

Tecnoperceptivas de la sonoridad electrónica en la cibercultura



Begoña Abad Miguélez

Profesora del Departamento de Sociología (Universidad del País Vasco)
cjpabmb@lg.ehu.es

Resumen:

Las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información se caracterizan por hacer posibles nuevos usos técnicos en el campo instrumental y nuevas prácticas tecnológicas que remiten a relaciones intersubjetivas, comportamientos, representaciones... La cultura del ordenador, la *cibercultura*, no es una excepción. Con la generalización y el afinamiento del dispositivo original que la crea se generan socialmente las condiciones para un cambio radical de las prácticas, de los conceptos y de los puntos de apoyo culturales más estables. La mayoría de los autores que se han ocupado de este cambio del *sensorium* cultural han tendido a centrarse en la velocidad y aceleración de las imágenes y textos pasando por alto el rol del sonido y el silencio, en definitiva, de la música, electrónicamente generada. Sin embargo, en una época "digital" donde los ordenadores gobiernan nuestra vida cotidiana, sería un descuido imperdonable dejar de pensar en la música electrónica, digitalizada, como la banda sonora más apropiada para este nuevo contexto. Por estas razones, vamos a atender en este trabajo a algunos de los cambios culturales que caracterizan la cibercultura intentando establecer conexiones entre la revolución de las imágenes y la revolución de la musicalidad electrónicamente generadas. El objetivo último de nuestra incursión en este campo será acercarnos a los efectos de sentido de las tecnoperceptivas de la sonoridad electrónica en la "era de las máquinas inteligentes".

1. Introducción: El arte en la biblioteca de Babel

La tecnología informática está transformando, en la era de la sociedad de la información, la economía, la sociedad, la cultura y a los mismos seres humanos. Podemos encontrar una buena imagen del universo de esa nueva sociedad en la descripción que hace 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".

El universo que dibuja la biblioteca de Babel es un gran almacén de información y la actividad de recuperar e interpretar dicha información define la vida en él. Cada una de las actividades que pueden desarrollarse en este mundo de información son trasladadas, de un modo sin precedentes en épocas anteriores, al procesamiento informático y devueltas de nuevo al mundo de la acción. El proceso de conversión del material previo en representaciones abstractas y manipulables por los programas informáticos remite al lenguaje de la digitalización. La codificación digital es un lenguaje universal porque cualquier medio de expresión, tanto textos como sonidos e imágenes, puede ser convertido en datos por la alquimia de la digitalización, puede ser almacenado digitalmente y recuperado posteriormente, pero también producido sin que exista una relación de continuidad entre el producto creado digitalmente y la realidad. Pero lo que es más importante para nosotros en este trabajo es que con la alquimia de la mediación numérica se remodelan "algunas actividades cognitivas fundamentales" poniendo en juego el lenguaje, la sensibilidad, el conocimiento y la imaginación inventiva.

Entre esas actividades cognitivas que se reconfiguran con la alquimia de la mediación numérica están las artes. Viene siendo tradicional en el ámbito académico, desde el siglo XIX, dividir las artes en dos categorías a las que se atribuyen no sólo diferentes modos de percepción, sino también distinta posición en la jerarquía social de la experiencia estética. Por un lado se sitúan las *artes performativas* (teatro, danza, música) y, por el otro, las *bellas artes* (literatura, pintura, escultura) (Frith, 1996:115-116). Las bellas artes, también consideradas artes espaciales, ocupan tradicionalmente una posición superior en la escala estética. En ellas, el valor artístico se deposita en el objeto cuyas cualidades formales pueden objetivarse y ser objeto de análisis. La experiencia estética se basa en la contemplación intelectual y pasiva por parte de un receptor que ha de descubrir la estructura y significado de una obra cerrada atribuida al genio individual de su creador. Las artes performativas, también consideradas temporales, focalizan el análisis en el proceso, más que en el objeto, en la recepción y respuesta subjetiva ante una obra en ejecución que fluye temporalmente. Por su parte, la experiencia estética se centra en la apreciación sensorial, la inmersión corporal en un "objeto" que envuelve.

Evidentemente, las peculiaridades de la percepción de cada una de estas categorías artísticas devienen del órgano sensorial en el que mayormente se apoyan: la vista para las bellas artes, el oído para las performativas, en especial la música.¹ La vista es generosa, puesto que da y recibe al mismo tiempo, frente al oído egoísta que toma sin dar nada a cambio. Pero en relación con los objetos la vista es posesiva. Nos recuerda Simmel (1986:684) que sólo cabe poseer lo visible. En cambio, "lo puramente audible, desaparece al punto mismo de aparecer, y no es, por tanto, susceptible de 'posesión'". Esto se une con el carácter supraindividual del oír ("todo lo que suena en un espacio han de oírlo cuantos se hallen en él, y el hecho de que uno lo perciba, no priva de percibirlo a los demás") frente al carácter individual del ver ("no hay muchas personas que reciban la misma impresión visual") (*ibídem*:684).

Esto genera una serie de consecuencias sociológicas que Simmel apunta con agudeza. Así, la sensación auditiva "que se comunica unitaria y uniformemente a una muchedumbre" crea una "unidad sociológica y una comunidad de impresiones mucho más estrechas" que las que se producen a partir de sensaciones visuales. De este modo, la conciencia de unidad tendrá un carácter más abstracto cuando se produzca entre individuos reunidos que pueden verse pero no hablarse. Y ello es así porque la vista percibe mejor que el oído lo que es común y general a todos ("una persona ve mejor lo que tiene de común con otros; en cambio es difícil oír lo que hay de general en ella") (Simmel, 1986:686). El oído, por el contrario, es el órgano de lo individual, lo concreto, lo variable, que "transmite la multitud de estados de ánimo divergentes entre los individuos, la movilidad (...) de los pensamientos e impulsos" (*ibídem*:685). De ahí que categorías sociales y sociológicas de la modernidad, como la de obrero, se construyeran sobre este principio de generalización y abstracción a partir del contacto visual sin comunicación verbal.

1. Evidentemente, la danza y el teatro utilizan ambos sentidos: la música y el oído para contextualizar lo que se ve y la vista para contextualizar lo que se oye. Son, frente a las bellas artes, bisensoriales; incluso la música, que utiliza la vista para enmarcar el sonido (visión de los instrumentos, de la ejecución de los

músicos, etc.), como ocurre en un concierto donde *vemos cómo se prepara el sonido* que vendrá después, su desarrollo y su cese.

Igualmente podríamos señalar que mientras el oído es el órgano de la emoción y el afecto ya que lo sonoro, al estar más cercano al cuerpo y a los ruidos de la vida, porta el ritmo sonoro del cuerpo, el tiempo y la densidad de las existencias, el ojo es el órgano de la razón y la consciencia. El sonido está del lado del *pathos*; la imagen, de la idea. Aristóteles escribió al comienzo de la *Metafísica*: "Todos los hombres tienen por naturaleza ansia de saber. Una prueba de ello es el gozo que nos dan los sentidos. Y ese gozo lo es por sí mismo, con independencia de su utilidad, sobre todo el que nos da la vista".

La palabra *saber* que se menciona en el texto puede traducirse por *ver*. Los hombres desean ver el mundo que les rodea y esa mirada es un saber y una reflexión. De esta manera, el principio de la reflexión se levanta sobre el sentido de la vista en cuyas fronteras nos reconocemos, nos hallamos y somos. El poder del ojo en este sentido viene de su capacidad de dar forma: "El ojo permite plegar la materia hacia la forma procurándonos el orden de la claridad, de la distinción. El ojo del cuerpo se transforma imperceptiblemente en ojo del espíritu" (Rubio Angulo, 1998:14). Desde Aristóteles hasta hoy, el ver se ha convertido, para la ciencia, en la metáfora fundante del racionalismo.

Destacando la dimensión racional del sujeto pensante se le otorga a éste un poder reforzado por la posibilidad de controlar el cómo y el cuándo de la percepción gracias a la capacidad de cerrar/desviar los ojos. Por el contrario, el poder del sujeto queda notablemente reducido cuando la percepción es acústica. Ante el sonido el sujeto se deja envolver, encantar, sumergir extáticamente porque el sonido embiste por todos lados englobándonos. Cuando la escucha se refiere al sonido desaparece el significante de demarcación y, con ello, el poder del sujeto, ya que el sonido es como el ritmo que "arrastra, embruja al sujeto, lo priva de iniciativa y de consentimiento, que disuelve el sí-mismo en el anonimato" (Enaudeau, 1999:99). Hay, por tanto, un principio de pasividad en la audición y de autonomía en la visión. Si el ojo se retrae para colocarse fuera del campo, las orejas se sumergen en el campo sonoro-musical o ruidoso. El espacio sonoro absorbe, penetra, encierra. Podemos poseer las cosas por la visión, pero el sonido nos posee.

Apoyándose en estas razones (la experiencia individual trascendente, intelectual; la percepción posesiva y la propiedad privada del objeto de percepción; la exaltación de la razón; el poder del sujeto, etc.) la burguesía del siglo XIX institucionalizó las bellas artes como las únicas dignas de merecimiento estético.^[2] Esto generó prescripciones sobre lo artísticamente significativo y valioso y los correspondientes intentos por objetivar cualquier forma artística, también las performativas, desde los parámetros de las artes espaciales: la definición tradicional del objeto artístico como único referente de valoración, la afirmación de la autoría y la experiencia receptiva individual, etc. de los que hablaremos a lo largo de este trabajo.

Sin embargo, la alquimia de la digitalización rompe con la tendencia a supeditar las artes temporales a las espaciales, lo que es lo mismo que decir que se rompe con la supeditación del oído a la vista. Podría darse, así, un acercamiento de las artes visuales a las auditivas manifiesta en la revalorización de la corporeidad y las sensaciones frente a los significados, en el fin del objeto, en la autoría dispersa... aunque la experiencia visual no haya llegado todavía a ser colectiva como la auditiva.^[3]

Puede que incluso la mirada se esté convirtiendo en modalidad de la escucha, sin marco, temporal, en proceso... y no sólo en el arte. La vida cotidiana ofrece ejemplos de este fenómeno, como lo que ocurre en los espacios de anonimato (supermercados, centros comerciales, estaciones, etc.) de las grandes urbes modernas donde se ha producido una suerte de mutación tal que si reservamos el término "paisaje" para el ojo y "ambiente" para el oído, observaremos que lo visual se ha convertido en un ambiente casi sonoro, un flujo que liga como el sonido, y el antiguo paisaje se ha transformado en un ambiente sinestésico y englobante (Rubio Angulo, 1998:18). La conversión no es, sin embargo, unilateral. También la escucha se acerca, como en el caso de las imágenes-sonido, a la mirada. De hecho, más que una alteración absoluta de la jerarquía entre las dos formas de percepción, la visual y la auditiva, lo más general y común parece ser la hibridación, conversión y acercamiento mutuo:

2. De esta forma se encontraba la forma de reflejar en las teorías estéticas y en las representaciones artísticas la idea de individuo y de espacio intrapsíquico individual tan cara para la afirmación de la burguesía como clase social.

3. Se trabaja ya desde hace algunos años en la creación de universos virtuales colectivos, conviviales, pero todavía pertenecen al horizonte de la posibilidad.

en ocasiones la mirada parece una modalidad de la escucha y, en otras, se produce el efecto contrario, esto es, la escucha se acerca a la mirada.

Finalmente, todas estas transformaciones pueden acarrear también la pérdida de importancia del proceso de academización del arte (su conversión en objeto de estudio vigilado por un grupo de expertos) con la consiguiente democratización de su producción. Pero sobre todo, puede producirse un acercamiento tal del arte a la vida cotidiana o de ésta al arte que nos obligue a definir de nuevo los conceptos de arte y estética.

Todas estas posibles o futuras transformaciones por las nuevas tecnologías. Pero conviene recordar, como bien señala Gonzalo Abril (1997), que detrás del término *tecnología* pueden encontrarse dos componentes. La *técnica* (*techné*) que remite a la operación instrumental, al uso y, por tanto, a relaciones objetuales entre sujetos y objetos. Y el *logos* que nos habla de conocimientos, relatos, formas de cosmovisión que la técnica involucra; es, en definitiva, una relación antropológica con las herramientas, un contexto cultural que media la actividad instrumental con la expresiva. Dicho de otro modo, el *logos* de la tecnología nos sitúa en el contexto de las prácticas, comportamientos, actitudes y representaciones, relaciones pragmáticas, intersubjetivas, mediadas técnicamente.

Más allá de los usos específicos, en este trabajo nos interesa resaltar el modo en que la técnica configura la razón y la cultura imbricándose con la dimensión simbólica, con las formas socialmente determinadas de conocer y de sentir, con el conjunto de las relaciones y prácticas sociales alrededor de dos objetos culturales y artísticos: la imagen y el sonido simulados electrónicamente. Y nos interesa específicamente esta segunda dimensión del análisis porque los productos culturales tienen una función epistemológica ya que transmiten conocimientos y experiencias del mundo y, por lo tanto, somos lo que leemos, lo que vemos, lo que escuchamos. Por otro lado, las nuevas tecnologías no son simples vehículos de transmisión, asépticos y desideologizados que sirven para almacenar, transmitir y hacer circular discursos que no dependen de ellos, sino que, por el contrario, tanto las condiciones de producción, de difusión y de circulación, como las de recepción y consumo que los medios proporcionan, tienen la función de "producir" el sentido, de "establecer" las reglas de intercambio comunicativo y de "crear" tipologías de sujetos espectatoriales, es decir, de sujetos sociales determinados.

Vamos, por tanto, a observar algunos de los efectos de sentido, de las reglas de intercambio y de los sujetos espectatoriales que genera la nueva forma de producción de imágenes y sonidos digitales o electrónicamente simulados. Estos efectos producen toda una serie de hibridaciones sorprendentes como imágenes-sonido, gestos-sonoros, gestos-imágenes, etc. que remiten a una nueva jerarquía de las artes y a conversiones inéditas de las funciones perceptivas del mirar y el escuchar.

2. El fin del objeto de arte tradicional, la nueva centralidad del sujeto y la autoría dispersa

La vieja estética, en tanto que parte de la filosofía moderna del arte, prima por un lado al artista, ideal de creatividad individual que imprime con su sello-firma marchamo de calidad artística a su obra de la que sólo él posee el significado y sentido último y único, y, por el otro, la propia obra, el objeto valorado por sus cualidades intrínsecas, que tiene un único significado planeado, preexistente e invariable que el receptor-espectador ha de aprender a descubrir. La tecnología que posibilita el arte digital, arte de la tecnocultura, crea una ruptura con toda esa vieja estética al proponer el fin del objeto artístico, la muerte del autor solitario y desconectado y la recuperación de la centralidad del sujeto y sus procesos de creación, recepción e interpretación. Cabe señalar que estos nuevos criterios se encadenan unos con otros como en espiral, de ahí que la exposición de sus efectos, que sigue a continuación, tienda a reproducir esta figura.

En cualquier caso toda espiral debe tener un comienzo y el nuestro lo encontramos en el fin del objeto artístico tal y como se ha venido definiendo tradicionalmente. Frente a la obra de arte como *ventana* a una realidad compuesta, resuelta y ordenada para ser recibida, la interfaz como *puerta* abierta a la potencialidad semántica donde el contenido es creado más que recibido, donde prima la contingencia, la incerteza, el flujo y el reflujo del significado. Como el significante judío, la interfaz sería "una especie de figura superlativa con efectos de sentido ilimitados que el comentario, la diversidad de las lecturas y la diferenciación del sentido multiplican indefinidamente" (Enaudeau, 1999:100).

La distinción que establece Barthes entre obra y texto resulta aquí gráfica. Barthes distingue entre *obra* definida como la superficie singular del objeto, por ejemplo un libro, es decir, la escritura leída como un producto completo que transmite un significado planeado y preexistente, en oposición a *texto*, definido como un campo metodológico de energía, una producción en curso que absorbe conjuntamente al escritor y al lector en la elaboración del significado. En este sentido señala: "Nosotros sabemos ahora que el texto no es una línea de palabras que libera un único significado 'teológico' (el 'mensaje' de un Autor-Dios), sino un espacio multidimensional en el que una variedad de escrituras, ninguna de ellas original, se mezclan y confluyen" (Barthes, 1977:146).

Por lo tanto, si el texto legible (la obra) privilegia aquellos valores perseguidos y asumidos en el texto clásico como la unidad orgánica, la secuencia lineal, la transparencia estilística, el realismo convencional junto con el dominio autorial y la pasividad del lector, el texto escribible estimula y provoca un lector activo, sensible a la contradicción y la heterogeneidad, consciente del trabajo del texto. Transforma a su consumidor en un productor destacando el proceso de su propia construcción y promoviendo el juego infinito de la significación (Barthes, 1991). En la medida en que la obra ya no es la establecida en su hieratismo o su terminación, y al no estar ya determinada mecánicamente su metamorfosis, cabe la integración de lo aleatorio y la interactividad (Piscitelli, 1995:75).

El ejemplo más evidente del texto tal como lo ha definido Barthes es el hipertexto: textos compuestos y visualizados en la pantalla de los terminales informáticos con sus estructuras no lineales (o multilineales) y no secuenciales.⁴ Al ser no secuenciales los hipertextos descartan un orden de lectura preestablecido y se abren a una gran cantidad de lecturas posibles. El autor plantea recorridos alternativos pero el lector decide finalmente cuál o cuáles seguirá. De este modo, el hipertexto es una entidad lingüística a ser transformada mediante la "yuxtaposición de actos originales a combinar con los que llevan a cabo los usuarios –relacionando distintos nodos, estableciendo nuevas formas de sentido, resignificando y activando otras conexiones– transformando el sentido original" (Piscitelli, 1995:155) y convirtiéndonos en "autores" de entramados textuales maleables y virtuales.

Por otro lado, el hipertexto es el paraíso del pastiche, la hipertextualidad, la cita y el refrito con una materialización técnica en el "*cut and paste*" de nuestros PC. Con el ratón, u oprimiendo una tecla, una parte del texto puede "enlazarse" con otra del mismo texto, o de cualquier otro: con un glosario, con una anotación, con otro trabajo del mismo autor o de otro. Además se pueden incluir ilustraciones, vídeo, sonido, música o secuencias de películas. La hibridación de géneros, estilos... parece evidente; en la medida en que todo texto puede relacionarse con cualquier otro en una matriz de información descentrada, la divisoria tradicional entre textos de una clase, estéticos por ejemplo, y textos de otra, antiestéticos o paraestéticos, se hace pedazos.

El equivalente musical-sonoro del "*cut and paste*" es el *sampler*, esa pieza de hardware que "permite tomar y recortar pedazos sonoros para transformarlos en otra cosa, en un contexto distinto" (Dyament, 2000:12) de modo que no sólo se hacen pedazos las leyes del *copyright* sino que el sonido (no sólo la música) entra de lleno en la era de la reproducibilidad absoluta. Pero aún más. Al introducir la representación y la repetición, el *sampler* permite manipular sonidos como si se tratara de imágenes proyectadas sobre una pantalla; "(...) lo sonoro adquiere status de 'imagen sonora', pues entre la causa física y su efecto fenomenológico se

4. La escritura del hipertexto supone una innovación frente a la escritura ordinaria porque frente a ésta, que es secuencial por proceder de los actos de habla, la escritura del hipertexto es reticular como la estructuración de nuestras ideas. Por eso, a veces, la lectura nos funciona mejor cuando saltándonos la secuencialidad del libro podemos leer pasando alternativamente de un punto a otro, probando nuevos caminos, sobrevolando pasajes, etc.

interpone la 'forma'" (Rubio Angulo, 1998:20). Tenemos aquí un ejemplo de inéditas conversiones e hibridaciones: el sonido se percibe casi como una imagen y la escucha se convierte en una modalidad del ver.

En cualquier caso y volviendo a nuestro argumento inicial, surge así "un nuevo régimen de sentido, de goce y de aisthesis; una estética de procedimientos en los que el proceso predomina sobre el objeto, la forma cede el paso a la morfogénesis; vivimos el fin de la hegemonía del espectáculo cerrado y estable" (Renaud, 1990:12-13). El viejo mundo cultural se organizaba alrededor de una cascada de interpretaciones. El mundo contemporáneo está organizado por una red de operaciones (Piscitelli, 1995:80).

A partir de esta red de operaciones se recupera la centralidad del sujeto que deja de ser un mero espectador para pasar a ser creador o, mejor aún, ambas cosas a la vez: todos somos ahora "escritores" aunque la escritura se realice con el teclado y se almacene en el éter del ciberespacio. La centralidad del sujeto en el universo de la imagen digital viene de la mano de ese juego de presencia/ausencia que posibilita la tecnología digital de la cibercultura y, en especial, la realidad virtual,^[5] "por el que el sujeto pertenece a la vez al espacio donde está y al del objeto que contempla" (Enaudeau, 1999:23), o como señala Gubern (1999:169), ese efecto perceptivo de inmersión en la realidad visual que "anula la tradicional diferenciación y distinción psicológica entre el sujeto y el objeto, el espectador y el espectáculo, el observador y lo observado".

Esta inmersión ilusoria,^[6] en el ciberespacio, del sujeto en el objeto es posible por la desaparición del encuadre delimitador de la imagen. El significante de demarcación, el marco en que encuadran sus imágenes las artes diópticas, forma parte, junto con la perspectiva, del legado estético renacentista. Este legado "impone a la visión su regla y su freno, la encierra en un marco que cerca y delimita lo imaginario representado" (Enaudeau, 1999:23). El "marco" del cuadro, del libro, etc. sirve para delimitar el territorio del espacio escópico indicando dónde empieza y dónde acaba la ilusión, dónde se sitúa la frontera entre realidad y representación^[7] y, por tanto, marca los límites del objeto de arte.

La cuestión es que, al señalar los límites del objeto, el marco delimita también el umbral a partir del cual se individualiza la figura del receptor-espectador. Con la abolición del marco la contemplación del sujeto espectador se complementa con la acción de un sujeto operador que, ya como autor,^[8] opta por iniciativa personal entre las distintas propuestas que le ofrece un espectáculo con el que interactúa constantemente. Así, "tienden a confundirse los roles del espectador, del actor y del autor, en un mismo universo continuo y tridimensional" (Gubern, 1999:171).

Podríamos pensar esta recentralización del sujeto en términos de un tránsito entre el mirón y el mirador. El primero, "por su afán y su pereza se contenta con que otros le presten o le hagan la tarea. Un mirón no participa del juego" (Vasquez Rodríguez, 1992:33). Esto es lo que le ocurre al receptor-espectador que contempla pasivamente desde su butaca unas representaciones externas, una imagen-escena. El mirador, por el contrario, "dispone, arregla, ilumina, agrega, superpone, maquilla, oscurece, emborriona, se acerca, se aleja... Un mirador degusta, cata, rumia lo que el mirón traga con premura" (*ibídem*:33). El mirador es un jugador, un sujeto pensante y deseante que va eligiendo en cada tramo de sus movimientos el trayecto que seguirá para adentrarse en la imagen-laberinto; una imagen llena de imprevistos y de sorpresas que se abre ante sus ojos proponiendo con cada movimiento nuevas experiencias.^[9]

Para el mirador el proceso de navegar por el laberinto y los trayectos de ese proceso son más

5. La realidad virtual puede definirse como un sistema informático que genera entornos sintéticos, en tiempo real.

6. Entendemos esta inmersión como ilusoria pues se produce en el ciberespacio "un espacio figurativo inmaterial, un espacio mental iconizado estereoscópicamente, que permite el efecto de penetración ilusoria en un territorio infográfico para vivir dentro de una imagen, sin tener la impresión de que se está dentro de tal imagen, y viajar así en la inmovilidad" (Gubern, 1999:166).

7. La posibilidad de distinguir realidad y representación junto con la capacidad física/fisiológica (cerrar/desviar los ojos) de controlar el cómo y el cuándo de la percepción otorgan al sujeto un poder en la percepción visual que queda notablemente reducido en otro tipo de percepción como la acústica. Esta podría ser también una de las razones que convierten al ojo y la vista en los reyes de los sentidos en nuestra cultura occidental.

8. La duda que suscita esto es que junto a la posibilidad de potenciar la función de autoría existe la resistencia del público a convertirse en autor renunciando al goce de la contemplación. Simon Frith (1999:26) se muestra bastante escéptico al respecto. Para este autor las nuevas tecnologías permiten un mayor control del consumo pasivo (oferta para el consumidor) pero no conducen a un consumo más activo (interactividad). Lo que mueve a los consumidores de las nuevas tecnologías es la conveniencia (por ejemplo, el mando a distancia del CD) y no la creatividad (la mayoría de los usuarios sólo conocen el botón de control del volumen mientras desconocen las cada vez mayores utilidades que ofrecen sus equipos).

9. Sin embargo, hemos de decir que la creatividad, la invención y la imaginación del mirador tienen unos límites que vienen impuestos por las posibilidades del programa utilizado. Al fin y al cabo sólo se puede optar por las opciones que el programador efectivamente ofrece.

importantes no sólo que el resultado (fin del objeto de arte tradicional), sino también que el propio sujeto. La autoría como señal de autenticación se diluye en el anonimato de una experiencia-espectáculo individual o en la neblina de la autoría dispersa:^[10] obras inacabadas que completa la persona que se mete en ellas, eso que Philippe Queau denomina "arte intermedio", obras en constante evolución resultado de las conexiones múltiples de múltiples usuarios, una forma más de proclamar el fin del objeto de arte tradicional.

Todo lo explicado hasta aquí es igualmente aplicable a los sonidos electrónica y digitalmente producidos pero con algún matiz específico que comienza por la diferencia de significación entre el sentido de la vista y el del oído que ya estudiara Simmel (1986). Mientras el ojo es un órgano activo y vivo que ejerce su poder de estructuración con su movilidad, el oído y la oreja es inmóvil y fija, un órgano pasivo que como un embudo canaliza el sonido hacia el interior. Además, frente a la generosidad del ojo que "no puede tomar nada sin dar al mismo tiempo algo", el oído es el "órgano plenamente egoísta, que no hace más que tomar, sin dar nada" (Simmel, 1986:683). Claro que el oído paga su egoísmo "con su incapacidad de desviarse o cerrarse, como los ojos; el oído no hace más que recibir, es cierto, pero en cambio está condenado a recoger todo cuanto caiga en sus cercanías (...). Sólo unido a la boca, al lenguaje, crea el oído el acto interiormente unitario de tomar y dar; pero aún esto en pura alternación y réplica, pues no puede hablarse bien, mientras se oye, ni oírse bien, mientras se habla" (*ibidem*:683).

Que el oído esté condenado a recoger todo lo que se le presente en su campo de acción no se explica sólo a partir de la estructura del órgano. La explicación se encuentra también en la falta de marco o encuadre de lo audible y en su carácter no homogéneo, todas ellas diferencias sustanciales respecto a lo visible. Para comenzar no asociamos lo audible con un campo homogéneo como el de lo visible. El campo de lo audible puede oscilar entre el ruido que escapa a nuestro control puesto que sólo informa de la "fuente", el "lugar" o la "naturaleza" de la fuente, y el sonido, que podemos definir como lo sonoro domesticable, producido por un instrumento y, por ello, modulable y mudable (Rubio Angulo, 1998:15). Por otro lado, no hay marco natural de los sonidos. El mundo sonoro natural, a diferencia del visual, está hecho de formas débiles, indecisas que nos envuelven como un rumor indiferenciado y continuo. Estas formas débiles que no podemos aislar y poseer como hacemos con lo que se presenta ante nuestros ojos, tienden a percibirse como ruido y no se consideran, normalmente, modelos estéticos. Sólo las formas fuertes, claramente enmarcadas, asociadas al sonido musical tradicional, reciben el calificativo de modelos estéticos. Como señala Chion (1999:229), "el hecho de que el sonido musical obedezca a una forma específica, distinta de los sonidos del mundo ordinario, se organice con otros según una ley muy precisa y, sobre todo, provenga de una fuente catalogada como instrumento reservado para la producción de sonidos musicales, sería el equivalente de un encuadre, el cual permitiría que reconociéramos al sonido musical como perteneciente a la obra y no a lo real". Es decir, el enmarcamiento no sólo ayuda a distinguir el sonido (música) de lo que no lo es, sino que convierte aquél en objeto de arte objetivado con las mismas características que hemos atribuido más arriba al objeto de arte visual: objeto destinado a la contemplación para descubrir su estructura y significado único y cerrado.

La sonoridad electrónica, o la digitalización del sonido, permite romper con el efecto de enmarcamiento, con todas las consecuencias que hemos visto para el caso de la imagen. El resultado específico de esta pérdida de marco es doble. Por un lado, se hace entrar al ruido, a las formas de sonoridad débiles, en el campo de la música y la estética.^[11] Este es el caso de grupos y autores como Kraftwerk o Brian Eno que han hecho de la pobreza del sonido sintético una estética (Chion, 1999:268). Por otro, se establece una suerte de continuidad entre lo real y la obra de modo que a veces resulte difícil discernir a cuál de estos ámbitos pertenece el sonido. El caso de Brian Eno, experimentador con sintetizadores en los 70 y al que se considera como el padre del *ambient*, es un ejemplo evidente de esa solución de continuidad entre la obra y lo real. Su disco *Music for airports* "recoge planos sonoros extensos, casi zumbidos o vibraciones, repeticiones minimalistas y casi ausencia del beat" (Dyjamant,

10. El ejemplo más evidente de autoría dispersa en el contexto de la digitalización lo encontramos en el hipertexto: cada lector es responsable (autor) de su propio texto y el hipertexto final es el resultado de las conexiones nodales de múltiples usuarios (autoría dispersa). En el caso de la teoría musical y la composición (véase Stockhausen, Boulez, etc.) la idea de obra musical abierta equivale a decir que el compositor no crea un producto acabado y listo para su uso sino un conjunto de posibles interpretaciones potenciales que quedan en manos del intérprete o del usuario.

11. Podemos encontrar antecedentes para esta estetización del ruido tan remotos como Erik Satie o el ruidismo de Luigi Russolo, ambos de principios del siglo XX.

2000:5). En definitiva, convierte en banda sonora el rumor (sonidos ordinarios y cotidianos) cada vez más indiferenciado y continuo a que se ve sometido el hombre moderno en los espacios urbanos de la modernidad. Al mismo tiempo, la banda sonora que él crea se convierte en el paisaje sonoro de fondo más apropiado para decorar los lugares de anonimato y abstracción de que hablaba Augé (1995); lugares en los que el sonido de fondo está pensado para ser oído y no tanto escuchado con el fin de comprender su estructura y significado como ocurre con la música tradicional de sonidos fuertemente enmarcados. Hay por tanto una continuidad entre el rumor indiferenciado del ambiente sonoro natural y el sonido musical electrónico o digital.^[12]

Por otro lado, como en el caso de la obra visual, la musicalidad de la música no es una cualidad intrínseca sino el resultado de las operaciones cognitivas del proceso de recepción, de interpretación. La construcción de sentido en la música, y en especial de la música popular, no es un problema de estructuras, del significado, sino del sentido que construyen porque en lugar de ser un sistema preconcebido en el que convergen las interpretaciones, el texto musical es un espacio que se abre a la experiencia de su actualización, a su conexión con otros textos en los que el sujeto guiado por su deseo trata de reconocerse.

Surge de nuevo el problema del sujeto que deja de ser espectador-receptor pasivo para convertirse en sujeto-operador. Y de la mano de esta cuestión, la problemática de la autoría anónima, individual y dispersa que en el caso de la música es también evidente, aunque con matices específicos. Frente al vedettismo en que fuera progresivamente cayendo el *rock*, la impersonalidad del artista electrónico cuyo anonimato se refuerza por el frecuente empleo de alias y disfraces en la presentación y publicidad de sus productos.^[13] Se derriba, así, la representación social más importante que tiene el *rock*: el *guitar hero*. El concepto de artista o músico que se manejaba comúnmente desaparece puesto que ya no se busca trascender en el tiempo sino conectar en el presente, en el momento de la ejecución. Esto se refuerza al disminuir la distancia entre artista y público; en el reino de "hazlo tú mismo", con el acceso masivo de una generación a unos medios de producción (MIDI,^[14] *sampler*, etc.) cada vez más asequibles, todo el mundo puede producir su propio sonido y lanzar desde su habitación su propio sello.

La asociación de arte y creatividad individual casa bien con las referencias a los productos de la alta cultura, en este caso, con la música llamada culta.^[15] Sin embargo, la cultura popular y sus formaciones artísticas parecen haber sido siempre producidas en colaboración, una suerte de autoría dispersa. Las nuevas formas de producir música/sonido reivindican los valores de creatividad desde este argumento interior a la lógica de la cultura popular: algunos temas son individuales, otros colectivos; algunas veces uno comienza un tema y otro lo acaba; cada miembro del grupo lleva elementos propios a la grabación que se van añadiendo unos con otros en una suerte de *collage* común. Desaparece así el concepto tradicional de banda donde se produce una compleja pero identificable división del trabajo a favor de una autoría anónima y dispersa.

Hemos visto hasta aquí cómo el dispositivo original que crea la cibercultura nos permite generar nuevos (hiper)textos, redefinir el objeto de arte y recuperar al sujeto más allá de su papel como receptor/espectador. Nos ocuparemos ahora de las nuevas tecnoperceptivas que posibilita esta máquina numérica.

12. Este es el caso, también, del *jungle*, que recoge los sonidos ordinarios de la vida urbana exagerándolos para simular esa realidad y representar su alienación.

13. Nomadismo identitario representativo de una tendencia más general que vincula dicho nomadismo a la desconexión con el cuerpo y el lugar, todo lo cual se manifiesta con claridad en el uso de ordenadores portátiles para la producción de música electrónica en vivo.

14. Siglas de *Musical Instruments Digital Interface* o interfaz digital para instrumentos musicales.

15. Pretendidamente también con alguna forma de música popular como el *rock* y el *soul*. Uno de los argumentos que en su momento fueron usados para salvar al *rock* de las críticas de los elitistas culturales y de los marxistas críticos fue recalcar que se trataba de una forma de arte y que, como tal, su señal de identidad, según la noción corriente de arte, era la creatividad individual. Según Frith (1981: 52-55) esta parte del mito de la ideología del *rock* y el *soul* se desvanece puesto que de hecho su producción se ha basado más bien en una compleja división del trabajo más propia de los criterios comerciales que de los de la creatividad (Hesmondhalgh, 1998: 301).

3. Percepciones, sensaciones, hombres y máquinas: el ciborg musical

La función social más importante del cine es crear un equilibrio entre el ser humano y la tecnología. Estas son las palabras con las que Walter Benjamin inicia un ensayo en el que intenta reflexionar sobre el papel de las máquinas en la transformación de la percepción humana. Las obras de arte y las tecnologías de viejo estilo, tales como la imprenta, existen sin ningún problema fuera del cuerpo mientras extienden en el espacio y en el tiempo nuestras capacidades sensoriales. Pero lo que según el autor, que con esta reflexión se adelanta a las características de la cibercultura, caracteriza al *pop art* en la era de su reproducción mecánica es la manera en la que difumina la frontera entre el humano y la máquina. Hombre y máquina forman un híbrido que es el verdadero circuito que produce obras de arte. Los extraños erotismos que deben existir entre esa lasciva unión de máquina y hombre atraían a Benjamin. Pero eran también (Waters, 1999:60) el motivo del rechazo que producía su texto entre los tradicionalistas que se declaraban abiertamente, o no, temerosos de afrontar ese híbrido, ese nuevo sujeto/actor que resulta ser el protagonista de la cibercultura.

Cibercultura es un término que engloba todo lo que sea movimiento, evolución y, en definitiva, cultura a través del prefijo *ciber-*. Este, a su vez, ha sido utilizado para hacer referencia a todo lo relacionado con lo robótico, lo mecánico, todo lo que relaciona la máquina con el hombre. Así, exponencialmente, la cibercultura significa que el hombre se fundirá con la máquina en una sustancia digital que poco a poco se volverá real: el ciberespacio.

Esa fusión de hombre y máquina conlleva, por un lado, el desvanecimiento del cuerpo humano y, por el otro, su transformación en formas nuevas. Personas que pierden su cuerpo electrónicamente envían correo electrónico alrededor del mundo, se lanzan mensajes en tiempo real a través del *chat*, se "arremolinan" alrededor de los temas de discusión de los foros, se espían, se insultan y se declaran... o ratonean alrededor de la última novedad en la Red, la World Wide Web, un sistema hipertextual que permite a lectores de todo el mundo saltar de un servidor multimedia a otro, rebotando de vídeos digitales a cortes sonoros y pantallas de texto sin fin (Dery, 1998:14).

En cuanto a las transformaciones de los cuerpos en formas nuevas, éstas adoptan en la cibercultura una expresión material a través del *morphing* y el *borging*. El *morphing* (Dery, 1998:253) es el procedimiento infográfico que hace líquida la forma humana, la disuelve en un ánima fluida capaz de ser vertida en cualquier recipiente. Llegó a nosotros a través de la mano de Hollywood (gracias al *morphing* el androide asesino T-1000 de *Terminator 2* podía convertirse gradualmente en un delgado policía de aspecto felino, en la heroína Sarah Connor, en un gordo vigilante de hospital o en un suelo de linóleo) pero ya tiene sus equivalentes en el mundo real: desde los transgénicos hasta los "productos" de la cirugía plástica que decoran las revistas de cotilleos. El término *borging* (*ibídem*:253) proviene de la palabra "ciborg" inventada en 1960 por el científico espacial Manfred Clynes. Para Clynes los avances de la ingeniería biomédica (marcapasos recargables, rodillas de titanio, huesos y venas sintéticos, prótesis y artificios varios) demuestran la permeabilidad de la membrana de separación entre organismo y mecanismo dando lugar al nuevo híbrido del que habla Benjamin: el ciborg, combinación de cibernético y organismo.

Nos hemos acostumbrado al *morphing* y al *borging* visual no sólo a través de las películas de ciencia ficción. El ciberarte, desde el arte infográfico hasta el arte virtual pasando por el "arte del cuerpo" de la artista francesa de *performance* Orlan, nos han brindado oportunidades inigualables para reflexionar sobre el papel de la infografía en la creación de cánones de belleza, sobre la modificación quirúrgica de tejido vivo de acuerdo con esos cánones, y, en definitiva, para reflexionar sobre las perversiones de una cultura inundada de imágenes y obsesionada por las apariencias.

Pero el *morphing* y el *borging* no afectan sólo a la tecno percepción visual de la cibercultura sino también a la *tecno percepción de la sonoridad* (Martín Barbero, 1997) electrónica.

Lo mismo que los individuos virtuales pueden transformar sus cuerpos físicos hasta hacer que estos se desvanecan para renacer reformulados en hibridaciones múltiples, los instrumentos virtuales abandonan sus cuerpos acústicos, artefactos del renacimiento, del siglo XVIII y del siglo XIX. El *morphing* musical permite modelar todas las características sonoras posibles e interpolarlas en tiempo real. Por ejemplo, se puede meter un saxofón a través de la caja de resonancia de un violín y "morfearlo" luego como una distorsión de guitarra. Se puede hacer pasar un piano a través de las cuerdas vocales mientras se pronuncian una serie de vocales (Dery, 1998:83).

El *borging* encuentra también formas de expresión y manifestación en el campo de la sonoridad electrónica: desde la música digital hasta la cotidianidad, el universo sonoro de la era electrónica/informática está repleto de "figuras" de *borging*, de fusión máquina-hombre. Así era, por ejemplo, como se definían los alemanes Kraftwerk que en vivo tocaban *We are the robots* detrás del escenario mientras en el mismo ponían robots como auténticos maniqués (Dyjament, 2000:3). Sin embargo, esto era sólo una representación. Los músicos electrónicos de hoy se proveen de todo tipo de prótesis (*samplers*, sintetizadores, procesadores de señales, software de grabación, etc.) que les permiten conectar sus órganos sensoriales a la matriz del ciberespacio dando lugar a gestos sonoros que surgen de la fusión hombre-máquina. En el texto de Dery (1998:83-84) podemos encontrar ejemplos gráficos de esta conexión: guantes de aspecto ciborg con falanges de aluminio y nervios de cable eléctrico que permiten convertir, a través del ordenador, los movimientos del jefe de orquesta en órdenes para los instrumentos electrónicos; dispositivos técnicos que conectan los movimientos oculares y las señales electromagnéticas y electroencefalográficas con los instrumentos electrónicos permitiendo a un músico tocar un violín inexistente moviendo los brazos, paseando la mirada por la sala o cerrando los ojos. Estos nuevos "músicos", como auténticos cirujanos electrónicos, modifican a su gusto los *presets* de sus teclados hasta romper con la interfaz existente entre sintetizador y hombre, ocupando las máquinas más allá de la interfaz impuesta (Dyjament, 2000:5).

Por otra parte, Chion (1999:269-271) habla de nuevas especies sonoras para nuevas funciones que, a nuestro entender, pueden interpretarse como ejemplos de fusión entre la máquina y el hombre en la sonoridad electrónica cotidiana. En el ecosistema sonoro cotidiano han aparecido nuevos seres sonoros que interactúan con nuestro cuerpo hasta ser casi una extensión del mismo. Son, según Chion, los "bips" electrónicos de nuestros diversos *gadgets* personales: relojes de pulsera, cajas registradoras, teclados de máquinas expendedoras, señales, teléfonos portátiles, etc. Estos sonidos cien por cien sintéticos, que no se derivan del funcionamiento mecánico o neumático de los aparatos, "se añaden electrónicamente para permitirnos seguir mejor nuestras operaciones o para que percibamos nuestros movimientos mudos, como cuando tecleamos nuestro código secreto en el teclado de un cajero y un "bip" nos confirma, en nuestro mismo cuerpo, que hemos pulsado efectivamente una tecla". La proliferación de estos nuevos gestos-sonoros puede hacernos pensar en un cambio de relación entre el sentido de la vista y el del oído. Antes (pensemos en un concierto en un auditorio tradicional), lo que creíamos escuchar era en realidad visto y explicado por el contexto; ahora, lo que creemos ver es en realidad lo que escuchamos. Esto es lo que ocurre con todas esas actividades que a pesar de no ser vistas identificamos por el "bip" de los *gadgets* que las acompañan.

4. De la producción electrónica del sonido a la manera electrónica de escuchar

Todas las transformaciones que hemos venido describiendo a lo largo del texto no sólo suponen una manera de hacer sonido/música electrónica sino también una manera electrónica de escuchar: al escuchar se tiene la impresión de ser un pirata informático con el cerebro conectado al ordenador. La máquina está incorporada a nuestra manera de percibir las distintas sensaciones lo cual ha provocado básicamente la recuperación de la constructividad y la corporeidad de la experiencia estética.

Como Paolo Vidali (1995:268) señala, "nunca encontramos un mundo, sino una relación con el mundo. La experiencia no es de las cosas, sino de la interacción con las cosas". Sin embargo,

la regularidad de nuestras experiencias tiende a ocultarnos esta "constructividad" esencial. La digitalización de la imagen y el sonido y, en particular, la realidad virtual, recupera esta característica básica de nuestra percepción al revelarnos que lo que se percibe no es un mundo sino la propia interacción con el mundo. Así se explica que sean las metáforas accionales-performativas y no sólo contemplativas las que se utilizan para describir la experiencia del usuario. Una experiencia que, por otro lado, es más ambiental que cognoscitiva, más corpórea^[16] que intelectual puesto que es el cuerpo el que, por sobreestimulación sensorial, reconoce (Vidali, 1995:269) y reacciona ante sensaciones (presente) antes que ante significados que exigen temporalidad (pasado) y espacialidad (distancia).^[17]

Todo esto nos habla de una nueva clase de espectador y de "oyente" formado por el ambiente de las comunicaciones posmodernas. Los estímulos visuales actúan directamente sobre el espectador que "vibra" no por una ficción sino por variaciones de ritmo, intensidad y color. De la misma manera, el nuevo "oyente" atiende a timbres sonoros antes que a notas, a entramados de "samplings" antes que a contrapuntos, y a polifonías a ritmo desestructurado e irregular antes que al ritmo continuo, acompasado y en perfecta sincronización con la melodía principal. Frente al concepto *rock* de "resonancia", la "disonancia" del sonido electrónico se dirige hacia el impacto por la frecuencia. Esto genera un nuevo espectador menos alerta a historias que a la descarga energética del flujo de música e imágenes.

Esta descarga provoca una sobreexcitación sensorial que recuerda el *shock* físico y psíquico del que hablara Walter Benjamin. La respuesta a esta sobreestimulación es defenderse del exceso sensorial apagando la conciencia y sumergiéndose corporalmente, como en la realidad virtual, en la ilusión sensorial que crea la propia tecnología. Se trata, apunta Buck-Morss (1993:77), de "anestesiarse el organismo, no entumeciéndolo, sino inundando los sentidos", con lo cual se altera la conciencia casi como con una droga. De hecho, las tecno-estéticas contemporáneas producen situaciones de excitación sensorial intensa análogas a las de las experiencias psicotrópicas.^[18] En el caso de la imagen de síntesis o digital de la realidad virtual, estos efectos se producen por la experimentación del vértigo o la alucinación. La imagen de síntesis invita a superar la inercia del cuerpo que así liberado de las constricciones físicas del espacio y el tiempo, "flota" y se desplaza aéreamente (Bettetini y Colombo, 1995:79).

En el caso de la tecno-estética auditiva, "los efectos de eco permiten que ocurran alucinaciones auditivas, deslocalizan los aparatos de percepción; se desarrollan formas perceptivas que, de forma extraña, uno había atribuido antes a locos o a esquizofrénicos (...)" (Reynolds, 1999:39). Es un bombardeo de estímulos epilépticos y ráfagas sonoras que buscan breves rupturas de la conciencia, el desequilibrio y la sensación de vértigo como fuente de placer, todo lo cual tiene un reflejo directo en "híbridos de máquina y cuerpo, gesticulantes, rechinadores de dientes y fuera de todo control (...) que alcanzan una especie de gracia zen a través de la esclavitud del ritmo" (*ibidem*:36).

Si aceptamos que las nuevas tecnologías no son asépticas ni desideologizadas sino que producen sentido, establecen reglas de intercambio e incluso tipologías de sujetos, deberíamos plantearnos algunas posibles consecuencias del efecto de anestesia de las nuevas estrategias estéticas.

Desde el punto de vista del arte, se hace difícil sostener la definición de éste como experiencia sensual nítidamente diferenciada de la realidad. Como hemos visto hasta ahora las nuevas estrategias instalan el arte en el mundo de la fantasmagoría como entretenimiento y como parte del mundo cotidiano. Por otro lado, los distintos regímenes históricos de visualidad y de sonoridad se asocian a determinadas organizaciones del poder. Estamos acostumbrados a pensar con cierta facilidad que las imágenes visuales divulgan el objeto, dan a ver algo, y que

16. Conviene recordar aquí que la vuelta a la experiencia corpórea no es sino una recuperación del sentido original del término "estética". El ámbito original de la estética no ha sido el arte tal y como lo hemos venido entendiendo tradicionalmente sino la naturaleza material, corporal. Inicialmente, por tanto, la experiencia estética se sitúa en la superficie del cuerpo delante de la mente, de la lógica y del significado. Será en la modernidad cuando el término se domestique culturalmente conectándose con la trinidad filosófica de arte-belleza-verdad.

17. Esto es algo que ya aplaudía en los 60 Susan Sontag para quien el arte de vanguardia era una disciplina de los sentimientos y una programación de las sensaciones (Reynolds, 1999:47).

18. Esta forma de anestesia por sobreestimulación sensorial técnicamente manipulada ya se encontraba en las *fantasmagorías*, "formas técnicamente producidas que inundan y engañan a los sentidos en el espacio público", durante el siglo XIX, como "galerías comerciales de París donde los pasajes con filas de escaparates creaban la fantasmagoría de bienes en exhibición, panoramas y dioramas que sumergen al espectador en un ambiente total simulado en miniatura, etc." (Buck-Morss, 1993:76).

en esta tarea de mostrar lo visible se estructuran también los modos legítimos de ver y representar. Quizás nos cueste algo más pensar que las "imágenes sonoras", como señala Attali (1977:15), también presuponen regímenes históricos de sonoridad que establecen las reglas de distinción entre música/ruido, orden/desorden, etc. asociadas a una determinada organización del poder. Así por ejemplo, Attali considera la armonía musical, soporte estético del capitalismo, como una producción ideológica de la burguesía que "pretende hacer creer en la armonía del mundo, en el orden del intercambio y el sentido del poder mercantil" (1977:40) dando a oír. Frente a este orden sonoro dominante, surgen formas sonoras de resistencia cultural como el *jazz*, el *rock and roll*, etc., que con su particular sensación de tiempo expresada en síncopas y polirritmias se oponen a la organización cronométrica del trabajo industrial (Abril, 1997:158).

En las estrategias estéticas actuales está implícita esta idea. Se tiende a pensar que la "armonía convencional representa de algún modo la aceptación de las condiciones sociales dominantes" (Hesmondhalgh, 1998:317), mientras que la disonancia, con su etérea sensación, además de suponer un desafío para los oyentes es igualmente un desafío a esas condiciones dominantes. Esto es lo que para algunos, dentro del movimiento, expresa el espectro sonoro de la música electrónica, del *jungle* al *ambient*. Por ejemplo, el *jungle* con sus ritmos esquizofrénicos sampleados de la industria pesada, de la gran ciudad, del cine, etc., representa la alienación de las urbes modernas así como la violencia y la saturación sensorial que produce el paisaje mediático de nuestra época. Es la banda sonora del frenesí urbano. Además, la falta de linealidad en el ritmo puede entenderse como una negación de la cotidiana y represora rutina del trabajo semanal. Si el *jungle* se enfrenta desde lo psicótico-explosivo a la realidad exagerando la velocidad e intensidad de la vida actual, el *ambient*, con su baño en el seno materno infundido por la marihuana, prefiere escapar de esa realidad soñando mundos alternativos.

Sin embargo, para algunos analistas del fenómeno ninguna de estas propuestas pretende alterar la realidad. Tan sólo retirarse, desentenderse, liberarse de la realidad alienante por un breve periodo de tiempo. De este modo, la experiencia estética, entendida como recepción del arte pero también como efecto sobre la sensibilidad y sobre el cuerpo en general, ya no es un modo de estar en contacto con la realidad sino de bloquear defensivamente ese contacto obstaculizando sus consecuencias cognitivas y políticas. La anestesia como respuesta genera una experiencia estética y cultural intransitiva puesto que carece de objetivo o de objeto, de contenido o de referente externo. Es la experiencia postmoderna definitiva: el gasto sin recompensa, el vaciamiento del significado, la paradoja del vacío total (Reynolds, 1999:42) que genera una subjetividad post-humana dedicada a la fascinación en vez de al significado, a la sensación en vez de a la sensibilidad. El resultado es un sueño de poder para los que no poseen el poder.

Bibliografía:

- ABRIL, G. (1997). *Teoría general de la información*. Madrid: Cátedra.
- ATTALI, J. (1977). *Ruidos. Ensayo sobre la economía política de la música*. Valencia: Ruedo Ibérico.
- AUGÉ, M. (1995). *Hacia una antropología de los mundos contemporáneos*. Barcelona: Gedisa.
- BARTHES, R. (1977). *Image/Music/Text*. Nueva 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, págs. 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 línea]. <www.hipersociologia.org.ar>.
- ENAUDEAU, C. (1999). *La paradoja de la representación*. Barcelona: Paidós.
- FRITH, S. (1981). *Sound effects*. Nueva York: Pantheon.
- FRITH, S. (1996). "Music and identity". En: HALL, Stuart; DU GAY, Paul (ed.). *Questions of cultural identity*. Londres: Sage.
- FRITH, S. (1999). "La constitución de la música rock como industria transnacional". En: 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". En: 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*. 4º trimestre, págs. 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". En: AA.VV. *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Cátedra.
- REYNOLDS, S. (1999). "Androginia en el reino Unido: Cultura rave, psicodelia y género". En: PUIG, Luis; TALENS, Jenaro (ed.). *Las culturas del rock*. Madrid: Pre-textos.
- RUBIO ANGULO, J. (1998). "Escuchar". *Signo y Pensamiento*. Núm. 33 (XVII), págs. 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, págs. 31-40.
- VIDALI, P. (1995). "Experiencia y comunicación en los nuevos media". En: BETTETINI, Gianfranco; COLOMBO, Fausto. *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Barcelona: Paidós.
- WATERS, L. (1999). "La peligrosa idea de Walter Benjamin". En: PUIG, Luis; TALENS, Jenaro (ed.). *Las culturas del rock*. Madrid: Pre-textos.

Enlaces relacionados:

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

Cita recomendada:

ABAD, Begoña (2003). "Tecnoperceptivas de la sonoridad electrónica en la cibercultura". *Digitum*, n.º 5 [artículo en línea]. DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/d.v0i5.565>

[Fecha de publicación: abril de 2003]