

proceso sonico

Una nueva
geografía
de los **sonidos**



Prorrogado hasta el 1 de septiembre

4 de mayo - 30 de junio de 2002



Exposición concebida y producida por el



Musée national d'art moderne (París)
y realizada en colaboración con el MACBA

DOSSIER DE PRENSA



PROCESO SÓNICO

Una nueva geografía de los sonidos

Prorrogado hasta el 1 de septiembre

- Inauguración: viernes 3 de mayo, 19:30h.
- Fechas de la exposición: del 4 de mayo al 30 de junio de 2002
- Comisaria: Christine Van Assche
- Concebida y producida por el Centre Georges Pompidou, Musée national d'art moderne de París, y realizada en colaboración con el Museu d'Art Contemporani de Barcelona.

Martí Guixé; Mike Kelley y Scanner; Doug Aitken; David Shea; Gabriel Orozco, Richard Dorfmeister, Rupert Huber; Coldcut y Headspace; Flow Motion; Renée Green; Mathieu Briand.

Proceso Sónico. Una nueva geografía de los sonidos se presenta en el MACBA en primicia internacional y se acompaña de un amplio programa de actividades. La exposición forma parte de la programación del festival SONAR, que se celebra en Barcelona del 13 al 15 de junio. Después del verano se inaugurará en el Centre Pompidou, Musée national d'art moderne de París.

La exposición en el MACBA cuenta con el patrocinio de:



Proceso sónico. Una nueva geografía de los sonidos plantea un acercamiento a la creación musical electrónica de los últimos diez años, desde la perspectiva de su hibridación con metodologías de las artes visuales. Tradicionalmente, la historia del arte ha efectuado una clara separación entre de las artes visuales y la música. Sin embargo, en los últimos años se ha ido subrayando el valor de la noción de proceso en la creación, y el factor sonoro ha ido cobrando importancia, incorporándose de modo espontáneo a planteamientos artísticos basados en la imagen, y dando lugar a una hibridación de ciertos procedimientos musicales y plásticos.

Asimismo, se han producido cambios substanciales en los mecanismos de producción y distribución musical. El uso generalizado de Internet y la accesibilidad de los medios informáticos para la producción doméstica, a través del cedé, son factores de gran influencia en estos cambios. De este modo se han ido creando circuitos paralelos a las redes de distribución de los grandes sellos discográficos, que permiten que los músicos electrónicos puedan mantener una relativa autonomía frente a la cultura comercial hegemónica a través de redes alternativas de producción y distribución.

Estas nuevas metodologías corresponden a las nuevas condiciones de trabajo inmaterial propias de la economía posmoderna, en la cual los aspectos ligados a la comunicación y la socialización prevalecen sobre los aspectos puramente productivos, propios tanto de la economía industrial moderna como de una actividad artística basada en la producción de obras autónomas de carácter objetual.

Por otro lado, los métodos de trabajo y de visibilidad pública de la música han devenido paradigmáticos para los nuevos procesos artísticos, en los cuales las nociones de espectáculo y performatividad son centrales. Estos nuevos procesos comportan la redefinición de las figuras del autor y del espectador, en cuya configuración son elementos fundamentales la cultura del consumo y los nuevos procesos de construcción de la identidad social.

Proceso sónico se articula en **tres ámbitos diferentes**, cuya especificidad requiere por parte del público experiencias también diferentes. Un **primer ámbito** es la exposición en sí, que aborda la relación entre imagen y sonido electrónico mediante ocho instalaciones audiovisuales realizadas específicamente para esta ocasión. La muestra se constituye como un

recorrido narrativo, en el que, mediante la técnica del *sampling*, se subrayan los puntos de ruptura y vínculos de continuidad que se establecen entre imagen y sonido en el momento cultural presente.

El **segundo ámbito** es una base de datos consultable en la instalación *Data Square/MPTree*, de Martí Guixé, un espacio que hace las veces de introducción a la exposición y de sala de lectura, audición y documentación sobre la problemática que aborda *Proceso sónico*.

Internet se constituye de modo implícito como el **tercer ámbito** de la exposición: un espacio público, de relaciones no lineales, que crecen de modo exponencial y que acaban de desdibujar cualquier geografía preconcebida de la estética.

➡ Web de *Proceso sónico*: www.sonic-process.org

➡ Ampliación de la web en el MACBA: www.macba.es/proces-sonic.html

Esta página contiene información adicional sobre las actividades organizadas por el MACBA en el marco de la exposición, y añade links de artistas que trabajan en Barcelona.

Martí Guixé, MPTree

Esta instalación, que se presenta en el espacio *Data Square*, propone consultas múltiples (cedés, páginas web, vídeos) que amplían la exposición con otras obras que evidencian que los “centros” de creación musical no son los de las artes plásticas. Algunas ciudades –como Kingston, Detroit, Sheffield, Bruselas, Manchester, Marsella y Nantes, entre otras–, y las trayectorias que se generan entre ellas, alteran la concepción de centro-periferia a la que responden otras manifestaciones plásticas. La música electrónica experimenta un proceso de extensa diversificación en el entorno de las subculturas juveniles; a su alrededor, en las culturas del baile, los clubs y los grupos underground, han surgido una serie de códigos simbólicos y estéticos que en esta exposición se analizan desde diferentes perspectivas.

Mike Kelley y Scanner

Esprits de Paris es el fruto de una serie de grabaciones de ambientes visuales y sonoros realizadas en diferentes lugares de París. Estas grabaciones, efectuadas en sitios a los que se les atribuyen características supuestamente sobrenaturales, se presentan a modo de registros documentales, a la vez que se proyectan imágenes grabadas en una discoteca llena de gente bailando. En esta colaboración se combinan la experimentación sonora con una aplicación del método que Burroughs, en su obra *The Invisible Generation*, describe como “la máquina de control”.

Doug Aitken

En *new skin* el sonido acapara lentamente el protagonismo de la luz. La especulación sobre las mutaciones que pueden articularse entre luz y sonido constituye precisamente el eje conceptual en una obra que remarca el componente psicológico de la experiencia espacial. En esta instalación audiovisual, el espectador se enfrenta a procesos metamórficos que tiene lugar entre las diferentes imágenes proyectadas que Aitken ha registrado para la exposición, por un lado, y por otro la banda sonora, que se caracteriza por su gran calidad plástica. El artista ha trabajado con invidentes para articular un espacio oscuro en el que la experiencia de vacío se va transformando en un acercamiento a las escenas proyectadas.

David Shea

En *Sound Film in Eighth Scenes* el espacio está concebido como una sala de proyección cinematográfica dedicada a la experiencia sonora. Shea ha compuesto los ocho actos de su pieza basándose en experiencias sugeridas por fuentes diversas, que aluden a distintas tradiciones musicales. La idea central, en esta obra, es explorar las interconexiones entre el sonido y la imagen que la música genera por sí misma, produciendo para ello una especie de espectáculo de sonidos y de visión. En este proceso Shea aísla elementos pertenecientes originalmente a narrativas cinematográficas más extensas: texto, sonidos cotidianos, estilos musicales, figuras emblemáticas y referencias cinematográficas.

Gabriel Orozco, Richard Dorfmeister, Rupert Huber

El origen de *Sophiensäle Wien, Mai 1999* se remonta a la celebración de dos conciertos presentados en mayo de 1999 en el Sophiensäle de Viena, en el marco del Wiener Festwochen Festival. El artista Gabriel Orozco se encargó de la parte visual, creando un collage de unas cuatrocientas dispositivas que se proyectaron mientras que los músicos que componen Tosca –Dorfmeister y Huber– se hacían cargo respectivamente de los giradiscos y del piano. Rupert Huber ha reestructurado la grabación de aquella performance, mezclándola con otros trabajos de Tosca.

Coldcut/Headspace

Gridio es el resultado de un trabajo de colaboración entre los miembros del grupo londinense Coldcut y el grupo Headspace de Brighton. Se trata de un ambiente audiovisual que ofrece al espectador la posibilidad de contribuir a la proyección sonora y visual de distintos collages. Al presionar con sus pasos un sistema de células interactivas instaladas en el suelo de la instalación, y gracias al programa Vjamm, desarrollado por los dos colectivos, el visitante pone en funcionamiento el dispositivo audiovisual.

Flow Motion

Ghost Dance constituye una compleja exploración de los sonidos espectrales que genera la música electrónica producida por músicos negros, mezclada con sonidos de la realidad circundante del museo retransmitidos en directo. Como indica Kodwo Eshun, la idea central de esta instalación es hacer palpables los límites del espacio real y del espacio de representación, entre lo fonográfico y su representación imaginaria, entre la dimensión espectral y su representación acústica, entre la presencia y la ausencia.

Renée Green

WaveLinks, la contribución de Renée Green para esta exposición en el MACBA, consiste en la presentación documental del examen minucioso de la historia y mitología de la música electrónica que ella misma ha llevado a cabo mediante conversaciones con músicos, directores de discográficas independientes y teóricos de la música, como Diedrich Diederichsen, Mika Vainio, Dorder Sounds, Christian Marclay, Electric Indigo y Ultra Red. Articulada como una producción videográfica, *WaveLinks* investiga las relaciones y las condiciones del medio, de sus voces individuales, de sus memorias y del océano audiovisual que genera.

Mathieu Briand

[SYS*11. Mie@AbE/SoS\ SYS*10. MeE/Sos\BoS] es un espacio circular concebido para la escucha y la acción musical simultáneas, en el que durante la exposición tendrán lugar una serie de performances y conciertos. Briand, por su parte, lo utiliza para experimentar con el potencial que contienen los sonidos efímeros, y con la acumulación y el archivo de acciones. Para ello los visitantes tienen a su disposición una matriz compuesta que puede grabar discos de vinilo, en los que el público irá registrando sonidos electrónicos y sampleados.

Actividades

⇒ Mesa redonda

Sábado, 4 de mayo, a las 18 h

Con Christine van Assche y algunos de los artistas participantes, como Gabriel Orozco, Rupert Huber (Tosca), Jonathan More y Matt Black (Coldcut).
Auditorio.

Entrada libre. Aforo limitado. Servicio de traducción simultánea

⇒ Performance

Sábado, 4 de mayo, a las 20.30 h

A cargo de David Shea.

A lo largo de la exposición David Shea realizará varias performances. Fechas por confirmar. Más información: www.macba.es/proces-sonic.html

Salas de la exposición. Aforo limitado.

⇒ Taller *Clariaudiencias*

Del 6 de mayo al 8 de junio.

Dirigido por Víctor Nubla con sesiones de debate y performances abiertas al público.

Martes 7 de mayo a las 18.30h. David Shea

Jueves 23 de mayo a las 18.30h. Joan Elies Adell

Jueves 23 de mayo a las 20.30h. Games Addiction

Jueves 30 de mayo a las 18.30h. Marcelo Expósito y Víctor Nubla

Sábado 8 de junio a las 18.30h. Francisco López

Auditorio y Salas de la exposición. Aforo limitado.

⇒ Programa de vídeo. *Buen rollo. Políticas de resistencia y culturas musicales*

Proyecciones: los lunes a las 19 h. Hasta el 17 de junio.

Auditorio. Aforo limitado.

Espacio de referencia en el hall del museo. Hasta el 1 de julio.

Entrada gratuita. Aforo limitado.

www.macba.es/bonrotllo.html

⇒ SonarComplex 2002

13, 14 y 15 de junio de 2002

Actuaciones en directo + conferencias

Janek Schaefer (UK), Yasunao Tone (USA), Cristian Marclay (USA) y los barceloneses Balago, entre otros. También se presentará el sello discográfico holandés Staalplaat, con su cartel más actual, Massimo y 386dx y una referencia más histórica, Goem.

www.sonar.es

⇒ Procés Sònic Lounge

23 de Mayo y 6, 20 y 27 de junio 2002, a las 00:00 h.

En directo. La Paloma.

PROCESO SÓNICO

Una nueva geografía de los sonidos

■ **Presentación a los medios de comunicación: VIERNES 3 DE MAYO DE 2002, 11:30H.**

■ **Inauguración:** viernes 3 de mayo, 19:30h.

■ **Fechas de la exposición:** del 4 de mayo al 30 de junio de 2002

■ **Comisaria:** Christine Van Assche

■ **Concebida y producida por el Centre Georges Pompidou, Musée national d'art moderne de París, y realizada en colaboración con el Museu d'Art Contemporani de Barcelona.**

Martí Guixé, Mike Kelley y Scanner, Doug Aitken, David Shea, Gabriel Orozco / Richard Dorfmeister / Rupert Huber, Coldcut / Headspace, Flow Motion, Renée Green, Mathieu Briand.

Proceso sónico. Una nueva geografía de los sonidos plantea un acercamiento a la creación musical electrónica de los últimos diez años, desde la perspectiva de su hibridación con metodologías de las artes visuales. Tradicionalmente, la historia del arte ha efectuado una clara separación entre de las artes visuales y la música. Sin embargo, en los últimos años se ha ido subrayando el valor de la noción de proceso en la creación, y el factor sonoro ha ido cobrando importancia, incorporándose de modo espontáneo a planteamientos artísticos basados en la imagen, y dando lugar a una hibridación de ciertos procedimientos musicales y plásticos.

Asimismo, se han producido cambios substanciales en los mecanismos de producción y distribución musical. El uso generalizado de Internet y la accesibilidad de los medios informáticos para la producción doméstica, a través del cedé, son factores de gran influencia en estos cambios. De este modo se han ido creando circuitos paralelos a las redes de distribución de los grandes sellos discográficos, que permiten que los músicos electrónicos puedan mantener una relativa autonomía frente a la cultura comercial hegemónica a través de redes alternativas de producción y distribución.

Estas nuevas metodologías corresponden a las nuevas condiciones de trabajo inmaterial propias de la economía posmoderna, en la cual los aspectos ligados a la comunicación y la socialización prevalecen sobre los aspectos puramente productivos, propios tanto de la economía industrial moderna como de una actividad artística basada en la producción de obras autónomas de carácter objetual.

Por otro lado, los métodos de trabajo y de visibilidad pública de la música han devenido paradigmáticos para los nuevos procesos artísticos, en los cuales las nociones de espectáculo y performatividad son centrales. Estos nuevos procesos comportan la redefinición de las figuras del autor y del espectador, en cuya configuración son elementos fundamentales la cultura del consumo y los nuevos procesos de construcción de la identidad social.

Proceso sónico se articula en **tres ámbitos diferentes**, cuya especificidad requiere por parte del público experiencias también diferentes. Un **primer ámbito** es la exposición en sí, que aborda la relación entre imagen y sonido electrónico mediante ocho instalaciones audiovisuales realizadas específicamente para esta ocasión. La muestra se constituye como un recorrido narrativo, en el que, mediante la técnica del *sampling*, se subrayan los puntos de ruptura y vínculos de continuidad que se establecen entre imagen y sonido en el momento cultural presente.

El **segundo ámbito** es una base de datos consultable en la instalación *Data Square/MPTree*, de Martí Guixé, un espacio que hace las veces de introducción a la exposición y de sala de lectura, audición y documentación sobre la problemática que aborda *Proceso sónico*.

Internet se constituye de modo implícito como el **tercer ámbito** de la exposición: un espacio público, de relaciones no lineales, que crecen de modo exponencial y que acaban de desdibujar cualquier geografía preconcebida de la estética.

www.sonic-process.org

www.macba.es/proces-sonic.html

Martí Guixé, MPTree

Esta instalación, que se presenta en el espacio *Data Square*, propone consultas múltiples (cedés, páginas web, vídeos) que amplían la exposición con otras obras que evidencian que los “centros” de creación musical no son los de las artes plásticas. Algunas ciudades –como Kingston, Detroit, Sheffield, Bruselas, Manchester, Marsella y Nantes, entre otras–, y las trayectorias que se generan entre ellas, alteran la concepción de centro-periferia a la que responden otras manifestaciones plásticas. La música electrónica experimenta un proceso de extensa diversificación en el entorno de las subculturas juveniles; a su alrededor, en las culturas del baile, los clubs y los grupos underground, han surgido una serie de códigos simbólicos y estéticos que en esta exposición se analizan desde diferentes perspectivas.

Mike Kelley y Scanner

Esprits de Paris es el fruto de una serie de grabaciones de ambientes visuales y sonoros realizadas en diferentes lugares de París. Estas grabaciones, efectuadas en sitios a los que se les atribuyen características supuestamente sobrenaturales, se presentan a modo de registros documentales, a la vez que se proyectan imágenes grabadas en una discoteca llena de gente bailando. En esta colaboración se combinan la experimentación sonora con una aplicación del método que Burroughs, en su obra *The Invisible Generation*, describe como “la máquina de control”.

Doug Aitken

En *new skin* el sonido acapara lentamente el protagonismo de la luz. La especulación sobre las mutaciones que pueden articularse entre luz y sonido constituye precisamente el eje conceptual en una obra que remarca el componente psicológico de la experiencia espacial. En esta instalación audiovisual, el espectador se enfrenta a procesos metamórficos que tiene lugar entre las diferentes imágenes proyectadas que Aitken ha registrado para la exposición, por un lado, y por otro la banda sonora, que se caracteriza por su gran calidad plástica. El artista ha trabajado con invidentes para articular un espacio oscuro en el que la experiencia de vacío se va transformando en un acercamiento a las escenas proyectadas.

David Shea

En *Sound Film in Eighth Scenes* el espacio está concebido como una sala de proyección cinematográfica dedicada a la experiencia sonora. Shea ha compuesto los ocho actos de su pieza basándose en experiencias sugeridas por fuentes diversas, que aluden a distintas tradiciones musicales. La idea central, en esta obra, es explorar las interconexiones entre el sonido y la imagen que la música genera por sí misma, produciendo para ello una especie de espectáculo de sonidos y de visión. En este proceso Shea aísla elementos pertenecientes originalmente a narrativas cinematográficas más extensas: texto, sonidos cotidianos, estilos musicales, figuras emblemáticas y referencias cinematográficas.

Gabriel Orozco, Richard Dorfmeister, Rupert Huber

El origen de *Sophiensäle Wien, Mai 1999* se remonta a la celebración de dos conciertos presentados en mayo de 1999 en el Sophiensäle de Viena, en el marco del Wiener Festwochen Festival. El artista Gabriel Orozco se encargó de la parte visual, creando un collage de unas cuatrocientas dispositivas que se proyectaron mientras que los músicos que componen Tosca –Dorfmeister y Huber– se hacían cargo respectivamente de los giradiscos y del piano. Rupert Huber ha reestructurado la grabación de aquella performance, mezclándola con otros trabajos de Tosca.

Coldcut/Headspace

Gridio es el resultado de un trabajo de colaboración entre los miembros del grupo londinense Coldcut y el grupo Headspace de Brighton. Se trata de un ambiente audiovisual que ofrece al espectador la posibilidad de contribuir a la proyección sonora y visual de distintos collages. Al presionar con sus pasos un sistema de células interactivas instaladas en el suelo de la instalación, y gracias al programa Vjamm, desarrollado por los dos colectivos, el visitante pone en funcionamiento el dispositivo audiovisual.

Flow Motion

Ghost Dance constituye una compleja exploración de los sonidos espectrales que genera la música electrónica producida por músicos negros, mezclada

con sonidos de la realidad circundante del museo retransmitidos en directo. Como indica Kodwo Eshun, la idea central de esta instalación es hacer palpables los límites del espacio real y del espacio de representación, entre lo fonográfico y su representación imaginaria, entre la dimensión espectral y su representación acústica, entre la presencia y la ausencia.

Renée Green

WaveLinks, la contribución de Renée Green para esta exposición en el MACBA, consiste en la presentación documental del examen minucioso de la historia y mitología de la música electrónica que ella misma ha llevado a cabo mediante conversaciones con músicos, directores de discográficas independientes y teóricos de la música, como Diedrich Diederichsen, Mika Vainio, Dorder Sounds, Christian Marclay, Electric Indigo y Ultra Red. Articulada como una producción videográfica, *WaveLinks* investiga las relaciones y las condiciones del medio, de sus voces individuales, de sus memorias y del océano audiovisual que genera.

Mathieu Briand

[SYS*11. Mie@AbE/SoS\ SYS*10. MeE/Sos\BoS] es un espacio circular concebido para la escucha y la acción musical simultáneas, en el que durante la exposición tendrán lugar una serie de performances y conciertos. Briand, por su parte, lo utiliza para experimentar con el potencial que contienen los sonidos efímeros, y con la acumulación y el archivo de acciones. Para ello los visitantes tienen a su disposición una matriz compuesta que puede grabar discos de vinilo, en los que el público irá registrando sonidos electrónicos y sampleados.

Proceso Sónico. Una nueva geografía de los sonidos se presenta en el MACBA en primicia internacional y se acompaña de un amplio programa de actividades. La exposición forma parte de la programación del festival SONAR, que se celebra en Barcelona del 13 al 15 de junio. Después del verano, se presentará en el Centre Pompidou, Musée national d'art moderne de París.

Actividades

⇒ **Mesa redonda**

Sábado, 4 de mayo, a las 18 h

Con Christine van Assche y algunos de los artistas participantes, como Gabriel Orozco, Rupert Huber (Tosca), Jonathan More y Matt Black (Coldcut).

Auditorio.

Entrada libre. Aforo limitado. Servicio de traducción simultánea

⇒ **Performance**

Sábado, 4 de mayo, a las 20.30 h

A cargo de David Shea.

A lo largo de la exposición David Shea realizará varias performances. Fechas por confirmar. Más información: www.macba.es/proces-sonic.html

Salas de la exposición. Aforo limitado.

⇒ **Taller *Clariaudiencias***

Del 6 de mayo al 8 de junio.

Dirigido por Víctor Nubla con sesiones de debate y performances abiertas al público.

Martes 7 de mayo a las 18.30h. David Shea

Jueves 23 de mayo a las 18.30h. Joan Elies Adell

Jueves 23 de mayo a las 20.30h. Games Addiction

Jueves 30 de mayo a las 18.30h. Marcelo Expósito y Víctor Nubla

Sábado 8 de junio a las 18.30h. Francisco López

Auditorio y Salas de la exposición. Aforo limitado.

⇒ **Programa de vídeo. *Buen rollo. Políticas de resistencia y culturas musicales***

Proyecciones: los lunes a las 19 h. Hasta el 17 de junio.

Auditorio. Aforo limitado.

Espacio de referencia en el hall del museo. Hasta el 1 de julio.

Entrada gratuita. Aforo limitado.

www.macba.es/bonrotllo.html

⇒ **SonarComplex 2002**

13, 14 y 15 de junio de 2002

Actuaciones en directo + conferencias

Janek Schaefer (UK), Yasunao Tone (USA), Cristian Marclay (USA) y los barceloneses Balago, entre otros. También se presentará el sello discográfico holandés Staalplaat, con su cartel más actual, Massimo y 386dx y una referencia más histórica, Goem.

www.sonar.es

⇒ **Procés Sònic Lounge**

23 de Mayo y 6, 20 y 27 de junio 2002, a las 00:00 h.

En directo. La Paloma.

PROCESO SÓNICO. Una nueva geografía de los sonidos

- **PRESENTACIÓN A LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN:** Viernes 3 de mayo, 11:30 h.
 - **Inauguración:** viernes, 3 de mayo, 19:30h.
 - **Fechas de la exposición:** del 4 de mayo al 30 de junio de 2002
 - **Comisaria:** Christine Van Assche
 - **Concebida y producida** por el Centre Georges Pompidou, Musée national d'art moderne de París y **realizada** en colaboración con el Museu d'Art Contemporani de Barcelona
-

Proceso sónico. Una nueva geografía de los sonidos plantea un acercamiento a la creación musical electrónica de los últimos diez años, desde la perspectiva de su hibridación con metodologías de las artes visuales. Tradicionalmente, la historia del arte ha efectuado una clara separación entre de las artes visuales y la música. Sin embargo, en los últimos años se ha ido subrayando el valor de la noción de proceso en la creación y el factor sonoro ha ido cobrando importancia, incorporándose de modo espontáneo a planteamientos artísticos basados en la imagen, y dando lugar a una hibridación de ciertos procedimientos musicales y plásticos. Asimismo, se han producido cambios substanciales en los mecanismos de producción y distribución musical.

El uso generalizado de Internet y la accesibilidad de los medios informáticos de producción doméstica, a través del CD, son factores de gran influencia en estos cambios. De este modo se han ido creando circuitos paralelos a las redes de

distribución de los grandes sellos discográficos, que permiten que los músicos electrónicos mantengan una relativa autonomía frente a la cultura comercial hegemónica a través de redes alternativas de producción y distribución.

Estas nuevas metodologías corresponden a las nuevas condiciones de trabajo inmaterial propias de la economía posmoderna, en la cual los aspectos ligados a la comunicación y la socialización prevalecen sobre los aspectos puramente productivos, propios tanto de la economía industrial moderna como de una actividad artística basada en la producción de obras autónomas de carácter objetual. Por otro lado, los métodos de trabajo y de visibilidad pública de la música han devenido paradigmáticos para los nuevos procesos artísticos, en los cuales las nociones de espectáculo y performatividad son centrales. Estos nuevos procesos comportan la redefinición de las figuras del autor y el espectador, en cuya configuración son elementos fundamentales la cultura del consumo y los nuevos procesos de construcción de la identidad social.

Proceso sónico se articula en tres ámbitos diferentes, cuya especificidad requiere por parte del público de experiencias también diferentes. Un **primer ámbito** es la exposición en sí, que aborda la relación entre imagen y sonido electrónico mediante un conjunto de ocho instalaciones audiovisuales realizadas específicamente para esta ocasión. La muestra se constituye como un recorrido narrativo, en el que se subrayan los puntos de ruptura y los vínculos de continuidad que se establecen entre imagen y sonido en el momento cultural presente.

El **segundo ámbito** es una base de datos consultable en la instalación *Data Square*, del diseñador Martí Guixé, un espacio que hace las veces de introducción a la exposición y de sala de lectura, audición y documentación sobre la problemática que aborda *Proceso sónico*.

Internet se constituye de modo implícito como el **tercer ámbito** de la exposición: un espacio público de relaciones no lineales, que crecen de modo exponencial y que acaban por desdibujar cualquier geografía preconcebida de la estética.

www.sonic-process.org www.macba.es/proces-sonic.html
--

DESCRIPCIÓN DE LOS PROYECTOS:

■ Martí Guixé, *Data Square*

Este espacio propone consultas múltiples (CD, páginas web, vídeos) que amplían la exposición con otras obras que evidencian que los “centros” de creación musical no son los de las artes plásticas. Algunas ciudades –como Kingston, Detroit, Sheffield, Bruselas, Manchester, Marsella y Nantes, entre otras–, y las trayectorias que se generan entre ellas, alteran la concepción de centro-periferia a la que responden otras manifestaciones plásticas. La música electrónica experimenta un proceso de extensa diversificación en el entorno de las subculturas juveniles; a su alrededor, en las culturas del baile, los clubs y los grupos underground, han surgido una serie de

códigos simbólicos y estéticos que en esta exposición se analizan desde diferentes perspectivas.

■ Mike Kelley y Scanner (Robin Rimbaud)

Esprits de Paris es el fruto de una serie de grabaciones de ambientes visuales y sonoros realizadas en diferentes lugares de París. Las grabaciones, realizadas en sitios a los que se les atribuyen características supuestamente sobrenaturales, se presentan a modo de registros documentales, a la vez que se proyectan imágenes grabadas en una discoteca llena de gente bailando. En esta colaboración se combina la experimentación sonora con una aplicación del método que Burroughs, en su obra *The Invisible Generation*, describe como “la máquina de control”.

■ Doug Aitken

En *New Skin* el sonido acapara lentamente el protagonismo de la luz. La especulación sobre las posibles mutaciones que pueden articularse entre luz y sonido constituye precisamente el eje conceptual en una obra que remarca el componente psicológico de la experiencia espacial. En esta instalación audiovisual, el espectador se enfrenta a los procesos metamórficos que tienen lugar entre las diferentes imágenes proyectadas que Aitken ha grabado para la exposición, por un lado, y por otro la banda sonora, que se caracteriza por su gran calidad plástica. El artista ha trabajado con invidentes para articular un espacio oscuro en el que la experiencia de vacío se transforma progresivamente en un acercamiento a las escenas proyectadas.

■ David Shea

En *Sound Film in Eighth Scenes*, el espacio está concebido como una sala de proyección cinematográfica dedicada a la experiencia sonora. Shea ha compuesto los ocho actos de su pieza basándose en experiencias sugeridas por fuentes diversas, que aluden a distintas tradiciones musicales. La idea central, en esta obra, es explorar las interconexiones entre el sonido y la imagen que la música genera por sí misma, produciendo para ello una especie de espectáculo de sonidos y de visión. En este proceso Shea aísla elementos pertenecientes originalmente a narrativas cinematográficas más extensas: texto, sonidos cotidianos, estilos musicales, figuras emblemáticas y referencias cinematográficas.

■ Gabriel Orozco y Tosca (Richard Dorfmeister y Rupert Huber)

El origen de *Sophiensäle Wien, Mai 2002* se remonta a la celebración de dos conciertos presentados en mayo de 1999 en el Sophiensäle de Viena, en el marco del Wiener Festwochen Festival. El artista Gabriel Orozco se encargó de la parte visual, creando un collage de unas cuatrocientas dispositivas que se proyectaron mientras que los músicos que componen Tosca –Dorfmeister y Huber– se hacían cargo respectivamente de los giradiscos y del piano. Rupert Huber ha reestructurado la grabación de aquella performance, realizando una mezcla con otros trabajos de Tosca.

■ Coldcut

Gridio es el resultado de un trabajo de colaboración entre los miembros del grupo londinense Coldcut y el grupo Headspace, de Brighton. Se trata de un ambiente audiovisual que ofrece al espectador la posibilidad de contribuir a la proyección

sonora y visual de distintos collages. Al presionar con sus pasos un sistema de células interactivas instaladas en el suelo de la instalación, y gracias al programa Vjamm, desarrollado por los dos colectivos, el visitante pone en funcionamiento el dispositivo audiovisual.

■ Flow Motion y Kodwo Eshun

Ghost Dance constituye una compleja exploración de los sonidos espectrales que genera la música electrónica producida por músicos negros, mezclada con sonidos de la realidad circundante del museo retransmitidos en directo. Como indica Kodwo Eshun, la idea central de esta instalación es hacer palpables los límites del espacio real y del espacio de representación entre lo fonográfico y su representación imaginaria, entre la dimensión espectral y su representación acústica, entre la presencia y la ausencia.

■ Renée Green

WaveLinks, la contribución de Renée Green para esta exposición en el MACBA, consiste en la presentación documental del examen minucioso de la historia y la mitología de la música electrónica que ella misma ha llevado a cabo a través de conversaciones como músicos, directores de sellos discográficos independientes, teóricos de la música y oyentes, como Diedrich Diederichsen, Mika Vainio, Dorder Sounds, Christian Marclay, Electric Indigo y Ultra Red. Articulada como una producción videográfica, *WaveLinks* investiga las relaciones y las condiciones del medio, de sus voces individuales, de sus memorias y del océano audiovisual que genera.

■ Mathieu Briand

*[SYS*11. Mie@AbE/SoS\ SYS*10. MeE/Sos\BoS]* es un espacio circular concebido para la escucha y la acción musical simultáneas, en el que durante la exposición tendrán lugar una serie de performances y conciertos. Briand, por su parte, lo utiliza para experimentar con el potencial que contienen los sonidos efímeros, y con la acumulación y el archivo de acciones. Para ello el visitante tiene a su disposición una matriz compuesta capaz de grabar discos de vinilo, en los que el propio público irá registrando sonidos electrónicos.

Actividades

Mesa redonda

Sábado, 4 de mayo, a las 18 h

Con Christine van Assche, comisaria de la exposición, y algunos de los artistas participantes, como Gabriel Orozco, Rupert Huber (Tosca), Jonathan More y Matt Black (Coldcut).

Auditorio.

Entrada libre. Aforo limitado. Servicio de traducción simultánea

Performance

Sábado, 4 de mayo, a las 20.30 h

A cargo de David Shea.

A lo largo de la exposición David Shea realizará varias performances. Fechas por confirmar. Más información: www.macba.es/proces-sonic.html

Salas de la exposición. Aforo limitado.

Taller

Clariaudiencias

Del 6 de mayo al 8 de junio.

Dirigido por Víctor Nubla con sesiones de debate y performances abiertas al público.

Martes 7 de mayo a las 18.30h. David Shea

Jueves 23 de mayo a las 18.30h. Joan Elies Adell

Jueves 23 de mayo a las 20.30h. Games Addiction

Jueves 30 de mayo a las 18.30h. Marcelo Expósito y Víctor Nubla

Sábado 8 de junio a las 18.30h. Francisco López

Auditorio y Salas de la exposición. Aforo limitado.

Programa de vídeo

Buen rollo. Políticas de resistencia y culturas musicales

Proyecciones: los lunes a las 19 h. Hasta el 17 de junio.

Auditorio. Aforo limitado.

Espacio de referencia en el hall del museo. Hasta el 1 de julio.

Entrada gratuita. Aforo limitado.

www.macba.es/bonrotllo.html

SonarMACBA 2002

13, 14 y 15 de junio de 2002

Actuaciones en directo + conferencias

Janek Schaefer (UK), Yasunao Tone (USA), Cristian Marclay (USA) y los barceloneses Balago, entre otros. También se presentará el sello discográfico holandés Staalplaat, con su cartel más actual, Massimo y 386dx y una referencia más histórica, Goem.

www.sonar.es

OFF-SÒNIC
Instal·lacions multimedia

15 - 28 de junio de 1998

El MACBA presenta, en col·laboració amb el Festival SÒNAR'98, la exposició **OFF-SÒNIC**, que inclou quatre **instal·lacions multimedia** que tenen en comú el fet de donar prioritat al so produït gràcies a l'electricitat com a part essencial de la proposta artística.

En totes elles, el so està present, entès com a composició musical (**Carsten Höller**), com a matema d'estructures comunicatives socials (**Unidad Específica de Distribución**), com a expressió *maquínica* autònoma (**Bill Vorn**) o com a element transformador de la percepció de l'arquitectura (**Tommi Grönlund & Petteri Nisunen**).

Pero, a més, les quatre propostes coincideixen en fer visible al espectador la ingenieria o el dispositiu tecnològic que possibilita el sentit en les obres, donant per lo tant personalitat estètica a les mateixes eines industrials que respectivament utilitzen per produir imatges, textos i sons.

Esta iniciativa és una producció del **Museu d'Art Contemporani de Barcelona** en col·laboració amb el Festival Internacional de Música Avanzada i Arte Multimedia de Barcelona **SÒNAR'98**.

Les instal·lacions es presenten en diversos emplaçaments propers al MACBA: en el Convent dels Àngels, en el Parking de la Plaça dels Àngels, en la Galeria Carles Poy i en el Pati de les Dones del CCCB.

OFF-SÒNIC Instalaciones Multimedia

U.E.D. (Parking Plaça dels Angels. Planta 1. Capacidad limitada)

La *Unidad Específica de Distribución* está pensada como un laboratorio subterráneo de participación colectiva. Formado como compositor y como artista visual, Ricardo Echevarría (Toledo, 1972) ha organizado esta compleja maquinaria que sirve para la distribución de conocimiento. Compuesta de ordenadores, proyectores, mesa de mezclas y línea telefónica, opera respondiendo a las órdenes que le dicta un programa informático aleatorio. La autoría individual está cuestionada y diversos creadores (músicos, artistas DJ,s) actúan construyendo procesualmente una especie de organismo cognitivo vírico.

Tommi Grönlund & Petteri Nisunen *Sound Installation* (Convent dels Àngels)

Después de dedicarse a la arquitectura los finlandeses Grönlund & Nisunen (Turku, 1968 & Helsinki, 1963) colaboran desde 1992 en diversas iniciativas culturales como la música, el diseño o las artes visuales. Pensada específicamente para el espacio actualmente en desuso del Convent dels Àngels su instalación sonora *Sound Installation* transforma el lugar que la acoge. Su intención es hacer perceptible a los sentidos lo que éstos habitualmente no registran investigando cómo la electricidad toma forma concreta como luz, sonido, calor y movimiento. Sutilmente potencian los universos untrasensoriales creando situaciones en las que la ligereza de su intervención sirve para desencadenar todo tipo de procesos asociativos.

Carsten Höller *Pinzones de amor* (Galeria Carles Poy. c/ Dr. Dou, 10)

La proyección está inspirada en "la historia de amor más dulce del mundo". En el siglo dieciocho en el sur de Alemania, el barón de Rosneau hizo capturar a todos los camachuelos con el fin de enseñarles una canción de amor para seducir a su amada. Imitando al barón, durante seis meses el artista se dedicó a enseñar canciones conocidas a pinzones. Interesado en la biología del egotismo y del altruismo, Carsten Höller (Bruselas, 1961) introduce temas científicos en su práctica artística, que centra en la comunicación humana (los deseos sexuales, el amor de los niños, etc.). Basada en la manipulación de los mecanismos biológicos, *Pinzones de amor* alude a la autoridad dictatorial.

Bill Vorn *Evil/Live* (CCCB. Pati de les Dones. c/ Montalegre, 5. Hasta el 24 de junio)

Músico de formación y fundador del grupo Rational Youth, el canadiense Vorn (Montreal, 1959) utiliza el juego de palabras "Evil/Live" para dar título a una obra que refleja su interés por la robótica, la inteligencia artificial y la capacidad de autonomía de la máquina para liberarse del control humano. Es una instalación audiovisual interactiva basada en el principio del autómatas celular e inspirada en la invención, en los años setenta, de un artilugio científico. El visitante está invitado a participar activamente en la creación de ritmos y variaciones sonoro - lumínicas que fuerzan al límite la capacidad de resistencia física frente a la luz y el sonido.

Con el patrocinio de **Hewlett Packard**

Para más información y / o material gráfico **OFF-SÒNIC**: Nicola Wohlfarth
Servicio de Prensa y RRPP del MACBA
Tel. 93 412 08 10 FAX 93 412 46 02
e-mail: nwohlfar@macba.es



SELECCIÓN DE LOS TEXTOS DEL LIBRO

Proceso sónico. Una nueva geografía de los sonidos

Christine Van Assche

“El arte se define en función de un futuro por construir, va unido a todas las utopías de la transformación.” Jacques Rancière¹

“Entre una simple grabación acústica con un solo micrófono de principios del siglo xx y las sutilezas de la reproducción digital actual hay todo un mundo, técnico y artístico.” Gérard Genette²

La exposición del sonido

Once años después de la exposición *Passages de l'image*, presentada en París y en Barcelona³ con el objetivo de aproximar las relaciones entre el cine y las artes plásticas —relaciones que se retomarían después en numerosas exposiciones—, hoy nos interrogamos sobre la creación musical electrónica de estos diez últimos años y su relación con las artes visuales.

En la década de los setenta, fueron numerosas las actuaciones musicales realizadas por músicos de la talla de Laurie Anderson, Tony Conrad, La Monte Young, Terry Riley...; también muchos poetas llevaron a cabo experiencias sonoras, entre ellos William Burroughs, John Giorno, Brian Gysin y Patti Smith, por citar sólo a algunos. Esta expresión sonora, si bien “flirteaba” conceptualmente con las artes plásticas, no ha encontrado su espacio en los museos.

Por tradición, la historia del arte separa claramente el análisis de ambas disciplinas: las artes plásticas y la música. La museología ha seguido dicha separación de forma natural. Habría que esperar hasta la llegada del cine (con su banda sonora) y, sobre todo, del vídeo, que integra el sonido y la música como componentes intrínsecos de la obra, para que los museos se interrogasen sobre el espacio del sonido en los múltiples campos de la creación.

Sin duda, hay que recordar que esta “música” de la década de los setenta, muy próxima al arte de la performance y las instalaciones minimalistas y conceptuales, sólo se interpretaba en festivales paralelos, en determinados espacios alternativos o en los hogares de los propios artistas. No gozaba de ningún estatuto, ni de reconocimiento “oficial” alguno. Hace muy poco tiempo que algunas exposiciones han incorporado obras musicales y/o sonoras en su enfoque pluridisciplinar: *Les Immatériaux* (1985) y *Hors Limites* (1994), en el Centro Georges Pompidou de París; *Out of Actions* (1998), en el MOCA de Los Ángeles; *Crossings* (1998), en la Kunsthalle de Viena; *Minimalismos* (2001), en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía de Madrid, y *010101. Art in Technological Times* (2001), en el SFMOMA de San Francisco, son algunas de ellas.

Bien es verdad que durante estos últimos años han surgido en los museos algunas exposiciones más específicamente centradas en el ámbito sonoro: *Voices* (1998), en el Witte de With de Rotterdam; *Lost in Sound* (1999), en el Centro Galego de Arte Contemporánea de Santiago de Compostela; *Sound and Files* (2000), en la Künstlerhaus de Viena; *Sonic Boom* (2000), en la Hayward Gallery de Londres; *Sound Art – Sound as Media* (2000), en el NTT/ICC de Tokio; *Bed of Sound*, en PS1, Nueva York (2000).

También se han organizado festivales anuales como Ars Electronica, en Linz; Sònar, en Barcelona y Nouvelles scènes, en Dijon, y algunos centros se han dedicado a la programación de manifestaciones relacionadas con el sonido: Confort Moderne en Poitiers, Noise Museum en Nevers, Podewil en Berlín, etc.

Estas distintas manifestaciones, cada vez más numerosas, constituyen una prueba de la construcción de una cultura electrónica (sonora y musical) que ha tenido lugar durante estos últimos quince años. Hoy en día dicha cultura se está consolidando gracias al interés de los creadores, los productores y los oyentes por las potencialidades creativas de la electrónica. Conferencias, coloquios, encuentros de músicos y de críticos acompañan tales manifestaciones, sobre todo en los países anglosajones. “En muchos aspectos”, observaba recientemente Jean-Luc Nancy, “la música es sin duda la práctica artística que ha conocido las transformaciones técnicas más considerables en un siglo, tanto desde el punto de vista de sus procedimientos y materiales internos (el conjunto de sus valores sonoros) como desde el punto de vista de sus medios de reproducción, amplificación y propagación, que a su vez se han convertido, mediante la electrónica, en medios de creación para los que el nombre “sintetizador” ha constituido una especie de emblema. Al mismo tiempo, y como consecuencia de ello [...], se ha visto modificado el conjunto de condiciones sociales o culturales de la musicalidad.”⁴

Por este motivo, y más allá de las reticencias sobre la inadaptación de los museos a toda “exposición” musical expresadas por Mike Kelley en su artículo “An Academic Cut-Up”,⁵ ahora nos ha parecido importante presentar en el marco de un museo y de una exposición —aunque sólo sea para afirmar sus conceptos cohesionadores—, por un lado, las investigaciones musicales y sonoras surgidas de inventos específicos que datan de finales del siglo xx y principios del xxi, como el ordenador portátil, las bases de datos de Internet, el secuenciador, el MP3, la tecnología midi o el *home studio*, y por otro lado nuevas actitudes como el nomadismo, la suscripción “Frequent Flyer”, la comunicación por Internet, el sampleado informático, etc.

El término *sónico*, que aparece en el título de la exposición, agrupa las investigaciones efectuadas tanto en un terreno puramente sonoro como en el de la experimentación musical. La asociación de los términos “sonoro” y “musical” viene de la voluntad de sobrepasar las fronteras en estos campos a fin de captar mejor sus movimientos creativos.

Evidentemente, teniendo en cuenta la profusión de la creación en materia de músicas electrónicas, la exposición *Proceso sónico* no tiene el objetivo de presentar de modo exhaustivo sus tendencias y ramificaciones (en constante evolución) de estos últimos años.⁶ Por otro lado, ¿hubiese sido posible hacerlo en el marco forzosamente limitado de una exposición? Por parecidos motivos no se podía plantear la exploración de todos los continentes y todos los lugares de creación.

Así es como una elección subjetiva ha orientado la presente manifestación hacia las músicas y sonidos creados por ordenador, principalmente los pequeños ordenadores (con programas secuenciadores) que permiten experimentar con parámetros relativos al ritmo y al flujo. El proyecto se ha articulado en torno a una selección de obras que reciclan una materia surgida de la historia musical reciente, haciendo una invocación a la memoria. En un principio puede parecer paradójico relacionar unas obras diseñadas por ordenador con un trabajo centrado en la memoria, pero la metodología empleada por los músicos se basa en la apropiación de sonidos existentes, su repetición, su

yuxtaposición y superposición, operaciones todas que los procedimientos informáticos permiten (el collage, el recorte, el filtrado, el fundido, etc.). Aunque las prácticas del *cut-up*, el *collage* y la apropiación sean moneda corriente en el campo del arte, la tecnología del ordenador las reactiva, dándoles un nuevo sentido.

Esta estética ofrece, pues, una visión muy actual del mundo, a través de los datos relativos a la historia reciente de la creación musical, y se basa en determinadas tendencias que hacen referencia a las categorías en movimiento, como el drum'n'bass, el ambient, el post-dub, el jungle, la electrónica...⁷

También forman parte de nuestra selección las músicas que caracterizan cruces culturales. Ya sabíamos que la música, más que cualquier otra forma artística, integraba creaciones procedentes de distintas culturas, orígenes, y continentes para replantearlas, reinventarlas, remezclarlas. Tal es el caso del jazz, el funk y el world, entre otros. Y entre los inventores de la modernidad podemos citar a John Cage, Pierre Henry, La Monte Young, Pierre Schaeffer, Karl Stockhausen, Edgar Varèse...

Asimismo, a ello hay que añadir el espacio infinito de conexiones culturales que es Internet. Por todas partes se instalan páginas web de artistas que permiten seguir el progreso de sus investigaciones, que enriquecen las obras de la comunidad creativa gracias a los flujos de información y al intercambio de datos. El universo de Internet nos enfrenta, así, a una visión muy “rizomórfica” de la estética, y a una “desterritorialización” de nuestros conocimientos estético-geográficos.

Procedimientos

Resulta evidente que los procedimientos creativos dependen de la información que los músicos adquieren en Internet, pero también de las herramientas y los programas informáticos disponibles en el mercado (el G4, el secuenciador, el MP3, la tecnología midi, las tarjetas digitales de audio...). Gracias a esta última generación de ordenadores y de programas, en la actualidad el músico puede crear, grabar, producir y editar música con total comodidad, solo, en su casa, en su *home studio*.

Sin duda alguna, el extraordinario impulso de la música electrónica ha sido fruto de factores similares a los que Jean-Yves Bosseur ha formulado en relación con la música electroacústica, es decir, “la multiplicación de las unidades de producción que facilita el desarrollo de tecnologías más accesibles y móviles, capaces de dar respuesta a las aspiraciones estéticas más diversificadas; el deseo de trabajar directamente en la materia sonora sin tener que pasar por la prueba de la escritura ni depender de los condicionantes de la ejecución instrumental; la pasión por la práctica informática, y las extensiones que esta supone en relación con la utilización de los sintetizadores”.⁸

No es extraño, por otro lado, que haya músicos que inventen sus propias herramientas: Robin Rimbaud, alias Scanner, ha desarrollado el microprocesador Scanner, “que permite entrar en un espacio íntimo y vulnerable, sin ser visto ni conocido, con el objetivo de encontrar sonidos y señales muy claros, grabar voces, escoger muestras, fragmentos de frecuencias de la atmósfera, pero también emisoras de radio”.⁹ Los músicos Matt Black y Jonathan Moore de Coldcut, por su lado, han diseñado su propio programa, el Vjamm, que permite un tratamiento idéntico, según el mismo flujo, de los sonidos y de las imágenes; este programa, con una base de datos constituida por los archivos de estos dos músicos, también forma parte de la exposición.

Lejos de dejarnos indiferentes, las relaciones entre procedimientos visuales y sonoros han llamado aún más nuestra atención por el hecho de que los ordenadores portátiles y sus programas ya generan imágenes y sonidos diseñados según los mismos criterios. “Lo que veis es lo que escucháis”, afirman Jonathan Moore y Matt Black. Sin embargo, como apunta Jean-Luc Nancy, “sería magnífico estudiar las diferencias y parecidos entre la “síntesis” musical y la “síntesis” visual: cómo la segunda remite más claramente, por lo menos en un principio, a la recomposición de formas ya dadas, mientras que la primera parece más bien extraer de sus máquinas nuevos minerales”.¹⁰

Los procedimientos de producción remiten al artista como tal. De hecho, este administra por sí mismo no sólo la realización de la obra, sino también su producción y su distribución, a diferencia de la mayoría de los cineastas y los realizadores de vídeo, que recurren a productores, o de los músicos clásicos y de rock o pop, que también hacen uso de intermediarios para que produzcan y distribuyan su obra. El músico electrónico preserva de este modo su autonomía en relación con los sistemas económicos.

Los procedimientos de difusión siguen distintos caminos. En principio, la actuación; o bien, dicho de otro modo, la realización de una creación musical en presencia del público. Recordaremos las relaciones que se establecen, en la década de los setenta, entre la música y las artes plásticas. Es evidente que existen pocas connivencias estéticas aparentes entre Glenn Branca, Allan Kaprow, La Monte Young, Alvin Lucier, Meredith Monk, Charlemagne Palestine, Steve Reich, Terry Riley, o incluso John Zorn, y la música electrónica. Sin embargo, una de las cosas que tienen en común dichos artistas y los músicos actuales, y que nos interesa, es este deseo de dirigirse a un público, de entrar en contacto con los oyentes, de ser receptivos a un *feedback* sensible.

Las representaciones en directo siguen siendo una de las formas de difusión más apreciadas para los músicos contemporáneos, que a pesar de ello están lejos de dejarse seducir por el aspecto espectacular de la actuación. No buscan ni el escenario ni las iluminaciones teatrales. El culto a las estrellas, tal como se da en la cultura pop y rock, no es válido para ellos. Andy Warhol no tiene adeptos entre los músicos electrónicos.

Hablar de los procedimientos de difusión nos conduce a reflexionar sobre las posibilidades de intercambio y de difusión a través de Internet. “Con la conexión del ordenador individual a Internet, las paredes del *home studio* se abren todavía un poco más. Ya hace tiempo que los músicos se han acostumbrado a “bajar” sonidos, así como programas informáticos de la red”, como observa Bruno Heuzé.¹¹ Estar permanentemente en contacto con el movimiento, el cambio, la mutación y la transformación a través de la red influye necesariamente en los procedimientos de creación.

Otro factor importante es la difusión por medio del cedé, elemento múltiple que se puede escuchar por todas partes y que ya es posible grabarse uno mismo. Así, con la música electrónica, la obra de arte pasa de la era de la “reproductibilidad técnica” (o mecánica) a la era de la hiperreproductibilidad digital, que ni el mismo Benjamin se hubiera atrevido a imaginar. De ahora en adelante ya no hablaremos de original. Todo pasa por la duplicación. El ordenador y la red no han hecho sino acelerar este procedimiento, puesto en marcha hace cincuenta años.

Las facilidades de duplicación del cedé y el disquete digital y la comodidad de la difusión por Internet permiten a los creadores escapar de los circuitos tradicionales de

las empresas editoras. Los artistas pueden crear sus propios sellos. Así, Scanner y David Shea han puesto en marcha Sulfur; Coldcut, Ninja Tune; Carsten Nicolai, Raster-Noton, etc. Estas microsociedades eliminan los circuitos comerciales de distribución, al tiempo que se alejan de los mercados sutiles y coercitivos de las artes plásticas.

Geografía de *Proceso sónico*

Este proyecto hubiese tenido que cubrir la creación musical del mundo entero. Sin embargo, ¿no sería utópico querer recoger el conjunto de la creación? Sin olvidar que al inicio de las investigaciones se puso de manifiesto que la mera audición de discos compactos en Internet no sería suficiente para preparar una manifestación semejante. Era necesario, pues, llevar a cabo una investigación sobre los lugares de creación y de difusión. Con una constatación importante: los “centros” musicales no se correspondían con los de las artes plásticas. De ahí la necesidad de dibujar una nueva topología internacional de la creación. Se creó así una cartografía que privilegiaba ciertas trayectorias –Berlín/Londres, Kingston/Detroit/Londres, Viena/Nueva York, México, Bruselas/Sheffield–, así como algunas ciudades: Marsella, Nantes, Manchester, Oporto, etc.

La exposición

Puede parecer insólito montar una exposición de obras sonoras, a pesar de que las exposiciones citadas anteriormente ya hayan abordado las cuestiones que ello plantea, aunque sin llegar a resolverlas del todo. Por lo tanto, *Proceso sónico* constituye una nueva tentativa que toma en consideración las experiencias de unos y otros.

Se han ofrecido espacios a músicos y artistas plásticos para que ellos presentasen obras en forma de instalaciones. Esta primera selección se amplía y se actualiza con bases de datos por medio de la consulta de un centenar de títulos adicionales.

Los artistas invitados tienen destinado un espacio físico que incluye un número determinado de metros cuadrados. Algunos músicos han optado por asociarse con artistas plásticos para llevar a cabo una creación colectiva, lo que ha obligado a los organizadores a adaptarse a los procedimientos de producción para transponer en un espacio físico aquello que habitualmente se expresa por medio de la actuación. Además, la exposición de obras sonoras condiciona la museología. El museo sigue siendo, de hecho, un lugar diseñado sobre todo para colgar obras visuales de dos o tres dimensiones.

La arquitectura acústica del proyecto consiste en inventar soluciones para una audición óptima de las obras, y en el aislamiento acústico más adecuado, a fin de favorecer la concentración y la comodidad necesarias para la escucha. Por ello, el objetivo museológico radica en recrear el mejor modelo jamás diseñado para la audición del sonido: el estudio de sonido. Tanto la circulación como la distribución de las obras relacionadas entre sí se rigen únicamente por estas cuestiones funcionales. En tales circunstancias no podemos plantearnos concebir una trayectoria conceptual, como tienen por costumbre los comisarios de exposición.

Un segundo ámbito propone realizar consultas múltiples (cedés, páginas web, vídeos) a partir de una docena de bases de datos (*Data Square/MPTree*). Estos permiten ampliar el concepto de la exposición a otras obras, otras estéticas, otros territorios y geografías.

Sin embargo, se plantea de nuevo la cuestión de la presentación. Aunque diversos artistas han reflexionado sobre el tema (Dan Graham y Vito Acconci, y también Angela Bulloch, Johan Grimmonprez y Douglas Gordon, por citar sólo a algunos), los museos todavía no han logrado elaborar una museología de presentación perfectamente adecuada para este tipo de productos. Martí Guixé, artista y diseñador, ha creado para la exposición una configuración de espacios destinada a acoger cálidamente las tecnologías que permiten consultar tal cantidad de obras con una gran comodidad visual y sonora.

Un tercer tipo de espacio es el que acoge el sitio web de Internet (páginas de información, documentación, y también de actualidad).

Por último, un ciclo de conciertos y de actuaciones de los músicos invitados replantea la relación con el público.

La obra sonora: su estatuto, su estética y su público

El objetivo de este proyecto no es presentar a toda costa unos “objetos artísticos” que el historiador pueda enmarcar en un contexto de continuidad. A diferencia de la exposición *Crossings* (Viena), que presentaba los “rastros” de actuaciones sonoras o musicales, o *Sonic Boom* (Londres), que intentaba ofrecer “esculturas-instalaciones” plásticas y sonoras, en *Proceso sónico* la instalación sonora se presenta en su vertiente de performance, inevitablemente evolutiva, con el peligro de que la obra de arte pueda perder sus límites, tal como piensan algunos críticos. Otra cuestión sería ponerse de acuerdo sobre la definición de tales límites o de la temporalidad. ¿Acaso el carácter provisional de las composiciones electrónicas, al ser susceptibles de enriquecimiento permanente, cuestiona su existencia? A pesar de este cuestionamiento permanente y de la presión de la actualidad estética, *Proceso sónico* presenta distintos modelos de proyectos artísticos. En la década de los setenta, las actuaciones visuales y sonoras no se enmarcaban en un procedimiento vinculado a la memoria. Numerosas actuaciones de Tony Conrad, La Monte Young, Alvin Lucier, Charlemagne Palestine, Nam June Paik, etc. nunca fueron realizadas con el objetivo de ser grabadas y conservadas. Sólo existían en el momento de la acción. En los primeros años del siglo xxi tales obras buscan un nuevo estatuto, especialmente a partir de su desplazamiento, de su estado mutante y de su metamorfosis en el espacio y en el tiempo.

En *Écoute. Une histoire de nos oreilles*, obra recientemente publicada, su autor –Peter Szendy– observa que los paradigmas de la audición y del oyente son importantes para el autor/artista.¹² Según algunos músicos, la obra sólo puede existir en la confrontación permanente con su público. Así David Shea, que ha trabajado durante un año en el diseño del software de creación de *2001 – A Soundfilm in Eight Acts*, continuará modificando los distintos parámetros de su obra mientras dure la exposición, tanto a través de la red como con su presencia activa en los espacios donde está instalada. De igual modo, la instalación *Ghost Dance* de Flow Motion se reinventará permanentemente por medio de la interferencia entre los sonidos del entorno (cuatro micrófonos situados en los cuatro puntos cardinales del edificio) y una creación

especialmente pregrabada. “La muerte del autor”, escribe Ulf Poschardt, “coincide con la resurrección del lector; transfiriéndolo al ámbito musical, la muerte del compositor coincide con la resurrección del oyente. [...] El lector barthesiano no es una persona que posea una historia, una biografía, una psicología. Tan solo es quien acumula en sí mismo todas las voces y las pistas que constituyen el texto.”¹³ Mathieu Briand, por su parte, ha diseñado para *Proceso sónico* un espacio que permite presentar su trabajo –que consiste en ofrecer al público la posibilidad permanente de remezclar y grabar en vinilo fragmentos de sonido– y, al mismo tiempo, recibir a músicos de la última hornada que trabajan en Marsella; de ese modo, se crea en este espacio una confrontación permanente entre un soporte antiguo, el vinilo, y una actitud actual, el mix. La obra de Briand destaca la importancia del vinilo como soporte para los músicos independientes, importancia que el sociólogo Jérôme Guibert justifica del siguiente modo: “El vinilo es un gesto activo contra la carrera hacia el sonido perfecto, es decir, hacia el sonido clínico y sin alma. A diferencia de la grabación láser el vinilo es un objeto vivo, cuyo desgaste —a través de los chisporroteos— se personaliza. [...] Dicho soporte no está muerto, gracias al activismo de los sellos independientes.”¹⁴

El reparto de fuentes

No resulta extraño que el músico electrónico tome prestados fragmentos de sus semejantes y se nutra de los archivos que ya están a disposición de todos. En este caso no se trata, como en las artes plásticas, de apropiación o de alteración. Este método –que se distingue del *collage*, de la alteración en el cine y las artes visuales, del *collage/cut-up* en literatura, del *found footage* en cine experimental– deja entrever el creciente interés de los artistas por la reconceptualización de una materia a la que el mundo de la creación ya le ha otorgado un sentido. No se trata de una estética de la recuperación o de un arte pobre, sino de un método prospectivo del que Michel Chion daba cuenta en un ensayo dedicado a la música electroacústica publicado en 1982,¹⁵ mediante la lista de las manipulaciones efectuadas por el compositor sobre el material de origen: montaje visible e invisible, montaje en bucle, lectura inversa, variaciones de velocidad, modulación de frecuencias, reverberación, eco, superposición, mezcla y espacialización, inventario al que podemos añadir nociones más contemporáneas como el sampleado, las rupturas (y otras perturbaciones) del ritmo, el filtrado de frecuencias, la repetición, el mix o el remix, la ecualización, la distorsión...

Teoría / catálogo

Para acompañar los pasos de los músicos y los procedimientos de creación, resulta indispensable delimitar teóricamente el ámbito de la música electrónica, que reviste otra dimensión acústica que no la relaciona ni con la música electroacústica ni con la música concreta o electroinstrumental. Gracias a las tecnologías informáticas se abren nuevos campos. Para Diedrich Diederichsen, las grabaciones no son ni tonales ni atonales: “Una cantidad considerable de notas “fractales” se recupera en los mismos “intervalos” de las notas, y estas, lejos de desaparecer en un infinito caos de posibles combinaciones, establecen nuevas reglas caso por caso, revelando así muy pronto al oyente hasta qué punto se escapan de cualquier clasificación de orden musicológico.”¹⁶

En Francia ha sido posible conocer mejor las teorías sobre (y en torno a) la música electrónica a través de las revistas *Nomand's Land* y *Octopus* en la década de los noventa, los debates organizados por Le Confort Moderne en Poitiers, en enero de 1998,¹⁷ y los números especiales de *Art Press*, uno dedicado al “Techno, anatomie des cultures électroniques”,¹⁸ y otro a “Territoires du hip hop”.¹⁹ Sin embargo, a pesar de estas primeras divulgaciones los investigadores o los críticos franceses se han preocupado muy poco por los terrenos teóricos relacionados con las prácticas musicales actuales, dejando que sus homólogos anglosajones y germanos se encargaran de definir un modelo apoyado por las humanidades, la filosofía y la crítica musical. De este modo Diedrich Diederichsen, Kodwo Eshun, Ulf Poschardt, Peter Shapiro y David Toop son los incontestables historiadores y críticos de la materia con el respaldo de la revista inglesa *The Wire*, que desde muy pronto se interesó por las músicas electrónicas, organizando debates en Londres y en otros lugares (como Sònar en Barcelona, por ejemplo). Lo mismo se puede decir de la revista alemana *De: Bug*, que ha permitido enfocar en profundidad las manifestaciones alemanas e internacionales.

Se nos perdonará que no podamos citar de forma más exhaustiva las manifestaciones, los debates y los talleres que se han celebrado en Alemania —Make it funky—, Bélgica —gracias, entre otros, a las asociaciones Incident y Constant—, Italia —gracias a Link—, Gran Bretaña —en el marco de festivales organizados por el ICA de Londres, etc.— y los países del norte de Europa.

La presente publicación no aborda frontalmente las cuestiones estéticas relacionadas con dichas creaciones sino, más bien, la manera que estas tienen de integrarse en nuestra época. Se enfocan de este modo las cuestiones relativas al contexto, al estatuto de la obra y del autor, la economía de la materia y los procedimientos de producción, así como las relacionadas con los cruces entre artes plásticas y música electrónica. Las distintas contribuciones de los autores forman una especie de cartografía de la música electrónica que dibuja sus trayectorias políticas, económicas y antropológicas, respetando los flujos estéticos y creativos...

El análisis de la música electrónica a través de su historia, su contexto social y su alteridad, así como por medio de sus instrumentos y soportes, constituye la trama de la obra, que de esta manera intenta dar cuenta de las nuevas condiciones de producción y difusión aparecidas en este campo a finales del siglo xx.

De igual modo nos ha parecido indispensable proponer al lector un repertorio (no exhaustivo) de los términos (acompañados con sus significados) que caracterizan los numerosos y distintos aspectos de un terreno en movimiento como es la música electrónica. Sin embargo, dado que la mayoría de los movimientos musicales están en permanente evolución, sometidos a reciclajes, escisiones, revivals o *remixes*, dicho glosario no pretende más que ilustrar el estado de esta música en un momento concreto de su relativamente joven historia.

Por último, puesto que la historia se está escribiendo, no hemos intentado asignar un “padre” a la música electrónica. Hemos trabajado con el contexto presente, dejando para futuros proyectos la tarea de enmarcar esta música en sus perspectivas históricas. Hemos observado unas tendencias, hemos intentado captar los cambios y delimitar una determinada evocación del mundo en la era de la hiperreproductibilidad y de la globalización de los intercambios.

Notas

1. Jacques Rancière, conferencia celebrada en el Museo del Louvre. París, 28 enero 2001.
2. Gérard Genette. *L'Oeuvre de l'art. Immanence et transcendance*. París: Le Seuil, 1994.
3. Exposición *Passages de l'image*, Centre Pompidou, Galeries Sud, septiembre-noviembre 1990.
4. Jean-Luc Nancy. "Ascoltando" [prólogo], en Peter Szendy. *Écoute, une histoire de nos oreilles*. París: Les Éditions de Minuit, 2001.
5. Mike Kelley, "An Academic Cut-Up", en *Sonic Process*. París: Éditions du Centre George Pompidou, 2002.
6. Véase el glosario que acompaña la presente publicación, en el que se mencionan las distintas tendencias. Por otro lado, se han reservado para futuras manifestaciones las músicas industrial, garage, house, dance, noise y sus numerosos rizomas.
7. Sería interesante, sin embargo, dar continuidad a esta manifestación por medio de una serie de proyectos que presentaran las otras tendencias, como la música electrónica minimalista.
8. Jean-Yves Bosseur. "Quelles musiques contemporaines?" *La Revue des Deux Mondes*, "À quoi sert la musique contemporaines", enero 2001.
9. Peter Shapiro. *Modulations*. Nueva York: Caipirinha Productions, 2000.
10. J.-L. Nancy. "Ascoltando", *op. cit.*
11. Bruno Heuzé, "Home Studio", en *Sonic Process*. París: Éditions du Centre George Pompidou, 2002.
12. P. Szendy. *Écoute...*, *op. cit.*
13. Ulf Poschardt. *DJ Culture*. Londres: Quartet Books, 1998.
14. Gérome Guibert. *Les Nouveaux courants musicaux : simples produits des industries culturelles*. Nantes: Éditions Sèteun, 1998.
15. Michel Chion. *La Musique électroacoustique*, París: PUF, 1982.
16. Diedrich Diederichsen. "Vom Ende der Wahrheit", *Konkret*, no 5, 1990. Citado por Ulf Poschardt en *DJ Culture*, *op. cit.*, p. 315.
17. *La Musique techno. Approche artistique et dimension créative*, Actas del coloquio celebrado durante los días 22 y 23 de enero de 1998 (Le Confort Moderne y el Conservatoire national de Région, Poitiers). Poitiers: Éditions Le Confort Moderne et l'Ardiamc Poitou-Charentes, 1998.
18. *Art Press*, "Techno, anatomie des cultures électroniques", n° especial, 1998.
19. *Art Press*, "Territoires du hip-hop", n° especial, 2000.

La metamorfosis de las musas

Jacques Rancière

Rectángulos y laberintos poblados por altavoces y pantallas. Se trata en primer lugar de objetos plásticos que estructuran y esculpen un espacio. Son también instrumentos de producción de imágenes y de sonidos, superficies por donde se difunden, y también metaforizaciones de la actividad que los produce, del sentido de tal actividad y de su manera de crear mundos. Por estas superficies, por estos volúmenes, fragmentos de historias se hacen y deshacen, engendradas por los sonidos, programadas por ordenadores, provocadas por participantes privilegiados o por los pasos de los paseantes que se desplazan sobre un espacio cuadriculado. Por las pantallas desfilan líneas abstractas o fragmentos de películas, imágenes de coros de ópera o trayectos en autobús, jingles publicitarios o penaltis. Ruidos de agua engendran imágenes de desierto, exaltaciones sinfónicas transfiguran escenas de la vida cotidiana. De vez en cuando, la pantalla se oscurece para dar testimonio del poder de la música para crear imágenes por sí sola. O bien los artificios del sonido, por el contrario, se diluyen en las proyecciones de la luz que se afirma entonces como única generadora de lo visible. Dichas metamorfosis entre sonido e imagen, que tienden a identificarse con el propio proceso de la producción de todas las historias vistas y escuchadas, se reducen a dos grandes narraciones, dos grandes demostraciones del poder metamórfico. En las pantallas acopladas de una de las instalaciones, dos historias se dan la cara, como verdad de todas las demás: por un lado, la nube de la materia inmaterial donde luz y sonido se diluyen en su unidad primera; por el otro, imágenes de djs en acción o de platinas girando. Dos grandes metáforas de la última *ratio* estética: por un lado la inmaterial materia luminosa-sonora en movimiento que, del seno de su eterno no-querer, engendra toda forma y toda melodía; por el otro, la actividad de la voluntad artística soberana, que se apodera de toda materia, forma o técnica, que hace arte con los ruidos y los silencios del mundo, las voces de la radio o de la televisión y los jingles publicitarios igual que con todas las músicas grabadas y remezcladas, desde Bach hasta Michael Jackson, desde las orquestas balinesas y los tambores senegaleses hasta los sonidos producidos electrónicamente, que utiliza para ello cálculos silenciosos del ordenador como crujidos de la aguja sobre el tocadiscos o chisporroteos del amplificador. Este doble juego de la materia espiritualizada y de la manipulación soberana desdobra el espacio de la exposición. Lo convierte a la vez en una habitación cerrada donde el arte expone la contradicción de su principio y en un espacio cruzado por las voces de otros lugares, reconfigurado por su ruido. Es así como el dispositivo sonoro que construye un espacio cerrado con la reproducción de todas las músicas, incluyendo la que componen las condiciones de su producción y de su difusión, se abre también al paso de las voces y los sonidos de fuera: ruido del mundo que rodea el museo, pero también —como se nos promete— voces de los muertos grabadas en los cementerios.

Dejemos por el momento a un lado los espíritus. Se sabe que tienden a volverse parlanchines cada vez que los inventos de la técnica proponen un nuevo medio de exploración de los mundos desconocidos y una poética de remitologización del mundo

como sustituto de las nostalgias revolucionarias y como suplemento de la racionalidad del comercio de las mercancías, de las opiniones y de las actividades de ocio. Concentrémonos más bien en lo que da lugar hoy en día al encuentro del sonido electrónico y la imagen de vídeo, como en otros tiempos, en sus comienzos, al del fonógrafo y el cine, o la radiología y el teléfono. Las voces de los espíritus metonimizan el dispositivo a través del cual el sonido y la imagen se unen doblemente: a través de su común disolución en la nube de una materia parecida al espíritu y, por el contrario, a través de la colección de voces y sonidos grabados, ampliada continuamente y disponible para transformaciones hasta el infinito, del mismo modo que las mercancías fuera de servicio, como las obras de arte plástico, los carteles de las calles y los rótulos de comercios han sido llevados desde hace mucho tiempo a la identidad común de fragmentos disponibles para toda nueva habilitación del arte. La fusión del sonido y la imagen en un mismo espacio cerrado y abierto es también la igualación del arte y del no-arte: la soberanía artística se iguala con la reproducción infinita; las operaciones del ordenador, con el ritmo de los gongs ancestrales y el rechinar de la herramienta mecánica; la manipulación de los micrófonos, con la evocación de los muertos; la crítica social, con el juego de sociedad; y el reciclaje de fragmentos y residuos, con el perderse en el gran océano primordial.

Hay quien ve en ello una nueva era del arte —crítica e igualitaria— que destituye no solo las jerarquías de lo visible y de lo sonoro, de la música y del ruido, sino también las de la producción y del consumo, de la creación artística y de la reproducción mecánica. La circulación entre lo superior y lo inferior, lo antiguo y lo nuevo, lo interior y lo exterior, compone para ellos la figura de un arte crítico, que reconsidera, con las leyes de la propiedad, todos los signos y mensajes en los que el arte, el comercio y el dominio se unen o se desunen. A no ser que dibuje una nueva geografía, una figura del “cuarto mundo” que borre los repartos económicos y geopolíticos de la riqueza y del dominio. Otros deploran el triunfo de un arte asimilado a su contrario, que rechaza todas las materias y técnicas por medio de las cuales cada arte afirmaba su diferencia con las mercancías y los signos del comercio para fundirse en un mismo *sensorium* indiferenciado. La fusión del interior y el exterior, del sonido y la imagen, de la música y el ruido, de la obra plástica y el mensaje tratado de nuevo, solo representa para ellos la enésima transformación de la desaparición primordial por la que el trabajo del sastre se esconde detrás de la mercancía que es la prenda. No es más que el espectáculo, es decir el cumplimiento último del fetichismo de la mercancía. Empieza a ser cosa sabida: nada está tan cerca de la exposición del dominio mercantil como la alteración crítica de sus emblemas; nada tan cerca de la obra de arte total como la construcción de entornos publicitarios. Sin embargo, antes que decidir sobre lo indiscernible de tales aproximaciones, puede resultar útil reactivar los elementos y deducir las estratificaciones que problematizan el significado estético y político de dicho *sensorium* espacial-sonoro.

Al inicio se oiría sin duda la ira del filósofo Platón en contra de las máquinas demasiado ingeniosas que secundan y llevan a su punto extremo la perversión del mimético: “Se pondrá realmente a imitarlo todo, de cara a la multitud, hasta el trueno, el soplo del viento, el granizo, ejes y poleas; hasta la voz de las trompetas, flautas, caramillos y de todos los instrumentos; hasta los gritos de los perros, los corderos y los pájaros. Todo su

discurso será imitación por voz y por gestos, reduciendo la narración a la porción congrua.”¹ La narración, como se sabe, es la palabra monofónica que enuncia solo el contenido de las acciones y de los discursos. Es la palabra de alguien dirigiéndose a ciudadanos que no tienen más que una cosa que imitar, es decir, que incorporar: la virtud que les coloca en su sitio y los hace aptos para su tarea. Así se realiza la esencia matemática y ética de la música: la sumisión de lo múltiple a la ley de unidad. Ante esto el filósofo opone el espacio anárquico de la mimesis que es en primera instancia el lugar de lo múltiple: poetas y actores que imitan todos los caracteres, máquinas que imitan todos los sonidos, multitudes que aprueban con sus aplausos esta celebración de su (contra)virtud, la del gran animal ruidoso que se otorga el nombre de pueblo. Así la prescripción ética platónica establece durablemente una figura negativa de lo espacial-sonoro, denunciando la conspiración del espacio teatral con el ruido de la reproducción generalizada y la igualdad amorfa del “reino de las masas”. A pesar de aquellos que quieren relegarla al almacén de los anticuarios o circunscribirla al infierno totalitario, se la oye resonar cómodamente en las obsesiones del arte moderno y las polémicas de nuestras sociedades liberales. A través de todos estos giros y rodeos de la dialéctica negativa, inspira la denuncia de Adorno de la configuración “rítmico-espacial”, de la “pseudomorfosis” pictórica del tiempo musical y del regreso al primitivismo por la vía de la técnica cuyo representante ejemplar es Stravinsky.² Sin duda la contradicción irresoluta ocupa, según Adorno, el lugar del unisón platónico. Pero la tensión schönbergiana del tiempo dominado y del sufrimiento subjetivo expresado calca la tensión “dórica” que daba tranquilidad y coraje a los guerreros platónicos, igual que la “relajación” sonora y espacial, propia del modo “lidio”, estigmatizado por Platón, encuentra en los melismas embrionarios y los ritmos salvajes de las *Bodas de la primavera* su versión moderna. La misma repulsión con respecto a las bodas teatrales del sonido y de la imagen, del espacio y de la máquina, está hoy inspirada por la denuncia de estos rectángulos y laberintos donde imágenes grabadas y músicas remezcladas juegan a afinarse o a desafinarse, a fusionarse o a separarse sin fin. En una época se creyó que la máquina reproductora liberaría finalmente al arte del pecado mimético. Por un lado, lo liberaría de las tareas serviles de la copia y le permitiría afirmar su pura esencia; por otro, pondría su precisión al servicio de la reproducción de las obras. Ahora bien, cuando los instrumentos de reproducción se hacen instrumentos de creación y configuran un espacio donde se pierde la propia distinción del modelo y de la copia, de la actividad y de la pasividad, se puede deducir que la mimesis es algo muy distinto de la servidumbre arcaica de un arte aún no emancipado, que es a su vez una forma, política y social, de recortar, dentro de las posibilidades del arte, los espacios y los tiempos, los lugares y los papeles que definen una comunidad. La música, como se sabe, es cosa de las musas antes de ser cosa de los instrumentistas. También se podría decir que, antes de ser un arte, es una forma de compartir el mundo sensible que da lugar y sentido a la distribución de cuerpos e imágenes, de voces e instrumentos en un tiempo y un espacio determinados, lo que hace de ella una homología de una cierta disposición de la comunidad. Es a la vez una idea de dicho compartir y un lugar en el seno de su distribución.

El orden mimético clásico es la organización de este doble lugar. La música puede ser aún en la Política de Aristóteles lo que era en Platón: el nombre genérico de la educación que forma las almas nobles y los cuerpos sometidos a la divina proporción. Pero la Poética la sitúa también en un lugar bien determinado dentro de esta jerarquía de

elementos del poema trágico que es al mismo tiempo la jerarquía de las artes: detrás de la construcción de la fábula y la elaboración del discurso, y antes del “espectáculo”, que es el elemento menos noble, más accesorio. El privilegio del canto sobre los desplazamientos de los cuerpos y sobre los tornasoles de lo visible –del Lied sobre la danza, dirá aún Adorno para caracterizar la forma de sonata–, es evidentemente un principio de división interna: el canto separa su excelencia de lo ordinario del sonido uniéndose al discurso, del que se sabe que es aquello que opone el animal político a los animales ordinarios dotados de la única voz que expresa placer o dolor, y con aquellos que solo hacen ruido con su cuerpo. También concuerda con aquello que sitúa el poema en la cima de las artes: la superioridad de la intriga, la de la causalidad construida en la sucesión empírica, es decir de la acción, sometida a fortuna e infortunio, en la vida siempre parecida a sí misma de los sujetos nobles que actúan sobre los cuerpos cualesquiera, manipuladores de herramientas y procreadores. En este marco, el relativo privilegio de la música sobre el espectáculo se manifiesta rápidamente como la otra cara de una sujeción. Si la música es canto y el canto está emparentado con la palabra, ello significa también que están demasiado cerca de ella para servirle como analogía. La radical exterioridad de lo espacial permite inversamente hacer de lo visible de la pintura una analogía del poema. La pareja matricial del poema que describe y de la pintura que explica, que manda en el régimen representativo la correspondencia de las artes, acusa entonces el “mutismo” de la música. Desvía la música “pura”, la música muda de los instrumentos no sometidos al significado de la palabra y a la racionalidad de la historia, hacia las florituras del sonido que acompaña los placeres de la vida confortable — música de sobremesa o música ambiental— hasta el punto extremo en el que se rebaja el arte de las musas: la atracción de una sensación, dice Kant, antes que la belleza de un libre juego, un goce antes que una cultura.³

Tal veredicto se presenta, sin embargo, acompañado por su contrario. El *Tonkunst*, el arte sin palabra ni forma, podría muy bien ser el arte superior de la interioridad muda ya que es, como dice el filósofo, el arte más adecuado para poner en movimiento el sentido íntimo. Es aquí donde entran en escena estos espíritus que vendrán mucho más adelante a alojarse en los surcos de los discos y que el sonido de los dubs hace bailar hoy en las pantallas de las salas oscuras: *Glänzenden Geisterscheinung*, como dice el poeta, deslumbrante aparición salida como por arte de magia de la vulgaridad radical del instrumental técnico al que había acabado rebajándose el áureo número: “un pobre tejido de relaciones de números, presentado de forma palpable (*handgreiflich dargestellt*) sobre madera perforada, sobre un instrumental (*Gestell*) de cuerdas de intestinos y de hilos de latón.”⁴ Wackenroder expresa de la forma más breve el vuelco que, en la era estética, da su privilegio al arte de los sonidos: la separación, la propia indeterminación de la relación entre causa y efecto, entre la acción de manos obreras que ejecutan una combinación de números y el “movimiento del espíritu” que provoca el desarrollo inmaterial e *in-significante* de los sonidos. El vuelco del orden representativo tiene su principio primero en este punto, en esta no-relación de los medios y de los fines que destruye el paradigma representativo de la forma inteligente dada a la materia inerte. Al mismo tiempo cae el principio de correspondencia entre el arte poético del tiempo y el arte pictórico del espacio. La relación sin relación de la vulgaridad de los intestinos que las manos hacen sonar y de la vibración interior del espíritu demuestra las nuevas posibilidades de la relación entre las artes, del espacio de las artes. Estas posibilidades son las de la identidad de los contrarios: lo consciente y lo

inconsciente, lo voluntario y lo involuntario. Son las de la fusión basada en la propia no-correspondencia. Las mezclas realizadas por nuestras artes multimedia no son la negación posmoderna del romanticismo, sino su cumplimiento último. La historia de los “espíritus” es de hecho la de las relaciones entre el arte de los sonidos, la palabra y el espacio en la era estética. Es el movimiento que cumple la correspondencia disyuntiva entre dos mutismos —el de la música celestial y el de los instrumentos vulgares de la producción y de la reproducción— que en la era de la soberanía popular y de la emancipación obrera, sustituye la correspondencia representativa de la poesía y de la pintura.

Los “espíritus” que hablan, antes de estar muertos, son los mudos. La revolución estética que pone por tierra el orden representativo es la afirmación de una palabra más fiel que el lenguaje de las palabras, inscrita precisamente en lo que este orden consideraba mudo: puede ser la palabra de los signos de historia escritos directamente en las mismas cosas visibles —de las estrias de la piedra a la lepra de las paredes y el desgaste de la ropa o de los rostros—, o bien inscritos en el grueso de la lengua, el amarilleo del papel y las escrituras descoloridas. Ese mutismo —del que los surcos del vinilo reunirán un día el doble poder— habla como cifra de historia. Pero existe el mutismo más radical que el que no habla ni se muestra, que la gran profundidad que “habla al espíritu” en la lengua indescifrable de lo que siempre está presente antes que todo sentido y toda historia —la “cosa en sí” kantiana, transformada por Schopenhauer en esta “voluntad” inconsciente y sin querer, cuya música es para él la manifestación directa: ya no la copia representativa espacializada, sino la propia cosa, productora y destructora de toda forma figurada. La “promoción” de la música, su capacidad de reengendrar, en tiempos de Nietzsche, el poema trágico y, en nuestros tiempos, el espacio plástico de las exposiciones o el espacio teatral de lo multimedia, se origina en primera instancia en estos lugares. Sin duda es Wagner quien ha sabido resumir mejor la fórmula, estética y política, a costa de dar dos versiones contradictorias de la misma: unión afortunada de los contrarios, del poema —masculino y consciente, voluntario y hablador— y de la música —femenina, inconsciente y muda redentora del orgullo del poema—, en tiempos de la revolución de 1848 y de la revolución filosófica feuerbachiana; afirmación pesimista de la “voluntad”, madre de las ilusiones e inclinada hacia su autodestrucción final, en tiempos de la contrarrevolución y del schopenhauerismo triunfantes. Esta doble figura política del drama musical rige aún las formas contemporáneas de la mezcla de las artes: poder obrero y *an-árquico* de la palabra y del instrumento mudos que deshace jerarquías construidas por la correspondencia de la palabra y de lo visible; poder fusional en el que los contrarios solo se igualan para abismarse juntos en el éxtasis del originario o la indiferencia espectacular de la *sin-razón*.

En ambos casos, aquello que se afirma con el predominio del ruido de fondo musical es otra idea del espacio: a la topografía representativa de las analogías entre la palabra y lo visible se opone el espacio paradójico engendrado por el arte de la vibración sonora, es decir de la materialidad des-espacializada. Lo que se sitúa en el espacio no son simplemente estas “visiones” que la música suscita para la imaginación. Es la unión contradictoria entre la palabra sin forma sensible y el arte de los sonidos privado de sentido. El arte propio de la era estética no es ni la pintura abstracta ni la música atonal

ni la literatura “intransitiva”, estos paradigmas de la modernidad gloriosa que algunos convierten en patéticos centinelas de lo “irrepresentable”, desarmando todo pensamiento y toda voluntad. Es más bien el arte del espacio que hace ver lo que no se ve y lo que solo se oye en lo desafinado: la unión contradictoria de la palabra que no enseña y de la música que no habla. El arte propiamente estético tiene el nombre genérico de “puesta en escena”: el arte autónomo de la heteronomía, la constitución de un espacio propio para poner en el elemento de la visibilidad lo que la música dice sin hablar y lo que la palabra se calla hablando. Arte según Mallarmé de la bailarina-forma-signo que, con sus pasos o los pliegues de su vestido, escribe el poema latente; arte de sensibilizar la palabra del mudo, el “tercer personaje” presente según Maeterlinck detrás de los diálogos de Ibsen, o de ordenar la composición escénica según la tonalidad musical dada por los fantasmas en el drama shakespeariano;⁵ escenografía de Appia, encaminada a hacer visible el contenido inexpresado del drama musical de Wagner sustituyendo los decorados pintados de Bayreuth por el juego de proyectores que recortan en el escenario desnudo las formas de los personajes y la geometría de los decorados.⁶ El arte de la “puesta en espacio”, que a lo largo de un siglo ha consumido lentamente las pretensiones de la pintura, de la música o del poema “puros”, ha nacido en la misma época en la que los “espíritus” –hasta ese momento confiados a las virtudes poco fiables del magnetismo animal y de las mesas giratorias–, han encontrado su médium técnico: la electricidad, la pura energía luminosa, materia reducida al punto de inmaterialidad propia para coincidir con la inmaterialidad del arte mudo y a construirle un espacio.

El tiempo en el que la proyección luminosa concede un espacio de visibilidad a la palabra y a la música “mudas” es también, naturalmente, aquel en el que se desarrollan los aparatos de reproducción. El hecho que estos hayan servido en una época para captar las imágenes o las voces de los muertos y que se vuelvan a proponer para la misma utilización al inicio del tercer milenio no es lo más importante. Lo esencial está en la nueva radicalización que los aparatos de la reproducción técnica dan a los principios constituyentes del arte estético, bajo dos formas principales: a través de la reutilización de las relaciones entre creación activa y reproducción pasiva y de la colocación de las imágenes y los sonidos a disposición de todos.

Se sabe que la reproducción mecánica ha conducido sucesivamente a dos análisis: en primer lugar, a la profecía de una muerte del arte, golpeado por la industria de la copia; a continuación, por el contrario, a un veredicto de emancipación, en el que la industria devolvía a la imaginación creativa y a la autonomía artística todas sus prerrogativas, liberándolas definitivamente de las tareas de la reproducción mimética. Ambos diagnósticos han resultado igualmente caducos porque ambos se basaban en la demasiado simple oposición entre la creación original y la reproducción servil que la revolución romántica ya había revocado al afirmar su voluntad de rehacer los poemas antiguos, tratándolos a la vez como materiales para nuevas construcciones de arte y como formas para nuevos contenidos. El concepto de “obra única”, que Benjamin intenta en vano unir con un pasado “cultural” del arte, nació al mismo tiempo que la identificación romántica del creador con el viajero, coleccionista o arqueólogo que recoge, reinterpreta y recrea el pasado del arte. Y esta se ha desarrollado, de hecho, con las nuevas formas de la multiplicación: con la promoción del intérprete —

instrumentista, realizador, director de orquesta— y las formas técnicas de la reproducción. Desde la fragmentación romántica y la idea schlegeliana del “poema del poema” hasta las prácticas contemporáneas del *deejaying*, del muestrario y de la remezcla que multiplican las “copias únicas” creadas por artesanos de la reproducción, pasando por el desarrollo de la industria que pone en conserva el patrimonio y obliga a su ampliación y a su “rejuvenecimiento” constantes, es posible trazar una línea empíricamente errática pero teóricamente consecuente.

El giro de las relaciones entre lo consciente y lo inconsciente, lo antiguo y lo nuevo, la creación y la reproducción, también es el enturbiamiento de la propia oposición entre arte y no-arte. Contrariamente aún a la imagen de una modernidad romántica que hubiera separado la autonomía del arte de las formas de la vida, el arte de la era estética no ha dejado de identificarse con su contrario. Pero esta identificación adopta a su vez dos formas. Por un lado, se encuentra el fragor dionisiaco de la música que se devuelve a sí misma el reflejo apolíneo de las imágenes. Dicho fragor también es la decantación del arte de las notas al de los sonidos, del arte de los sonidos al arte de los ruidos y de este último al gran rumor anónimo de la vida y/o de las máquinas. Paso del reino de los pájaros cantores al de los insectos, expertos en chirridos, rascamientos y frotos, como dirían Deleuze y Guattari.⁷ Añadamos que el insecto es un animal ecléctico. Puede ser serial o espectral, concreto o virtual. Puede ser armónico de violín maltrecho, aparato electrodoméstico alterado, sonido producido por el sintetizador, bip electrónico, chisporroteo de altavoz o canto de pájaro grabado. Es propiamente la intercambiabilidad de estos modos de producción de “partículas sonoras”. Su promoción artística concuerda así con la otra forma de la identificación del arte y del no-arte: la multiplicación infinita de las imágenes, el gran metamorfismo que retrata sin parar las cosas de uso, las mercancías y los iconos desafectados del comercio para hacer de ellos “imágenes”, es decir, una cosa totalmente distinta a meras copias: elementos metamórficos, transmisores a la vez de los signos de la historia y del afecto de lo desafectado, propios para entrar en todas las combinaciones en las que puede expresarse tanto el sentido de un destino común como el esplendor mudo de lo que está fuera de servicio, sin-razón. Se sabe hasta qué punto la poética surrealista del *collage* (tomando estas dos palabras en su sentido amplio, que va más allá de una escuela y un procedimiento técnico) ha jugado con esta metamorficidad que transforma cualquier cosa banal en imagen de sueño y material de arte, pero también toda imagen de arte en mercancía profana y profanable. La velocidad de desuso de las cosas útiles y la velocidad de reproducción de las cosas del arte se han conjuntado para ampliar hasta el infinito el campo de dicho metamorfismo. Un cierto fundamentalismo, artístico, antropológico o histórico, ha hecho de buena gana de la música la instancia de la resistencia a dicha metamorficidad generalizada de las imágenes que significa, con la eliminación de las fronteras entre las artes, la indiscernibilidad creciente del arte y del no-arte. El espiritismo que preside hoy las nuevas bodas de la música y del espacio, del arte y de la técnica, expresa a su modo este “convertirse-imagen”, este “convertirse-surrealista” tardío de la música. Ahí donde el extenso poema de las músicas y sonoridades de ayer se encuentra con el de la aguja que rasca y del amplificador que chisporrotea, del sintetizador que crea y del ordenador que inventa, se lleva a cabo la fusión de los dos poderes contradictorios: el del gran fondo schopenhaueriano, indistinto y mudo, del “océano de los sonidos”⁸ de donde surge toda imagen, como un espectro, para volver a perderse en él, y el del “poema del poema” schlegeliano; de la

metamorficidad, del *collage* y de la recreación infinitos producidos a partir del gran almacén de las imágenes, idénticas, como mucho, a la propia vida del almacén.

El arte de la proyección de los sonidos y de las imágenes que iguala los medios de comunicación de épocas distintas e identifica la improvisación de la actuación con la puesta a disposición del archivo se propone entonces como eminentemente propio para configurar dicho espacio de las instalaciones, que materializa la unión de la decisión artística y de la factualidad bruta bajo el signo de la memoria viva. Para situar estos pequeños teatros de la memoria en que tienden a convertirse las exposiciones del arte contemporáneo, se pueden construir indefinidamente escenografías contradictorias: océanos místicos de los sonidos, bendecidos en nombre de Bachelard, Stockausen o Sun Ra, o escaparates de galerías comerciales, llenos de maldiciones de Adorno o de Guy Debord. Pero ya hace mucho tiempo que estas topografías se han enturbiado, que las sirenas románticas han aprendido a tomar todas las figuras y a alojarse en todas partes: sirenas de naves (Varèse), paraguas pasados de moda del *Passage de l'Opéra* (Aragon) o de *Cours de la Bourse* (Broodthaers). Unanimismo del ruido y de la vida moderna, inmersa en el océano continuamente renovado de las imágenes de sueño, atlas crítico de los signos e iconos alterados: estas tres grandes figuras de identificación del arte y del no-arte no han terminado de ofrecerse y esconderse al mismo tiempo a los juicios que deploran el espectáculo-rey o exaltan la última figura de su crítica radical. Siempre se corre el peligro, dicen Deleuze y Guattari, de confundir máquinas cósmicas con máquinas de reproducción. Podría ser muy bien que unas y otras tuvieran la misma genealogía que las máquinas cósmicas y que lo que se afronta detrás de las grandes proclamaciones sean en primer lugar maneras distintas de archivar, ficcionar y teatralizar el archivo: frenar o acelerar las metamorfosis de los objetos en uso y de los documentos del arte en materiales de la memoria y en formas de su teatralización. La política del arte que redistribuye las formas y los tiempos, las imágenes y los signos de la experiencia común será siempre, como último recurso, indecible.

Notas

1. Platón. *La república*, III, 397 a-b.
2. Véase, en particular, la segunda parte de Theodor Wiesengrund Adorno. *Filosofía de la nueva música*. Buenos Aires: Ed. Sur, 1966.
3. La discusión sobre la naturaleza problemática del arte musical se trata en los apartados 14 y 53 de Emmanuel Kant. *Crítica de la facultad de juzgar*. Venezuela: Monte Ávila, 1992.
4. Wilhelm Heinrich Wackenroder, *Phantasien über die Kunst: für Freunde der Kunst*. Hamburgo: F. Perthes, 1799.
5. Véase Mallarmé. "Ballets" y "Autre étude de danse: les fonds dans le ballet", en *Oeuvres complètes*. París: Gallimard, 1945, pp. 303-309; Maeterlinck, "Le tragique quotidien", en *Le Trésor des humbles*. Bruselas: Labor, 1986, pp. 99-110; y Edward Gordon Craig. "The Ghosts in the Tragedies of Shakespeare", en *On the Art of the Theatre*. Londres: Heinemann, 1980, pp. 264-280.
6. Adolphe Appia. "Musique et mise en scène", en *Oeuvres complètes*. París: L'Age d'homme, 1986, tomo 2, pp. 43-207.
7. Gilles Deleuze; Félix Guattari. *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos, 1997.
8. Véase David Toop. *Ocean of Sound. Aether Talk. Ambient Sound and Imaginary Worlds*. Londres: Serpent's Tail, 1995.

Música electrónica digital: entre el pop y la pura medialidad

Estrategias paradójicas de la negación semántica

Diedrich Diederichsen

Desde 1992 o 1993 aproximadamente se han producido ciertas evoluciones en la cultura tecno, aún relativamente joven, que han llevado a la introducción de varios conceptos nuevos. La distinción entre house y tecno, que por su lado había tenido que redefinirse una y otra vez a lo largo de la historia, ya no era suficiente para abarcar conceptualmente –ni tampoco desde el punto de vista del márketing– todas estas nuevas evoluciones. Lo que ya resultaba imposible ignorar era sobre todo el hecho de que la música tecno se había desarrollado a partir de una música de baile funcional, basada en unos beats repetitivos, que evolucionando hacia un nuevo paradigma musical (el pop) que había alcanzado todas las prácticas auditivas y formas musicales habituales del público joven y subcultural, y las había transformado. Esta música –que se creaba con un ordenador, y con frecuencia se transformaba en producto editable de forma casera, sin un estudio, por lo general sin acompañamiento de voz ni de letra, y sin estar invariablemente estructurada a partir de *beats* repetitivos– exigía nuevos conceptos y nuevas denominaciones.

Cuando apareció el término “tecno inteligente”, especialmente en relación con recopilaciones como la serie “Artificial Intelligence”, parecía tratarse de un caso claro de reedición de un guión *déjà vu* de la historia de la música pop: en un movimiento musical enmarcado en un estilo de vida que en principio era igualitario, el componente de participantes provenientes de la clase media exige, tras una fase de “masificación” o “comercialización” expansiva, y desmarcándose de este desarrollo, un estatus diferente, privilegiado; el estatus de una “auténtica vanguardia” o, en otras palabras, de una música tecno “inteligente”. En la historia de la música punk, este momento corresponde a la división entre new wave y punk; en la música hippie, lo que activó diferencias comparativas fue el surgimiento del rock progresivo. Una primera fase de movimiento cultural relativamente neutral en lo que respecta a la clase social, cuando la pertenencia al movimiento deja de estar determinada sólo por el factor cultural y se convierte también en un producto que se puede comprar, viene seguida por un momento elitista que intenta, a través del clásico medio de la diferenciación artística, reculturalizar las diferencias y los enfoques. Si bien las culturas musicales en cuestión no pueden reducirse a esta función en la lucha por la diferenciación, esta tampoco puede ser ignorada.

Por fortuna, el concepto de “tecno inteligente” no llegó a imponerse. En lugar de esta expresión, aproximadamente desde 1993 y 1994 se habla de “música electrónica”, al menos en el ámbito de habla alemana; poco más tarde en inglés, especialmente en Estados Unidos, el término *electronica* adquirió una función equivalente. Resulta interesante el hecho de que muchos de los autores y músicos que contribuyeron a

imponer este término hayan insistido siempre en designar de nuevo, con esta denominación, una unidad y una historia comunes a todos los estilos musicales provenientes del tecno y el house, y se hayan pronunciado en contra de una división entre usos “funcionales” y “artísticos” del vocabulario digital. También dentro del ámbito de la música electrónica, pues, existía una conciencia de la dimensión de la lucha cultural de clases desde arriba, y en consecuencia intentaron introducirse las medidas necesarias, o al menos en ciertas ocasiones se apeló contra este uso de la terminología.

Con el tiempo fue ganando cada vez más terreno otra connotación de la nueva designación: la de música electrónica histórica. Desde el traultonio y el theremin esta expresión designaría, más que el conjunto de la creación sonora electrónica anterior al tecno, los centros que surgieron durante la posguerra y que se dedicaban a una música electrónica desarrollada a partir de la composición serial, y con una concepción artística vanguardista y altamente cultural: desde el Kölner Studio für neue Musik [Estudio para las Nuevas Músicas de Colonia] hasta el GRM de París. Esta asociación fue fomentada, por un lado, por los mismos músicos, que manifestaban abiertamente su interés por esta otra música electrónica, y por otro por los periodistas, que, en el sentido de un supuesto *genius loci*, dieron lugar, en virtud de algunos artículos sobre Colonia, a especulaciones sobre un espíritu común, por ejemplo entre Stockhausen y Eimert, por un lado, y Mike Ink y Mouse on Mars, por el otro.

En el ámbito musical esta asociación es altamente engañosa: en el caso de la música proveniente del tecno, a diferencia de la música electrónica de los años cincuenta y sesenta, se trata de una “gestión” electrónica –y concretamente digital– de sonidos de todas las procedencias posibles; en cambio, en el caso de la música electrónica procedente de la música “clásica” y durante las primeras décadas creada exclusivamente de manera analógica, se trataba de la “producción” electrónica de sonidos. En este segundo caso el énfasis principal recae en la naturaleza del sonido y sus componentes, mientras que en el primero lo importante es la organización de sonidos ya existentes o creados de formas diferentes. La vieja música electrónica pretendía crear nuevos sonidos y disponer de parámetros nuevos y más sofisticados para poder diseñar música con más precisión; en el caso de la nueva música electrónica, el objetivo es la gestión de sonidos de todo tipo, tratados como datos digitales, con ayuda de programas musicales similares a otros programas digitales. Y a menudo la filosofía artística en que se basa –y tal vez su punto débil– consiste precisamente en hacer retroceder al artista/autor ante el programa, y a invitarlo a depositar en este sus posibilidades de control.

Sería conveniente dejar de considerar que la ilusoria línea tradicional que conecta directamente las dos músicas electrónicas es un factor de confusión: al fin y al cabo, el entusiasmo que muestran los compositores actuales de música electrónica digital por la vieja música electrónica ha aportado resultados de lo más interesantes, cuya la calidad no puede verse perjudicada por malentendidos históricos y confusiones conceptuales por parte de periodistas y jóvenes músicos. Es cierto, sin embargo, que el hecho de que compartan nombre desempeña un papel relevante en los debates sobre la autoconcepción de la música electrónica digital actual y, en consecuencia, sobre cuestiones referentes a las posibles dimensiones de actividades que, entre otras cosas, documentan su actual expansión.

Un efecto esencial del concepto y las connotaciones positivas que contiene la designación de “música electrónica”, pronunciada con veneración, consiste en el hecho evidente de que los creadores y productores en cuestión ya no se sitúan en el *continuum* de las diferentes músicas del pop y las subculturas –desde el blues hasta el industrial, desde el reggae hasta el hardcore punk, desde la psicodelia hasta la música libremente improvisada, entre otras–, sino en la historia de la composición vanguardista. De hecho, existen razones para esta autoevaluación relacionadas con la estética de la producción. Indudablemente, la forma de trabajo con programas informáticos está más próxima a la de un artista-compositor que a la de un músico de pop convencional en su estudio. El contexto cultural más cercano, según se refleja en muchas casas discográficas, tiendas de discos y revistas como *The Wire*, es el de las vanguardias, tanto actuales como del pasado, más que el de la música pop del presente; en muchos casos, este contexto es por lo menos tan importante como lo había sido el de la música pop en las etapas iniciales del tecno y el house. Pero, sobre todo, la supuesta continuidad de una música electrónica desde Stockhausen hasta Mouse On Mars persigue el objetivo de oponer al viejo marco de interpretación pop otro marco interpretativo que viene determinado tanto desde el punto de vista teórico-tecnológico como desde el punto de vista teórico-mediático, y no, en cambio, desde el punto de vista teórico-musical. En todos los demás intentos de comparar “música pop” con “música seria”, la música pop ha fracasado en las medidas teórico-musicales utilizadas (afirmación de su complejidad, focalización en la partitura y la composición). Antes que nada, la música electrónica enlaza con una tradición de arte avanzado legitimada tanto mediática como técnicamente, y reduce su vinculación a un arte legitimado a través de afirmaciones sociales, externas y semánticas, propio de la música pop en general.

Naturalmente hay vinculaciones –en el caso de muchos productores, a menudo aún muy marcadas– con una concepción subcultural, a veces incluso con ideas políticas. Pero su semántica está relacionada con decisiones musicales sólo en casos excepcionales, como por ejemplo el caso de Ultra-Red. Cuando hay una concepción política, esta se vincula por norma general a la propia relación con la medialidad de la música, y no a su “material”, es decir, a la totalidad de sus medios, entendida de manera regular y coherente. Y sólo a través de la medialidad y de las relaciones de interfaz surgen elementos comunes. A la luz de estas evoluciones se impone, pues, una cuestión esencial: ¿qué es en realidad esta nueva música electrónica digital? Este interés definitorio no debe malinterpretarse como un intento de ordenación por parte de los implicados en el discurso musical en el ámbito de la crítica, sino como un deseo de comprender de forma explícita definiciones establecidas implícitamente desde hace tiempo, y que tienen consecuencias que a menudo son de gran alcance. ¿Es la música electrónica digital –o se entiende implícitamente como– una práctica mediática, música pop o sucesora de las vanguardias tradicionales? Y, ¿a diferencia de qué otra música pop anterior sería principalmente una práctica mediática? ¿Dónde debe ser clasificada exactamente, cómo puede relacionarse la estética de la recepción y la producción con los objetivos, los usos y las vinculaciones culturales?

Un argumento habitual procedente del terreno de los productores de música digital actuales es precisamente el teórico-mediático. Este argumento centra todas las diferencias significativas en la condición de “digitales” de (casi) todas las músicas difundidas hoy en día, y define la producción propia como aquella que –en un sentido a veces entendido incluso como “crítico”– expone esta digitalidad, que hace audibles sus

efectos especiales y, contrariamente a la otra música, no utiliza la elaboración digital del sonido para optimizar prácticas musicales ya conocidas. Este argumento, sin embargo, actúa –y eso es probablemente lo más decisivo– con independencia de la diferenciación entre música pop y música clásica. A diferencia de lo que es habitual en la música pop, no legitima la música digital “nueva”, la “propia”, a través de argumentos tribales, específicos de su ambiente, populistas o políticos, sino que lo hace mediante un argumento mediático-técnico, simplemente como “nueva”. Esto es relativamente nuevo, si bien existen antecedentes.

Ya en los años sesenta la amplificación eléctrica y la distorsión que esta supone fueron descritas –por John Sinclair en su tratado *Guitar Army*, por ejemplo– como un criterio general de la nueva música que iba más allá de las funciones específicas que tenía en la música pop. Este criterio estaba muy ligado a los típicos argumentos políticos y tribales asociados a la novedad; la novedad digital, argumentada más bien a partir de una teoría mediática que declara que la digitalidad última de todos los medios y archivos culturales constituye una profunda ruptura cultural, ante la cual todas las demás rupturas se quedan en simples efectos secundarios. Es evidente que esta es una posición reduccionista –no solo a primera vista–, que privilegia de una manera relativamente caprichosa –o basada en Heidegger– una perspectiva –la de la medialidad– entre todos los otros componentes –no sólo semánticos– de un producto musical. No obstante, la tendencia a una concepción desde una perspectiva totalmente mediática y el deseo de definirse puramente a través de la digitalidad está muy extendidos, y numerosos representantes de la música electrónica digital de los cuales hablamos aquí sienten también este deseo de distinguirse de otras prácticas de la música pop.

Mi suposición sería, en cambio, que precisamente este discurso de la medialidad se ha convertido en el sucesor de un discurso paradójico anterior que ahora pertenece específicamente a la música pop. Su objetivo real es la exclusión de toda semántica. El incremento de la pura funcionalidad (tecno) se correspondía con la asemántica pura y repetitiva de bucles minimalistas, el gusto por un mundo vacío y perfectamente configurado de unos sonidos y un grafismo que ya no hace ninguna oferta semántica, que ya no abre ninguna otra interfaz interpretativa no deseada. Precisamente este tipo de comunicación se corresponde totalmente con una variante avanzada y más impermeable del antiguo modelo de comunicación externa de las subculturas: “quiero que entendáis que no hay nada que entender; de todas maneras no me vais a entender”. A este modelo de comunicación externa le corresponde el modelo de comunicación interna que se sitúa en una comunidad de individuos únicos y especiales, que tienen una voluntad generalmente aceptada de no comunicación, y a quienes les gusta esta situación. De esta manera el esfuerzo ha producido, a través del replegamiento hacia una música comprometida sólo para con su medialidad –como estrategia de la asemántica– y, paradójicamente, para los casos específicos y concretos del uso de una música transmisora tan sólo de su propia medialidad, la semántica de la deseada comunicación de la no comunicabilidad.

Una argumentación contraria se basa en el concepto de la “ficción sónica”, acuñado por Kodwo Eshun. Según esta argumentación los sonidos electrónicos, especialmente en el universo de la utilidad digital universal, pueden explicar y explican cosas. Muestra de ello la constituyen especialmente las semánticas específicas del entorno, siempre que estas no consistan en grafismo funcionalista: acompañamiento de textos, nombres de

proyectos y personas, procedencia de las muestras, pero mayoritariamente interpretaciones atribuidas a ciertos sonidos simplemente por asociación. Más que intentar alejarse de la música pop, siempre un tanto semantizada, para entrar en un mundo sin significado, de diseño o medialidad puros, este discurso pretende superar el pop a través de una nueva inmediatez, de una densidad de la semántica musical que, por otro lado, es protegida como si formase parte de un código social secreto, y que se protege de cualquier interpretación externa demasiado fácil a través del carácter no verbal del significado de su núcleo musical.

Una mirada más atenta permite apreciar en muchas músicas pop paralelismos con esta comprensión acústica. El acuerdo general sobre un mayor potencial semántico entre creadores y receptores permite reconducir el sonido al ámbito puramente musical, sin que la música deba ser ambivalente, como la llamada música pura. En el mundo del heavy metal, el oyente también sabe qué fantasía debe imaginar cuando oye cierto tipo de solo de guitarra. Él “prácticamente ve ante sí”, como me confirmaba hace poco un fan, “imágenes de películas de caballeros que no se han rodado nunca.” Exactamente así funciona la “ficción sónica”, en la línea de Eshun y otros. Estrictamente hablando, no es una ficción en el sentido de narración, sino más bien una fantasía no-lineal o multilínea... si bien este concepto tendría unas connotaciones tal vez demasiado hippies.

Un tercer punto de vista describe la música pop electrónica digital sobre todo como inmanente. A diferencia de todas las demás músicas (pop), privilegia los referentes internos (el beat dura menos de un segundo) por encima de los referentes externos (dónde habré oído antes este sonido) hasta tal extremo que remite a los receptores de manera radical a su presente más inmediato –ello la diferencia en gran medida del pop, si no la convierte en su opuesto absoluto–, y así permite tan sólo referencias a mundos interiores, a las microestructuras y al interior del contexto social. Sin duda, una descripción así es perfectamente combinable con la paradójica forma de comunicación de la asemántica fundamentada mediáticamente. Tal combinación debería corresponderse con la concepción de sí mismos que tienen la mayoría de los productores, casi siempre sólo implícita, desde el tecno hasta sus diversos sucesores minimalistas contemporáneos. Las “ficciones sónicas” resultan más evidentes en el drum'n'bass.

Naturalmente, la audición de música repetitiva no es del todo inmanente. Los beats no sólo aparecen en repeticiones, sino en formas específicas de repetición, en modelos que son a la vez identificables dentro de un cierto diseño sonoro. Los oyentes no sólo reconocen los beats inmanentes en relación con el último beat –ello sería el máximo radical del tecno–, sino que generalmente reconocen modelos y los vinculan no con significados en sentido específico, sino con experiencias vividas; los modelos de sonido se vinculan a los significados de una manera similar a la que tienen los signos de vincularse a sus significados. Además, el establecimiento de significado mediante patterns y grooves abiertas, si bien en un principio privado y contingente, abre nuevas posibilidades –y pronto también rutinas– a la hora de vincular estos elementos de manera más selectiva a significados que provienen naturalmente del entorno social de la música electrónica digital. En este sentido, es música pop. Pero si es necesario un concepto de música pop más amplio, que el habitual en muchos países –en muchas lenguas la música pop es solamente la de las listas de éxitos–, en mi terminología,

basada en el uso del término en alemán, la música pop es toda clase de música proveniente de la producción musical industrial –pero ya independiente de ésta–, que no consta sólo de música, sino también de otras esferas complementarias provenientes del mundo visual y textual. Es necesario, pues, un concepto de música pop que distinga todas las músicas que consten de diferentes sistemas de signos denotativos, significativos y clásicamente ambivalentes y abiertos, y que las diferencie de aquellas que son ambivalentes antes que nada, y que adquieren una segunda esfera como máximo a través de un texto. En la música pop estas funciones han sido siempre mezcladas; la música misma es a la vez simbólica y no simbólica.

Por lo general, la música electrónica digital no tiene claro cuál es específicamente su material comunicativo y artístico. Vive un sueño ideológico de medialidad autorreferencial y de no significación, o de complementariedad de una escritura sectaria secreta. Pero ello también es típico del pop: vivir un sueño ideológico sin que ser obstaculizado por él sino, por el contrario, aprovecharlo para hacerlo productivo en un sentido posiblemente aún mejor: que permita alcanzar precisamente el estado deseable –difícilmente calculable o planificable– de claridad en extremo precisa y unívoca, por un lado, y de espíritu abierto por otro. Y ello sólo se alcanza a través de la doble negación consistente en dar un paso en falso en un sueño equivocado.

PROYECTOS DE “PROCESO SÓNICO. Una nueva geografía de los sonidos”

Doug Aitken

new skin [nueva piel], 2002

Nacido en 1968 en Redondo Beach (California)

Vive y trabaja principalmente en Los Angeles

Instalación audiovisual: 4 proyectores de vídeo, 4 DVD, 1 sistema de difusión sonora de sonido envolvente.

Colección del Centre Georges Pompidou, París.

En *new skin*, el sonido va ocupando lentamente el lugar de la luz. La obra progresa hacia las tinieblas y, al tiempo que la dependencia visual disminuye, el sonido empieza a definir un espacio psicológico y perceptivo. Con el progreso hacia el vacío de la oscuridad se comprometen la visita y la exploración de un mundo, de una vasta geografía cuyas texturas sonoras constituyen los puntos de referencia: son las guías de un viaje al corazón de un paisaje en movimiento y mutante, al corazón de un mundo en perpetua fluctuación.

“El contenido visual de *new skin* se estructura alrededor de una evolución muy específica de las escenas y los lugares. Cada escena está filmada para que la perspectiva y el punto de vista inherentes a las imágenes den la impresión de restituir exactamente los del ojo del espectador para establecer una relación directa entre la obra y el público. El espectador debe sumergirse literalmente en la obra, sin ninguna distinción posible. El principio narrativo lo implica emocional, intelectual y visceralmente [...]. La luz se reduce lentamente a lo largo de las secuencias, casi como si el fenómeno de la ceguera se acelerara y se condensara. La evolución debe ser gradual. El espectador experimenta una metamorfosis progresiva de una intensa luminosidad en un contraste tenue: colores sin saturación, pérdida de iluminación, imágenes desenfocadas, grados progresivos de la oscuridad, tonos monocromos. [...] La dependencia creciente de la información sonora responde a la desaparición de la topografía visual. Cuando nos agarramos con esfuerzo al espacio narrativo y a la realidad física, nos damos cuenta de que el sonido crea y determina el concepto del espacio. Buscando puntos de referencia, debemos reconocer mediante vagos sonidos la facultad de elaborar una noción de lugar. A lo largo de la metamorfosis, de nuestro reajuste al mundo con la pérdida de la visión, nos vemos obligados a superar los obstáculos y alcanzar un universo en el que el sonido es límpido. De este modo empieza la experiencia de la dilatación del sonido [...]. La conciencia se intensifica, la percepción se desarrolla a una escala puramente sonora. Como instalación, *new skin* es un vector de experiencia. La armadura de la obra es el campo del espíritu, el espacio psicológico.”

Mathieu Briand

*][SYS*11. MiE>AbE / SoS\][SYS*10.MeE / SoS\BoS][][, 2002*

Nacido en 1972 en Marsella.

Vive y trabaja principalmente en Marsella.

Instalación sonora: 1 sistema de difusión sonora, 1 consola de mezclas, 5 platinas, 1 grabadora de discos de vinilo, 4 vinilos originales, 500 vinilos vírgenes.

Colaboración con Éric Lecoin (Cerclerouge).

En un entorno concebido en espiral para recibir al mismo tiempo una serie de actuaciones y una instalación sonora, Mathieu Briand experimenta lo efímero tanto como la recopilación y la acumulación de acciones.

El original que se propone al público está formado por cuatro discos de vinilo en los que se han grabado sonidos electrónicos en bucle. Se ponen a la disposición del público cinco platinas y una mesa de mezclas que permiten combinar estos sonidos simultáneamente, según unas modalidades variadas.

Una grabadora de vinilos, considerada en este entorno como un instrumento activo, ofrece al público la posibilidad de grabar su propia composición. A diferencia de los originales iniciales que proponen sonidos en bucle, las nuevas composiciones grabadas se estructuran según el modelo de la espiral, con un principio y un final. El modo de consulta, pues, cambia y pasa del bucle infinito (los sonidos separados) a la espiral (la pieza), lo que provoca la detención del sistema. Mathieu Briand propone al público volver a insertar en este momento la pieza en el flujo de sonidos para mezclarlo y utilizarlo como un nuevo original para grabar. Un sonido distinto que incluye elementos aleatorios nace de la acumulación de estos diversos niveles. El acceso libre a la mesa de mezclas permite asimismo grabar dubplates para los home studios externos a la exposición.

Se revisa el concepto del sampling a través del soporte analógico algo arcaico que constituye el disco de vinilo. En esta actuación, el espectador / oyente adopta el papel del creador que produce todo un sistema de una obra dentro de otra.

Coldcut & Headspace

Gridio

2002

Matt Black nació en 1961 en Londres.

Jonathan More nació en 1957 en Thame (Reino Unido).

Instalados en Londres, crearon el sello Ninja Tune en 1990

Mark Scarratt nació en 1968 en Rugby

Russell Blakeborough nació en 1973 en Rochford

Instalados en Brighton, forman parte del grupo Headspace.

Instalación audiovisual: 1 ordenador, 3 proyectores de vídeo, 3 pantallas, 1 sistema de difusión sonora de sonido envolvente, 16 células interactivas en el suelo.

Coproducción Ninja Tune, Londres.

Gridio propone, en el seno de un entorno, collages audiovisuales variados que se montan con el software *Vjamm*, creado conjuntamente por Coldcut y el grupo Headspace. El suelo de la instalación está recubierto de células Grid conectadas a una interfaz MIDI que permite una interacción entre éstas y las creaciones sonoras y videográficas proyectadas en tres pantallas. “Se invita al visitante a desplazarse por este entorno en el que va a componer una actuación visual polimorfa, en mutación permanente. Los elementos visuales y sonoros se activan simultáneamente [...]”

En su obra *Chaos and Cyberculture*, Tim Leary explica que “uno de los desafíos que se imponen claramente al artista actual es, en lugar de dejarse envenenar por los medios de comunicación, crear un procedimiento que permita al espectador asediado dominar el mundo caótico de los medios de comunicación y concederle la posibilidad de analizar, mezclar y mediatizar los programas mediocres que constituyen su régimen iconográfico cotidiano”.

Gridio explora las interfaces humanas informatizadas por el cerebro y el cuerpo y participa en su evolución. Matt Black y Jonathan More seleccionan los elementos visuales y sonoros a partir de sus archivos personales de imágenes y sonidos que acumulan incansablemente a lo largo de sus peregrinaciones.

Flow Motion

Ghost Dance [Danza fantasmal]

2002

Anna Piva nació en 1961 en Feltre, cerca de Belluno (Italia).

Trevor Mathison nació en 1963 en Londres.

Edward George nació en 1960 en Londres.

Todos ellos viven y trabajan principalmente en Londres.

Instalación audiovisual: 2 proyectores de vídeo, 2 DVD, 1 sistema de difusión sonora de sonido envolvente, 4 difusores de sonido directo, 4 difusores de sonido procesado, periféricos de procesamiento sonoro, 1 mesa de mezclas, 4 micrófonos.

Fruto de una colaboración entre el colectivo de artistas Flow Motion (Anna Piva, Edward George, Trevor Mathison) y el compositor musical Kodwo Eshun, *Ghost Dance* explora la producción de sonidos espectrales en la música electrónica procedente de los pueblos negros. *Ghost Dance* es una empresa cuyo objetivo consiste en abrirse en el espacio poético de la cultura dub y post-dub proponiendo al mismo tiempo una reorientación del imperativo territorial del dub [...].

“La instalación prevé dos proyecciones opuestas en dos paredes: por un lado la imagen estática y monocroma del reflejo espectral de una platina; por el otro, la imagen de torbellinos de humo que evolucionan muy lentamente. A lo largo de las paredes, cuatro altavoces: uno en cada esquina, instalados como esculturas para que se parezcan a la plataforma de un sistema de sonido. Los sonidos que se emite están compuestos por partes materiales de la amplificación del sonido: el zumbido y el chirrido de las lámparas y los altavoces que son, en cierto sentido, los murmullos del inconsciente del sistema de sonido. Ocho pequeños altavoces, desmontados y reconstruidos, suspendidos del techo, se encuentran instalados en perspectiva. Estos altavoces están conectados a cuatro micrófonos dispuestos alrededor del espacio, en los cuatro puntos cardinales, en el exterior o el interior del MACBA. Mediante este dispositivo, grabamos el universo que existe alrededor de la instalación sonora, de manera que se transformen los ruidos parasitarios y las indiferencias del mundo exterior en materiales constitutivos de un arte sonoro. Así se produce una elisión de las fronteras entre el exterior y el interior.” [...]

En el texto de Kodwo Eshun y en la instalación *Ghost Dance*, el objetivo consiste en cuestionar las fronteras entre el espacio real y el de la representación, entre el espacio fonográfico y su representación imaginaria, entre la dimensión espectral y su representación acústica, entre la presencia y la ausencia. La colaboración entre los artistas y el compositor sugiere la relación entre el espacio del arte y la práctica textual, entre la reproducción de una música electrónica y la música que emana de los aparatos de reproducción mismos.

Renée Green

WaveLinks [Vínculos de ondas]

2002

Nació en 1959 en Cleveland (Ohio).

Vive y trabaja principalmente en Nueva York y Viena.

Instalación audiovisual: Proyección de vídeo, 7 monitores, 7 VHS, 1 sistema de difusión sonora de sonido envolvente.

¿Cómo circula el sonido entre otras formas de circulación? ¿Cómo se mantiene y se interrumpe la atención auditiva? ¿Qué hay más allá de lo que es controlable, en la forma en la que oímos y en la que nos afecta el sonido, ya sea procedente del exterior o que emane de nuestros cuerpos y nuestras mentes? ¿Cómo consideramos nuestra relación con los sonidos y las imágenes? ¿Cómo nos afecta el sonido a distancia, a través del tiempo?

WaveLinks es el título de una obra continua que agrupa vídeos. Iniciada en 1999, está compuesta por muestras de documentos que tratan de las relaciones con el sonido, en entornos a la vez globales, locales y urbanos, todo ello a través del tiempo. Esta obra hace referencia a determinados lugares reales como Barcelona, Ginebra, Viena, Lisboa, California y Nueva York.

La versión de *WaveLinks* para "Sonic Process" es una obra de vídeo realizada en siete monitores y un proyector de vídeo. Es una prolongación del método utilizado por Digital Import / Export Funk Office (instalación, 1993; CD-ROM, 1996), *Partially Buried in Three Parts* (vídeos y CD audio, 1997) y *Some Chance Operations* (vídeos y CD, 1999), que consiste en agrupar bajo un único título soportes y formas de expresión plurales. Las relaciones en red se examinan de nuevo en este caso y se estudian sus aspectos temporales, espaciales, sensoriales y lingüísticos.

WaveLinks propone una exploración de las problemáticas sobre la presencia y la ausencia y, paralelamente, las grietas en el seno de la "mundialización y sus sinsabores" en redes de conexión que se encuentran en una mutación rápida.

El poder de las voces individuales, de las voces de la memoria (un océano de lenguaje), lo que se pierde en la traducción o en la no traducción, los sonidos del terror, del amor, de la resistencia, los sonidos familiares, abstractos, los sonidos que pueden ser envolventes, los sonidos que parecen salvar su propia vida, la diversidad de la información, las posibilidades abiertas por la transmisión a receptores desconocidos, los innumerables efectos provocados por los niveles de intensidad sonora y de silencio, todos estos sonidos constituyen otras tantas "frecuencias" que se deben captar en esta obra.

La idea consiste en crear un espacio de introducción a la exposición en el cual el público pueda descubrir una colección de vídeos, compuestos de asociaciones al sonido a través de las referencias a la historia y la mitología de la música electrónica, así como conversaciones con músicos, directores de sellos independientes, teóricos y oyentes, entre los que se encuentran Diedrich Diederichsen, Christian Marclay, Mika Vainio, Border Sounds, Greg Tate, Female Pressure, Ultra Red y Cosmos.

Martí Guixé

Mptree / Data Square [Mptree (Árbol multifunción) / Plaza de datos]

2002

Nació en Barcelona en 1964

Vive y trabaja principalmente en Barcelona

Instalación multimedia: 14 ordenadores, 3 conexiones a Internet, 7 mesas y bancos, plantas.

El *Mptree (Multi-purpose tree) / Data Square* es un espacio concebido y diseñado por Martí Guixé cuyo objetivo es ofrecer al público una consulta interactiva de un centenar de títulos musicales, de una treintena de programas de vídeo y de un centenar de sitios de Internet. A través de su propuesta pedagógica y su extensión estética, este espacio se propone como un complemento a las nueve instalaciones de artistas presentadas en la exposición.

Toda la información (libros, revistas y bases de datos) procede de plantas reales que constituyen las metáforas del sistema informático musical MP3.

Se trata de un espacio concebido a la vez para la investigación, la lectura, el visionado y la escucha, pero también para el reposo, el relax.

La selección de obras presentada en el *Data Square* no pretende describir una perspectiva histórica exhaustiva de la génesis de las músicas electrónicas, sino que pasa revista a la creación actual mediante la presentación del trabajo de artistas de las distintas corrientes que forman toda su riqueza. La selección de las obras sonoras, los documentos de vídeo y los sitios de Internet que se proponen en este espacio destaca en especial los creadores más atrevidos y los más innovadores en el sampling y el tratamiento del sonido.

Mike Kelley & Scanner

Esprits de Paris (Paris en direct par satellite en 14 chaînes)

[Espíritus de París (París en directo por satélite en 14 canales)]

2002

Mike Kelley

Nació en 1954 en Detroit (Michigan).

Vive y trabaja principalmente en Los Angeles.

Scanner

Robin Rimbaud, alias Scanner, nació en 1964 en Londres.

Instalación audiovisual: 2 proyectores de vídeo, 12 monitores, 1 pantalla de doble cara, 1 pantalla plana, 14 DVD, 1 sistema de difusión sonora.

Esprits de Paris [...] está formado por una serie de grabaciones de ambiente audio y vídeo realizadas en varios lugares de París. Estas grabaciones se presentan en monitores de vídeo como si se tratara de materiales en directo captados en el exterior. En una pantalla de proyección, presentamos otro documento en directo grabado en una discoteca, en el que vemos a gente bailando al son de las mezclas que hemos recopilado. [...] El hecho de presentar estas grabaciones como auténticos documentos de vídeo pretende acentuar la “realidad” de la información y sugerir que el lugar del museo no es apropiado para la exposición de la experiencia de nuestro trabajo artístico.

Mi investigación que pretende conjugar experiencias sonoras extremas con una intención crítica está relacionada con las pruebas de grabación con magnetófono de William S. Burroughs tal y como se describen en *The Invisible Generation*. [...] Burroughs propone, como práctica crítica, la grabación y el “playback” sistemático de la vida cotidiana. Se trata para él de almacenar los sonidos ambientales para practicar luego un contramontaje: cortar, aminorar la velocidad... para revelar lo que él denomina la “control machine”: un “velo gris” pregrabado que os separa de la experiencia real. [Estas experiencias difieren de los] collages de bandas magnéticas de John Cage, que son producto de una estrategia lúdica de lo aleatorio, como el William Mix de 1952 [...]. [Para Cage], las modificaciones de ruidos de fondo se perciben como variaciones de tono [...] y no como documentos relacionados con ciertos lugares específicos [...]. El interés de Burroughs por las ramificaciones políticas de los procesos de grabación y montaje acerca su investigación mucho más a mis preocupaciones. Por esta razón considero importante mantener un registro de los lugares en los que Scanner y yo hemos grabado, así como explicar el modo en que se seleccionaron. [...] Los escogimos basándonos en guías del París sobrenatural. [...]

Lista de los lugares donde se realizaron las grabaciones de audio y vídeo:

El número 7 de la calle del Faubourg Montmartre. Es el lugar donde el escritor Isidore Ducasse (1846-1870), más conocido con el nombre de Conde de Lautréamont, encontró la muerte. A menudo se le considera [...] como uno de los primeros autores en practicar los procedimientos literarios de la apropiación.

Joseph Pujol (Le Pétomane) en el cabaret Moulin Rouge, plaza Blanche.

El interior de la Grotte des Cascades del parque de Buttes-Chaumont. [...] Uno de los lugares parisinos del terror.

El número 5 de la calle Montmartre. El antiguo estudio del fotógrafo de espíritus, Jean Buguet.

El número 39 de la calle Condorcet. Lugar donde ejercía antiguamente la médium cazadora de ectoplasmas de entre siglos, Eva Carrière.

El número 17 de la calle Beautreillis. Lugar donde Jim Morrison (1943-1971), poeta y cantante estadounidense, encontró la muerte.

La tumba de Allan Kardec (1804-1869), uno de los más grandes cantores del espiritismo de su época.

El número 72 de la calle de Belleville, Edith Piaf.

El número 15 de la avenida Junot. Domicilio del poeta rumano Tristan Tzara (1896-1963). Se cree que Tzara [...] es el inventor del poema/cut-up aleatorio en los años 1910.

Charles Cros, ..., en el cementerio de Montparnasse.

Olivier Messiaen, en la iglesia de la Sainte Trinité

Serge Gainsbourg, en su domicilio, el número 5 de la calle de Verneuil

...

y 15. Club Batofar

Richard Dorfmeister, Rupert Huber, Gabriel Orozco

Sophiensäle Wien (mai 1999) [Sophiensäle Viena (mayo de 1999)]

2002

Gabriel Orozco

Nació en 1962 en Jalapa (México).

Vive y trabaja principalmente en París, Nueva York y México.

Rupert Huber & Richard Dorfmeister (Tosca)

Richard Dorfmeister nació en 1968 en Viena.

Rupert Huber nació en 1967 en Mödling (Austria).

Tienen su base en Viena.

Tosca se creó en 1994.

Instalación audiovisual: 8 proyectores de diapositivas, 1 pantalla, 1 DVD audio, 400 diapositivas, 2 sistemas de difusión sonora de sonido envolvente.

En mayo de 1999, en ocasión del Wiener Festwochen Festival, se celebraron en la gran sala del Sophiensäle de Viena dos conciertos que agruparon a los músicos Richard Dorfmeister y Rupert Huber y al artista plástico Gabriel Orozco.

Gabriel Orozco compuso un collage de unas 800 diapositivas que se proyectaban al ritmo de la música de Tosca. Richard Dorfmeister manipulaba las platinas, mientras que Rupert Huber tocaba el piano.

En el marco de la exposición "Sonic Process", Rupert Huber reestructura y la mezcla con otras piezas de Tosca. Huber concibe, en colaboración con Gabriel Orozco, una adaptación espacial, de unos 35 minutos. La instalación acústica incluye ocho pistas sonoras que repiten con precisión las señales de alta frecuencia (voces, ruidos y sonidos naturales), y cuatro pistas que difunden las señales de baja frecuencia con una potencia y un volumen máximos, sin por ello entorpecer la audición.

Tres fuentes sonoras compuestas por ruidos, instrumentos y voces integradas en sonoridades dub, se mezclan para este proyecto, cada una de ellas a un nivel distinto. Al mismo tiempo, el espectador / oyente asiste a la proyección de un calidoscopio de imágenes de la vida cotidiana captadas por Gabriel Orozco, organizadas según una estructura matemática turbulenta y que se combinan con las fuentes sonoras.

Síntesis del proyecto de los artistas.

David Shea

2001-A Soundfilm in Eight Acts [2001-Película sonora en ocho actos]

2002

Nació en 1965 en Springfield (Massachussets).

Tiene su base en Bruselas.

Instalación sonora: 1 sistema sonoro cuadrafónico, 1 sampler, 1 ordenador, 1 sintetizador.

El principio de esta pieza para sampler solo se inspira en las interconexiones naturales del sonido y la imagen que existen en la música misma, el cine sonoro, el cine visual, el vínculo que existe entre las formas simples o entre los estratos sucesivos del sonido y la imagen. El espacio está construido como un pequeño cine dedicado a la escucha. Los ocho actos constituyen un conjunto de filmes sonoros cortos, que tienen como origen algunas de estas experiencias visuales y auditivas: las películas de Godard, de Kubrick (*2001, Odisea en el espacio*), las obras de muchos compositores de bandas sonoras (de Georges Delerue a Ennio Morricone y Bernard Herrmann) y de los creadores sonoros del cine, los trabajos de Dennis Potter y de los músicos “exóticos” de los años 1950 como Les Baxter y Esquivel, hasta las obras de los compositores de música concreta.

Los ocho actos constituyen una serie de homenajes e investigaciones que exploran varias tradiciones que interactúan en el campo de estas conexiones. Cada acto aísla elementos de un relato cinematográfico más desarrollado, con texto, sonidos cotidianos, estilos musicales, figuras emblemáticas y referencias al cine. Los personajes son las músicas, los sonidos y las historias mismas; son sus propias manifestaciones lo que rastreo en algo que es signo tanto de la investigación como de la composición musical. Mi enfoque es el de un compositor y propongo una música que alía un material musical que posee un poder de evocación visual de la construcción de entornos más abstractos [...]. Cada pieza, cada estilo tiene su propio territorio, su propia economía, su propia historia, sus energías y su forma particulares; el crecimiento perpetuo de estos gestos da como resultado un teatro en construcción, que se ofrece a la exploración.

El sampler es un ordenador con el que juego como si se tratara de un instrumento físico. En este caso actúa como pantalla y fuente del sonido: es una máquina vacía destinada a ser llenada con sonidos grabados. La presión de las teclas (en este caso determinado) permite interpretar y componer los fragmentos sonoros en una partitura, una banda sonora. Regularmente interpreto las composiciones durante un día en el espacio de la exposición. [...] La proyección de la música es muestra tanto de una actuación como de una instalación en transformación perpetua. Los asientos que están situados delante del sampler están rodeados de altavoces que emplean una alta tecnicidad en la espacialización sonora. El empleo de estos métodos constituye uno de los medios de sondear el material sonoro, de entrar en contacto con él, y este proceso se cumple en el teatro de nuestra memoria, que él nos lleva a visitar. En ella exploro un estrato captado en una red más amplia en la que estas conexiones se nos revelan cada vez que escuchamos y miramos.