tot i que l'escriptura es dugui a terme amb el teclat i s'emmagatzemi en l'èter del ciberespai. La centralitat de l'univers de la imatge digital està acompanyada per aquest joc de presència/absència que possibilita la tecnologia digital de la cibercultura i, en especial, la realitat virtual,^[5] "pel qual el subjecte pertany alhora a l'espai allà on és i a l'objecte que contempla" (Enaudeau, 1999:23), o, com assenyala Gubern (1999:169), aquest efecte perceptiu d'immersió en la realitat visual que "anul·la la tradicional diferenciació i distinció psicològica entre el subjecte i l'objecte, l'espectador i l'espectacle, l'observador i allò observat".

Aquesta immersió il·lusòria,^[6] en el ciberespai, del subjecte en l'objecte és possible per la desaparició de l'enquadrament delimitador de la imatge. El significant de demarcació, el marc en el qual enquaden les seves imatges les arts diòptiques, forma part, junt amb la perspectiva, del llegat estètic renaixentista. Aquest llegat "imposa a la visió la seva regla i el seu fre, la tanca en un marc que envolta i delimita l'imaginari representat" (Enaudeau, 1999:23). El "marc" del quadre, del llibre, etc., serveix per a delimitar el territori de l'espai escòpic indicant on comença i on acaba la il·lusió, on se situa la frontera entre realitat i representació^[7] i, per tant, marquen els límits de l'objecte d'art.

La qüestió és que, en assenyalar els límits de l'objecte, el marc delimita també el llindar a partir del qual s'individualitza la figura del receptor-espectador. Amb l'abolició del marc la contemplació del subjecte espectador es complementa amb l'acció d'un subjecte operador que, ja com a autor,^[8] opta per la iniciativa personal entre les diferents propostes que li ofereix un espectacle amb el qual interactua constantment. Així, "tendeixen a confondre's els rols de l'espectador, de l'actor i de l'autor, en un mateix univers continu i tridimensional" (Gubern, 1999:171).

Podríem pensar aquesta recentralització del subjecte en termes d'un trànsit entre el "*mirón*" i el "*mirador*", tal com ha explicat Vasquez Rodríguez (1992). El primer, "pel seu afany i per la seva mandra s'acontenta que els altres li prestin o li facin la feina. Un *mirón* no participa del joc" (Vasquez Rodríguez, 1992:33). Això és el que li succeeix al receptor-espectador que contempla passivament des de la seva butaca unes representacions externes, una imatge-escena. El "*mirador*", contràriament, "disposa, arregla, il·lumina, agrega, sobreposa, maquilla, enfosqueix, fa gargots, s'acosta, s'allunya... Un mirador degusta, tasta, rumia allò que el *mirón* s'afanya a empassar-se" (*ibídem*:33). El "*mirador*" és un jugador, un subjecte pensant i desitjant que va triant en cada tram dels seus moviments el trajecte que seguirà per a endinsar-se en la imatge-laberint; una imatge plena d'imprevistos i de sorpreses que s'obre davant dels ulls proposant amb cada moviment noves experiències.^[9]

Per al "*mirador*" el procés de navegar pel laberint i pels trajectes d'aquest procés no sols és més important que el resultat (finalitat de l'objecte d'art tradicional), sinó també que el propi subjecte. L'autoria com a senyal d'autenticació es dilueix en l'anonimat d'una experiència-espectacle individual o en la boirina de l'autoria dispersa:^[10] obres inacabades que completa la persona que s'introdueix en elles, allò que Philippe Queau anomena "art intermedi", obres en constant evolució resultat de les connexions múltiples de múltiples usuaris, una forma més de proclamar la fi de l'objecte d'art tradicional.

5. La realitat virtual pot definir-se com un sistema informàtic que genera entorns sintètics, en temps real.

6. Entenem aquesta immersió com a il·lusòria si tenim en compte que es produeix en el ciberespai "un espai figuratiu immaterial, un espai mental iconitzat estereoscòpicament, que permet l'efecte de penetració il·lusòria en un territori infogràfic per a viure dins d'una imatge, sense tenir la impressió que s'està dins d'aquesta imatge, i viatjar així en la immobilitat" (Gubern, 1999:166).

7. La possibilitat de distingir realitat i representació junt amb la capacitat física/fisiològica (tancar/desviar els ulls) de controlar el com i el quan de la percepció atorguen al subjecte un poder en la percepció visual que queda notablement reduït en un altre tipus de percepció com l'acústica. Aquesta podria ésser també una de les raons que converteixen l'ull i la vista en els amos dels sentits en la nostra cultura occidental.

8. El dubte que això suscita és que, juntament amb la possibilitat de potenciar la funció d'autoria existeix la resistència del públic a convertir-se en autor i renunciar al gaudi de la contemplació. Simon Frith (1999:26) es mostra força escèptic respecte a això. Per aquest autor les noves tecnologies permeten un major control del consum passiu (oferta per al consumidor) però no condueixen a un consum més actiu (interactivitat). Allò que mou els consumidors de les noves tecnologies és la conveniència (per exemple, el comandament a distància del reproductor de CD) i no la creativitat (la majoria dels usuaris només coneixen el botó de control del volum mentre que desconeixen les cada cop majors utilitats que ofereixen els seus equips).

9. Amb tot, hem de dir que la creativitat, la invenció i la imaginació del "*mirador*" té uns límits que vénen imposats per les possibilitats del programa utilitzat. Al cap i a la fi només es pot optar per les opcions que el programador efectivament ofereix.

10. L'exemple més evident d'autoria dispersa en el context de la digitalització el trobem en l'hipertext: cada lector és responsable (autor) del seu propi text i l'hipertext final és el resultat de les connexions nodals de múltiples usuaris (autoria dispersa). En el cas de la teoria musical i la composició (vegeu Stockhausen, Boulez, etc.) la idea de l'obra musical oberta equival a dir que el compositor no crea un producte acabat i llest per al seu ús sinó un conjunt de possibles interpretacions potencials que queden en mans de l'interpret o de l'usuari.

Tot el que s'ha explicat fins aquí és igualment aplicable als sons electrònicament i digitalment produïts però amb alguna matisació específica que comença per la diferència de significació entre el sentit de la vista i el de l'oïda que ja va estudiar Simmel (1986). Mentre l'ull és un òrgan actiu i viu que exerceix el seu poder d'estructuració amb la seva mobilitat, l'oïda i l'orella és immòbil i fixa, un òrgan passiu que, com un embut, canalitza el so fins a l'interior. A més, enfront de la generositat de l'ull que "no pot prendre res sense donar al mateix temps alguna cosa a canvi", l'oïda és l'"òrgan plenament egoista, que no fa res més que agafar, sense donar res a canvi" (Simmel, 1986:683). És clar que l'oïda paga el seu egoisme "amb la seva incapacitat de desviar-se o tancar-se, com els ulls; l'oïda no fa res més que rebre, és cert, però en canvi està condemnada a recollir tot allò que pugui caure al seu voltant (...). Només unida a la boca, al llenguatge, crea l'oïda l'acte interiorment unitari de prendre i donar, però encara això en pura alteració i rèplica, atès que no es pot parlar bé, mentre s'escolta, ni escoltar bé, mentre es parla" (*ibídem*:683).

Que l'oïda estigui condemnada a recollir tot el que se li presenti en el camp d'acció no s'explica només a partir de l'estructura de l'òrgan. L'explicació es troba també en la manca de marc o d'enquadrament d'allò que és audible i en el seu caràcter no homogeni, totes elles diferències substancials respecte a allò que és visible. Per començar no associem les coses audibles a un camp homogeni com el de les coses visibles. El camp de les coses audibles pot oscil·lar entre el soroll que escapa al nostre control, si tenim en compte que només informa de la "font", el "lloc" o la "naturalesa" de la font, i el so, que podem definir com el món sonor domesticable, produït per un instrument i, per això, modulable i mudable (Rubio Angulo, 1998:15). D'altra banda, no hi ha marc natural dels sons. El món sonor natural, a diferència del visual, està fet de formes dèbils, indecises que ens envolten com una remor indiferenciada i contínua. Aquestes formes dèbils que no podem aïllar i posseir, com fem amb el que es presenta davant dels nostres ulls, tendeixen a percebre's com a soroll i no es consideren, normalment, models estètics. Només les formes fortes, clarament emmarcades, associades al so musical tradicional, reben el qualificatiu de models estètics. Com assenyala Chion (1999:229), "el fet que el so musical obeeixi a una forma específica, distinta dels sons del món ordinari, s'organitzi amb altres sons segons una llei molt precisa i, sobretot, provingui d'una font catalogada com a instrument reservat per a la producció de sons musicals, seria l'equivalent d'un enquadrament, cosa que permetria que reconeguéssim el so musical com a pertanyent a l'obra i no a allò real". És a dir, l'emmarcament no sols ajuda a distingir el so (música) d'allò que no ho és, sinó que converteix aquell so en objecte d'art objectivat amb les mateixes característiques que hem atribuït anteriorment a l'objecte d'art visual: objecte destinat a la contemplació per a descobrir la seva estructura i significat únic i tancat.

La sonoritat electrònica, o la digitalització del so, permet trencar amb l'efecte d'emmarcament, amb totes les conseqüències que hem vist per al cas de la imatge. El resultat específic d'aquesta pèrdua de marc és doble. D'una banda, fa que el soroll, les formes de sonoritat dèbils, entrin en el camp de la música i l'estètica.^[11] Aquest és el cas de grups i autors com Kraftwerk o Brian Eno que han fet de la pobresa del so sintètic una estètica (Chion, 1999:268). De l'altra, s'estableix una mena de continuïtat entre allò real i l'obra de manera que, de vegades, resulta difícil discernir a quin d'aquests àmbits pertany el so. El cas de Brian Eno, experimentador amb sintetitzadors en els anys 70 i a qui es considera com el pare de l'*ambient*, és un exemple evident d'aquesta solució de continuïtat entre l'obra i allò que és real. El seu disc *Music for airports* "recull plans sons extensos, quasi bronzits o vibracions, repeticions minimalistes i quasi absència del beat" (Dyament, 2000:5). En definitiva, converteix en banda sonora la remor (sons ordinaris i quotidians) cada cop més indiferenciada i contínua a què s'ha vist sotmès l'home modern en els espais urbans de la modernitat. Al mateix temps, la banda sonora que ell crea es converteix en el paisatge sonor de fons més adient per a decorar els llocs d'anonimat i abstracció dels quals parlava Augé (1995); llocs on el so de fons està pensat per a ser sentit i no tant escoltat, amb la finalitat de comprendre la seva estructura i significat com succeeix amb la música tradicional de sons fortament emmarcats. Hi ha per tant una continuïtat entre la remor indiferenciada de l'ambient sonor natural i el so musical electrònic o digital.^[12]

11. Podem trobar antecedents remots d'aquesta estetització del soroll en Erik Satie o en el "sorollisme" de Luigi Russolo, tots dos de principi del segle XX.

12. Aquest és el cas, també, del *jungle* que recull els sons ordinaris de la vida urbana tot exagerant-los per simular aquesta realitat i representar la seva alienació.

D'altra banda, com en el cas de l'obra visual, la musicalitat de la música no és una qualitat intrínseca sinó el resultat de les operacions cognitives del procés de recepció, d'interpretació. La construcció de sentit en la música, i en especial de la música popular, no és un problema d'estructures, del significat, sinó del sentit que construeixen perquè en lloc de ser un sistema preconcebut en el qual convergeixen les interpretacions, el text musical és un espai que s'obre a l'experiència de la seva actualització, a la seva connexió amb altres textos en què el subjecte, guiat pel seu desig, tracta de reconèixer-se.

Sorgeix de nou el problema del subjecte que deixa d'ésser espectador-receptor passiu per convertir-se en subjecte-operador. I de la mà d'aquesta qüestió, la problemàtica de l'autoria anònima, individual i dispersa que en el cas de la música és també evident, tot i que amb matisos específics. Davant del vedettisme en què va anar caient progressivament el rock, ens trobem amb la impersonalitat de l'artista electrònic l'anonimat del qual es reforça amb el freqüent ús d'àlies i de disfresses en la presentació i publicitat dels seus productes.^[13] S'ensorra, així, la representació social més important que té el rock: el *guitar hero*. El concepte d'artista o músic que s'utilitzava habitualment desapareix si tenim en compte que ara ja no es busca transcendir en el temps sinó connectar en el present, en el moment de l'execució. Això es reforça gràcies a la disminució de la distància entre artista i públic: en el regne del "fes-t'ho tu mateix", amb l'accés massiu d'una generació a uns mitjans de producció (MIDI,^[14] mostrejadors, etc.) cada cop més assequibles, tot el món pot produir el seu propi so i llançar des de la seva habitació el seu propi segell discogràfic.

L'associació d'art i creativitat individual casa molt bé amb les referències als productes de l'alta cultura, en aquest cas, amb la música anomenada culta.^[15] Amb tot i això, la cultura popular i les seves formacions artístiques semblen haver estat sempre produïdes en col·laboració, una mena d'autoria dispersa. Les noves formes de produir música/so reivindiquen els valors de creativitat des d'aquest argument interior a la lògica de la cultura popular: alguns temes són individuals, altres col·lectius; algunes vegades un comença el tema i un altre l'acaba; cada membre del grup aporta elements propis a l'enregistrament que es van afegint els uns als altres en una espècie de *collage* comú. Desapareix així el concepte tradicional de "banda" on es produeix una complexa però identificable divisió del treball en favor d'una autoria anònima i dispersa.

Hem vist fins aquí com el dispositiu original que crea la cibercultura ens permet generar nous (hiper)textos, redefinir l'objecte d'art i recuperar el subjecte més enllà del seu paper com a receptor/espectador. Ens ocuparem ara de les noves tecnoperceptives que possibilita aquesta màquina numèrica.

3. Percepcions, sensacions, homes i màquines: el ciborg musical

La funció social més important del cinema és crear un equilibri entre l'ésser humà i la tecnologia. Aquestes són les paraules amb les quals Walter Benjamin va iniciar un assaig en què intenta reflexionar sobre el paper de les màquines en la transformació de la percepció humana. Les obres d'art i les tecnologies de vell estil, com la de la impremta, existeixen sense cap problema fora del cos mentre estenen en l'espai i en el temps les nostres capacitats sensorials. Però el que segons aquest autor, que amb aquesta reflexió s'avança a les característiques de la cibercultura, caracteritza al *pop art* en l'era de la seva reproducció mecànica és la manera com es difumina la frontera entre l'humà i la màquina. Home i màquina formen un híbrid que és el veritable circuit que produeix obres d'art. Els estranys erotismes que han d'existir entre aquesta lasciva unió de màquina i home atreïen Benjamin. Eren també, no obstant això, (Waters, 1999:60) el motiu del rebuig que produïa el seu text entre els tradicionalistes que es declaraven obertament, o no, temorosos d'afrontar aquest híbrid, aquest nou subjecte/actor que resulta ser el protagonista de la cibercultura.

13. Nomadisme identitari representatiu d'una tendència més general que vincula aquest nomadisme a la desconexió amb el cos i amb el lloc, cosa que es manifesta amb claredat en l'ús d'ordinadors portàtils per a la producció de música electrònica en viu.

14. Sigles de *Musical Instruments Digital Interface* o interfície digital per a instruments musicals.

15. Pretesament també amb alguna forma de música popular com el rock i el soul. Un dels arguments que, en el seu moment, van ser usats per a salvar el rock de les crítiques fou remarcar que es tractava d'una forma d'art i que, com a tal, el seu senyal d'identitat, segons la noció corrent d'art, era la creativitat individual. Segons Frith (1981: 52-55) aquesta part del mite de la ideologia del rock i el soul s'esvaeix si tenim en compte que, de fet, la seva producció s'ha basat més aviat en una complexa divisió del treball més pròpia dels criteris comercials que dels de la creativitat (Hesmondhalgh 1998: 301).

Cibercultura és un terme que abraça tot el que sigui moviment, evolució i, en definitiva, cultura a través del prefix *ciber-*. Aquest, al seu entorn, ha estat utilitzat per a fer referència a tot allò relacionat amb la robòtica, la mecànica, tot el que relaciona la màquina amb l'home. Així, exponencialment, la cibercultura significa que l'home es fondrà amb la màquina en una substància digital que a poc a poc es tornarà real: el ciberespai.

Aquesta fusió d'home i màquina comporta, d'una banda, l'esvaïment del cos humà i, de l'altra, la seva transformació en formes noves. Persones que perden el cos electrònicament envien correus electrònics al voltant del món, es llancen missatges en temps real a través del xat, s'"arremolinen" al voltant dels temes de discussió dels fòrums, s'espïen, s'insulten, es declaren, etc., o "ratolinegen" entorn de l'última novetat a la Xarxa, la World Wide Web, un sistema hipertextual que permet als lectors de tot el món saltar d'un servidor multimèdia a un altre, rebotant de vídeos digitals a talls sonors i pantalles de text sense final (Dery, 1998:14).

Pel que fa a les transformacions dels cossos en formes noves, aquestes adopten en la cibercultura una expressió material a través del *morphing* i el *borging*. El *morphing* (Dery, 1998:253) és el procediment infogràfic que fa líquida la forma humana, la dissol en una ànima fluïda capaç de ser abocada en qualsevol recipient. Va arribar a nosaltres a través de la mà de Hollywood (gràcies al *morphing* l'androide assassí T-1000 de *Terminator 2* podia convertir-se gradualment en un prim policia d'aspecte felí, en la heroïna Sarah Connor, en un gras vigilant d'hospital o en un terra de linòleum) però ja té els seus equivalents en el món real: des dels transgènics fins als "productes" de la cirurgia plàstica que decoren les revistes del cor. El terme *borging* (*ibídem*:253) prové de la paraula "ciborg" inventada l'any 1960 pel científic espacial Manfred Clynes. Per a Clynes els avenços de l'enginyeria biomèdica (marcapassos recarregables, genolls de titani, ossos i venes sintètics, pròtesis i artificis diversos) demostren la permeabilitat de la membrana de separació entre organisme i mecanisme que dona lloc al nou híbrid del qual parla Benjamin: el ciborg, combinació de cibernètic i organisme.

Ens hem acostumat al *morphing* i al *borging* visual no sols a través de les pel·lícules de ciència ficció. El ciberart, des de l'art infogràfic fins a l'art virtual passant per l'"art del cos" de l'artista francesa de *performance* Orlan, ens han ofert oportunitats inigualables per a reflexionar sobre el paper de la infografia en la creació de cànons de bellesa, sobre la modificació quirúrgica del teixit viu d'acord amb aquests cànons, i, en definitiva, per a reflexionar sobre les perversions d'una cultura inundada d'imatges i obsessionada per les aparences.

El *morphing* i el *borging*, però, no afecten únicament la tecnopercepció visual de la cibercultura sinó també a la *tecnopercepció de la sonoritat* (Martín Barbero, 1997) electrònica.

De la mateixa manera que els individus virtuals poden transformar els seus cossos físics fins que aquests es dissipin per a renàixer reformulats en hibridacions múltiples, els instruments virtuals abandonen els seus cossos acústics, artefactes del renaixement, del segle XVIII i del segle XIX. El *morphing* musical permet modelar totes les característiques sonores possibles i interpol·lar-les en temps real. Per exemple, es pot posar un saxofon a través d'una caixa de ressonància d'un violí i "morfejar-lo" després com una distorsió de guitarra. Es pot fer passar un piano a través de les cordes vocals mentre es pronuncien una sèrie de vocals (Dery, 1998:83).

El *borging* troba també formes d'expressió i manifestació en el camp de la sonoritat electrònica: des de la música digital fins a la quotidianitat, l'univers sonor de l'era electrònica/informàtica està reblert de "figures" de *borging*, de fusió màquina-home. Així era, per exemple, com es definien els alemanys Kraftwerk que en viu tocaven *We are the robots* darrere de l'escenari mentre que en l'escenari col·locaven robots com autèntics maniquins (Dyament, 2000:3). Amb tot, això només es tractava d'una representació. Els músics electrònics d'avui es proveeixen de tot tipus de pròtesis (mostrejadors, sintetitzadors, processadors de senyals, programari d'enregistrament, etc.) que els permeten connectar els seus òrgans sensorials a la matriu del ciberespai donant lloc a gestos sonors que sorgeixen de la fusió música-màquina. En el text de Dery (1998:83-84) podem trobar exemples gràfics d'aquesta connexió: guants d'aspecte ciborg amb falanges d'alumini i nervis de cable elèctric que permeten convertir, a través de l'ordinador, els moviments del director d'orquestra en ordres per als instruments electrònics; dispositius tècnics que connecten els moviments oculars i els senyals electromagnètics i

electroencefalogràfics amb els instruments electrònics i que permeten a un músic tocar un violí inexistent movent els braços, passejant la mirada per una sala o tancant els ulls. Aquests nous "músics", com autèntics cirurgians electrònics, modifiquen al seu gust els *presets* dels teclats fins a trencar la interfície que existeix entre sintetitzador i home, ocupant les màquines més enllà de la interfície imposada (Dyjament, 2000:5).

D'altra banda, Chion (1999:269-271) parla de noves espècies sonores per a noves funcions que, al nostre entendre, poden interpretar-se com a exemples de fusió entre la màquina i l'home en la sonoritat electrònica quotidiana. En l'ecosistema sonor quotidià han aparegut nous éssers sonors que interaccionen amb el nostre cos fins al punt que gairebé n'han esdevingut una extensió. Són, segons Chion, els "bips" electrònics dels nostres diversos *gadgets* personals: rellotges de polsera, caixes enregistradores, teclats de màquines expenedores, senyals, telèfons portàtils, etc. Aquests sons cent per cent sintètics, que no es deriven del funcionament mecànic o pneumàtic dels aparells, "s'afegeixen electrònicament per permetre'ns seguir millor les nostres operacions o perquè puguem percebre els nostres moviments muts, com quan teclegem el nostre codi secret en el teclat d'un caixer i un "bip" ens confirma, en el nostre mateix cos, que hem premut efectivament una tecla". La proliferació d'aquests nous gestos-sonors pot fer-nos pensar en un canvi de relació entre el sentit de la vista i el de l'oïda. Abans (pensem en un concert en un auditori tradicional), el que creiem escoltar era en realitat vist i explicat pel context; ara, el que creiem veure és en realitat el que escoltem. Això és el que succeeix amb totes aquelles activitats que, tot i no ser vistes, identifiquem pel "bip" dels *gadgets* que els acompanyen.

4. De la producció electrònica del so a la manera electrònica d'escoltar

Totes les transformacions que hem descrit al llarg del present text no només suposen una manera de fer so i música electrònica sinó també una manera electrònica d'escoltar: en escoltar hom té la impressió d'ésser un pirata informàtic amb el cervell connectat a l'ordinador. La màquina està incorporada a la nostra manera de percebre les distintes sensacions, cosa que ha provocat bàsicament la recuperació de la constructivitat i la corporeïtat de l'experiència estètica.

Com Paolo Vidali (1995:268) indica, "mai no trobem un món, sinó una relació amb el món. L'experiència no és de les coses, sinó de la interacció amb les coses". Amb tot, la regularitat de les nostres experiències tendeix a amagar-nos aquesta "constructivitat" essencial. La digitalització de la imatge i del so i, en particular, la realitat virtual, recupera aquesta característica bàsica de la nostra percepció en revelar-nos que allò que es percep no és un món sinó la pròpia interacció amb el món. Així s'explica que siguin les metàfores accionals performatives i no únicament les contemplatives aquelles que s'utilitzen per a descriure l'experiència de l'usuari. Una experiència que, d'altra banda, es més ambiental que no pas cognoscitiva, més corpòria^[16] que intel·lectual, si tenim en compte que és el cos qui, per una sobreestimulació sensorial, reconeix (Vidali, 1995:269) i reacciona davant de sensacions (present) abans que davant de significats que exigeixen temporalitat (passat) i espacialitat (distància).^[17]

Tot això ens parla d'una nova classe d'espectador i d'"oient" format per l'ambient de les comunicacions postmodernes. Els estímuls visuals actuen directament sobre l'espectador que "vibra" no per una ficció sinó per variacions de ritme, intensitat i color. De la mateixa manera, el nou "oient" atén a timbres sonors abans que a notes, a entramats de "*samplings*" abans que a contrapunts, i a polifonies a ritme desestructurat i irregular abans que al ritme continu, compassat i en perfecte sincronització amb la melodia principal. Contràriament al concepte rock de "ressonància", la "dissonància" del so electrònic es dirigeix envers l'impacte per la freqüència. Això genera un nou espectador menys alerta a històries que a la descàrrega energètica del flux de música i imatges.

16. Convé recordar aquí que el retorn a l'experiència corpòria no és sinó una recuperació del sentit original del terme "estètica". L'àmbit original de l'estètica no ha estat l'art tal com l'hem entès tradicionalment sinó la naturalesa material, corporal. Inicialment, per tant, l'experiència estètica se situa en la superfície del cos davant de la ment, de la lògica i del significat. Serà en la modernitat quan el terme es domestiqui culturalment i es connecti amb la trinitat filosòfica d'art-bellesa-veritat.

17. Això és una cosa que ja aplaudia en els anys 60 Susan Sontag per a qui l'art d'avantguarda era una disciplina dels sentiments i una programació de les sensacions (Reynolds, 1999:47).

Aquesta descàrrega provoca una sobreexcitació sensorial que recorda el xoc físic i psíquic del qual va parlar Walter Benjamin. La resposta a aquesta sobreestimulació és defensar-se de l'excés sensorial apagant la consciència i submergint-se corporalment, com en la realitat virtual, en la il·lusió sensorial que crea la pròpia tecnologia. Es tracta, apunta Buck-Morss (1993:77), d'"anestesià l'organisme, no entumint-lo, sinó inundant-ne els sentits" amb la qual cosa s'altera la consciència quasi com amb una droga. De fet, les tecnoestètiques contemporànies produeixen situacions d'excitació sensorial intensa anàlogues a les de les experiències psicotròpiques.¹⁸ En el cas de la imatge de síntesi o digital de la realitat virtual, aquests efectes es produeixen per l'experimentació del vertigen o l'al·lucinació. La imatge de síntesi invita a superar la inèrcia del cos que així alliberat de les constriccions físiques de l'espai i el temps, "flota" i es desplaça aèriament (Bettetini i Colombo, 1995:79).

En el cas de la tecnoestètica auditiva, "els efectes d'eco permeten que succeeixin al·lucinacions auditives, deslocalitzen els aparells de percepció; es desenvolupen formes perceptives que, de forma estranya, algú havia atribuït abans als bojos o als esquizofrènics (...)" (Reynolds, 1999:39). És un bombardeig d'estímul epileptics i ràfegues sonores que busquen breus ruptures de la consciència, el desequilibri i la sensació de vertigen com a font de plaer; tot plegat té un reflex directe en "híbrids de màquina i cos, gesticulants, cruixidors de dents i fora de tot control (...) que assoleixen una espècie de gràcia zen a través de l'esclavatge del ritme" (*ibídem*:36).

Si acceptem que les noves tecnologies no són asèptiques ni desideologitzades sinó que produeixen sentit, estableixen regles d'intercanvi i, fins i tot, tipologies de subjectes, hauríem de plantejar-nos algunes possibles conseqüències de l'efecte d'anestèsia de les noves estratègies estètiques.

Des del punt de vista de l'art, es fa difícil sostenir la definició d'aquest com a experiència sensual nítidament diferenciada de la realitat. Com hem vist fins ara, les noves estratègies instal·len l'art en el món de la fantasmagoria com a entreteniment i com a part del món quotidià. D'altra banda, els diferents règims històrics de visualitat i de sonoritat s'associen a determinades organitzacions del poder. Estem acostumats a pensar amb certa facilitat que les imatges visuals divulguen l'objecte, donen alguna cosa a veure i que, en aquesta tasca de mostrar allò visible, s'estructuren també els modes legítims de veure i representar. Tal vegada ens costi una mica més pensar que les "imatges sonores", com assenyala Attali (1977:15), també pressuposen règims històrics de sonoritat que estableixen les regles de distinció entre música/soroll, ordre/desordre, etc., associades a una determinada organització del poder. Així, per exemple, Attali considera l'harmonia musical, suport estètic del capitalisme, com una producció ideològica de la burgesia que "pretén fer creure en l'harmonia del món, en l'ordre de l'intercanvi i el sentit del poder mercantil" (1977: 40) mitjançant allò que s'ofereix a l'escolta. Davant d'aquest ordre sonor dominant, sorgeixen formes sonores de resistència cultural com el jazz, el rock and roll, etc., que amb la seva particular sensació de temps expressada en síncopes i polirítmies s'oposen a l'organització cronomètrica del treball industrial (Abril, 1997:158).

En les estratègies estètiques actuals hi ha implícita aquesta idea. Es tendeix a pensar que l'"harmonia convencional representa d'alguna forma l'acceptació de les condicions socials dominants" (Hesmondhalgh, 1998:317), mentre que la dissonància, amb la seva etèria sensació, a més de suposar un desafiament per als oients és igualment un desafiament a aquestes condicions dominants. Això és el que per alguns, dintre del moviment, expressa l'espectre sonor de la música electrònica, del *jungle* a l'*ambient*. Per exemple, el *jungle* amb els seus ritmes esquizofrènics mostrejats de la indústria pesada, de la gran ciutat, del cinema, etc., representa l'alienació de les urbs modernes així com la violència i la saturació sensorial que produeix el paisatge mediàtic de la nostra època. És la banda sonora del frenesí urbà. A més, la manca de linealitat en el ritme pot entendre's com una negació de la quotidiana i repressora rutina del treball setmanal. Si el *jungle* s'enfronta des del que és psicòtic-explosiu a la realitat exagerant la velocitat i intensitat de la vida actual, l'*ambient*, amb el seu bany en el si matern

18. Aquesta forma d'anestèsia per sobreestimulació sensorial tècnicament manipulada ja es trobava en les *fantasmagories*, "formes tècnicament produïdes que inunden i enganyen els sentits en l'espai públic", durant el segle XIX, com a "galeries comercials de París on els passatges amb fileres d'aparadors creaven la fantasmagoria de béns en exhibició, panorames i diorames que submergeixen l'espectador en un ambient total simulat en miniatura, etc." (Buck-Morss, 1993:76).

suscitat per la marihuana, prefereix escapar d'aquesta realitat somniant mons alternatius.

Amb tot, per a alguns analistes del fenomen cap d'aquestes propostes pretén alterar la realitat. Només retirar-se, desentendre's, alliberar-se de la realitat alienant per un breu període de temps. D'aquesta manera, l'experiència estètica, entesa com a recepció de l'art però també com a efecte sobre la sensibilitat i sobre el cos en general, ja no és una manera d'estar en contacte amb la realitat sinó de bloquejar defensivament aquest contacte obstaculitzant les seves conseqüències cognitives i polítiques. L'anestèsia com a resposta genera una experiència estètica i cultural intransitiva atès que es troba mancada d'objectiu i d'objecte, de contingut, de referent extern. És l'experiència postmoderna definitiva: la despesa sense recompensa, el buidament del significat, la paradoxa del buit total (Reynolds, 1999:42) que genera una subjectivitat posthumana dedicada a la fascinació en lloc del significat, a la sensació en lloc de la sensibilitat. El resultat és un somni de poder per a aquells que no posseeixen el poder.

Bibliografia:

- ABRIL, G. (1997). *Teoría general de la información*. Madrid: Cátedra.
- ATTALI, J. (1977). *Ruidos. Ensayo sobre la economía política de la música*. València: Ruedo Ibérico.
- AUGÉ, M. (1995). *Hacia una antropología de los mundos contemporáneos*. Barcelona: Gedisa.
- BARTHES, R. (1977). *Image/Music/Text*. Nova York: Hill & Wang.
- BARTHES, R. (1991). *S/Z*. Madrid: Siglo XXI.
- BETTETINI, G.; COLOMBO, F. (1995). *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Barcelona: Paidós.
- BORGES, J.L. (1975). *Ficciones*. Madrid: Alianza.
- BUCK-MORSS, S. (1993). "Estética y anestésica. Una revisión del ensayo de Walter Benjamin sobre la obra de arte". *La Balsa de la Medusa*. Núm. 25, pàg. 55-98.
- CHION, M. (1999). *El sonido*. Barcelona: Paidós.
- DERY, M. (1998). *Velocidad de escape. La cibercultura en el final de siglo*. Madrid: Siruela.
- DYJAMENT, S. (2000). "La influencia de la informática en la producción audio-cultural". *Hipersociología* [en línia]. <www.hipersociologia.org.ar>.
- ENAUDEAU, C. (1999). *La paradoja de la representación*. Barcelona: Paidós.
- FRITH, S. (1981). *Sound effects*. Nova York: Pantheon.
- FRITH, S. (1996). "Music and identity". A: HALL, Stuart; DU GAY, Paul (ed.). *Questions of cultural identity*. Londres: Sage.
- FRITH, S. (1999). "La constitución de la música rock como industria transnacional". A: PUIG, Luis; TALENS, Jenaro (ed.). *Las culturas del rock*. Madrid: Pre-textos.
- GUBERN, R. (1999). *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.
- HESMONDHALGH, D. (1998). "Repensar la música popular después del rock y el soul". A: CURRAN, James; MORLEY, David; WALKERDINE, Valerie (comp.). *Estudios culturales y comunicación*. Barcelona: Paidós.
- MARTÍN BARBERO, J. (1997). "Globalización y multiculturalidad. Notas para una agenda investigativa". *Comunicación. Estudios venezolanos de comunicación*. 4t trimestre, pàg. 43-50.
- PISCITELLI, A. (1995). *Ciberculturas en la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós.

- RENAUD, A. (1990). "Comprender la imagen hoy. Nuevas imágenes, nuevo régimen de lo visible, nuevo imaginario". A: AA.VV. *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Cátedra.
- REYNOLDS, S. (1999). "Androginia en el reino Unido: Cultura *rave*, psicodelia y género". A: PUIG, Luis; TALENS, Jenaro (ed.). *Las culturas del rock*. Madrid: Pre-textos.
- RUBIO ANGULO, J. (1998). "Escuchar". *Signo y Pensamiento*. Núm. 33 (XVII), pàg. 13-20.
- SIMMEL, G. (1986). *Sociología. Estudios sobre las formas de socialización*. Madrid: Alianza.
- VASQUEZ RODRÍGUEZ, F. (1992). "Más allá del ver está el mirar. Pistas para una semiótica de la mirada". *Signo y Pensamiento*. Núm. 20, pàg. 31-40.
- VIDALI, P. (1995). "Experiencia y comunicación en los nuevos media". A: BETTETINI, Gianfranco; COLOMBO, Fausto. *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Barcelona: Paidós.
- WATERS, L. (1999). "La peligrosa idea de Walter Benjamin". A: PUIG, Luis; TALENS, Jenaro (ed.). *Las culturas del rock*. Madrid: Pre-textos.

Enllaços relacionats:

- ⇒ Other Minds:
<http://www.otherminds.org>
- ⇒ Art on the Net:
<http://www.art.net>
- ⇒ Koorenhuis:
<http://www.koorenhuis.nl/soundlab/>

Citació recomanada:

ABAD, Begoña (2003). "Tecnoperceptives de la sonoritat electrònica en la cibercultura". *Digithum*, núm. 5 [article en línia]. DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/d.v0i5.565>

[Data de publicació: abril de 2003]