

TECHNOBEATS Y OTRAS SUITES EN LA VANGUARDIA

Sergio Monsalvo C. *

El término "vanguardia" se aplica a un grupo de precursores o a quienes sostienen las tendencias más avanzadas en cualquier movimiento artístico. En cuanto a la música tal vocablo se asocia con aquello que resulta nuevo a los oídos, ya sea que se trate de una inspirada innovación, del producto de un trabajo de investigación (individual o colectivo) o de la representación de una realidad actual en el universo sonoro. En la primera mitad de siglo xx quienes se inscribieron dentro de este concepto fueron Pierre Boulez, John Cage, Nancarrow, Pierre Henry, Olivier Messiaen, Karlheinz Stockhausen, Edgar Varese, Anton Webern, Iannis Xenakis. Durante la segunda mitad prevaleció la vanguardia como expresión de realidad y estuvo encabezada por John Coltrane, Charlie Parker, Thelonious Monk, Charles Mingus, Bill Evans, Miles Davis, Syd Barrett, Jimi Hendrix, David Bowie, Robert Fripp, Klaus Schulze y Brian Eno, entre otros.

En los años cincuenta fueron *los rebeldes sin causa* con su postura anticonformista y de reafirmación al ritmo del 4x4 del *rock and roll*. En los sesenta llegaron los *hippies* y combinaron el activismo antimilitarista con la energía del sexo, las drogas y el rock. En los setenta, los *punks* le mostraron a la sociedad el lado oscuro del capitalismo. Los ochenta tuvieron el *new wave* como *soundtrack* para la filosofía posmodernista. Ahora, la nueva cultura musical que ha brotado del *underground*, poniéndose a la vanguardia, se llama *techno*.

El *techno* es una forma de ver al mundo que une la fascinación por la tecnología con el desdén hacia las formas convencionales de utilizarla. El término abarca una amplia gama de música, arte plástico y cibernético, drogas "inteligentes"¹ y tecnología de punta. Su culto es lo bastante reciente como para fomentar el surgimiento de nuevos retoños todos los días. A sus representantes no es posible identificarlos a simple vista, como antes se pudo con los *hippies* o los *punks*. Los seguidores del movimiento *techno* se multiplican de manera constante por el mundo gracias al CD-ROM, el módem, el MP3 y a las herramientas musicales creadas por la alta tecnología.

La música *techno*, con todas sus ramificaciones, es un estilo a 120 *beats* por minuto o más, mezclados por un *disc jockey* (DJ) con sampleadores, sintetizadores, tableros MIDI² y programas computacionales intercambiables, que constituyen el foco auditivo para una actividad social en la que la ubicuidad y la velocidad informática revisten la misma importancia.

* Escritor y periodista. Dirige la revista Scat

¹ La básica es el *ecstasy* o *tacha*, como se le conoce en México. Se trata de una droga psicodélica no alucinógena cuyos defensores afirman que ayuda a la gente a sentir "que el mundo esencialmente está bien" y que les permite comunicarse unos a otros sin ponerse a la defensiva. El éxtasis se comenzó a usar en los tratamientos psicoterapéuticos hasta que la DEA lo declaró ilegal en 1987. Se utiliza al igual que el legendario uso de los sesenta.

² MIDI es la abreviación de *Musical Instrument Digital Interface* y representa una especie de "lenguaje" para la descripción digital de la música. A fin de interpretar estas señales o "lenguaje" MIDI la computadora cuenta con una tarjeta de sonido. Algunas tarjetas conocidas son la Soundblaster y la Roland. Las tarjetas de sonido toman las instrucciones MIDI y sintetizan las formas de ondas de los sonidos solicitados.

Collage tecnológico

La complejidad sonora es un signo de nuestra época. En lugar de los fundamentos tradicionales, conservadores y estables de una dirección única que nos acompañen como guía hacia la realidad, los nuevos tiempos buscan la liberación en las voces, en las historias grupales y en los lenguajes múltiples de un mundo que en su conjunto es cada vez menos seguro pero, a su vez, más abierto, con más posibilidades y por lo tanto menos predecible. Se abre así la posibilidad de advertir la existencia de una heterogeneidad ya irreductible y acorde con formas distintas de percibir al mundo a través de la música.

Las prácticas musicales a partir de los años noventa han creado un desdoblamiento constante que permite una escritura permanente en tal sentido, interminable, polifónica y multicultural, lo mismo comercial (el pop, los antros, la industria discográfica institucional, los anuncios de televisión y la programación radiofónica más común) que de avanzada (clubes de baile, disqueras independientes, radio a través de la red, cultura subterránea). Esta es la experiencia de las ciudades contemporáneas, en la cual la actividad sonora se ha enriquecido con las aportaciones cinematográficas, televisivas, telefónicas, de Internet, de los juegos electrónicos, del ruido urbano, junto con la alternancia de modas, corrientes y estilos genéricos. De esta forma los territorios se diferencian y se asemejan en una imaginaria que se despliega efectivamente en una producción rica, intrincada, transversal, alternativa y clandestina en sus orígenes.

Oír esa pluralidad de voces, de los diversos modos de utilizar la música, ya no es un simple acto productor de placer estético sino un uso entendido como práctica de política cultural, dado que se trata de una manera de interactuar con el mundo a cargo de quienes crean las nuevas sonoridades y mediante ellas modifican la realidad conocida. Es una proyección crítica de la música popular contemporánea.

En el discurso de esta música el componente tecnológico es fundamental para su consolidación y desarrollo. Dicho componente ha acelerado este proceso hasta llegar al punto en que la misma palabra "vanguardia", por ejemplo, ha sido desmantelada y reorganizada en un collage sonoro más rápido y menos controlado que nunca. La cultura del sintetizador, del *sampling*, del *scratching*, del *remix* –hilos conductores sobre los que se sustenta– ha creado herramientas distintas para hacer uso de la música (*loops*, *breakbeats*, *vocoder*, secuenciadores, instrumentos programados). Sus alcances en la última década (que incluye un cambio de siglo y de milenio) han ejercido una influencia definitiva en la globalización, generado la tolerancia y la pluralidad de estilos, por una parte, y medios e identidades étnicas y sociales, por la otra.

Dicha cultura ha producido un eclecticismo que es material de disfrute y de goce para las generaciones cibernéticas, para quienes la manipulación de los sonidos es parte inherente de su vida cotidiana. Hoy en día la tecnología juega sus cartas en

géneros como el *dance*, *drum'n'bass*, *house*, *jungle*, *ciberpunk*, *rap*, *hip hop*, *trip hop*, *two step*, *ska*, *dub*, *scratch mixing*, *noise*, *avant-garde*, *dance floor*, *acid jazz*, *electronic*, *breakbeat*, *global funk*, *dancehall*, *ambient*, *modern fusion*, *world jazz*, *dark wave*, *etnobeat*, *atmosphere vibe*, *retroswing*, *world beat*, *crossover blues*, *latin groove*, *freestyle*, *afropop*, *atmospheric*, *rock'n'roots*, *soulfull*, *celtic pop*, *hardcore*, *oriental trance*, etc., y la infinidad de mezclas y derivaciones provenientes de ellos.

Al producirse esta multiplicidad, la sonoridad del siglo **xxi** adquiere un carácter transgenérico que va más allá de la simple identidad y por lo tanto se convierte en algo singular y único. La importancia de tal multiplicidad en este proceso de la hibridación y el mestizaje tecnológicos radica en la posibilidad de articulación para las expresiones de vanguardia, alternativas y marginales separadas de las políticas culturales oficiales y hegemónicas.

En la actualidad la música es multidimensional y tecnológica; entender eso significa comprenderla como una forma discursiva que permite modificar nuestra percepción de la realidad; entenderla como una forma eficaz de conocimiento, porque oír, hoy por hoy, significa también coparticipar en la creación de nuestro entorno y de nuestro futuro como escuchas.

Radiografía del ciberléxico

La vanguardia contemporánea nació en los años ochenta cuando el sampleador digital se convirtió en un importante instrumento musical. Los grupos empezaron a tomar pedacitos de sonidos de música grabada con anterioridad para incorporarlos a la suya. Al finalizar los noventa, una pieza techno de manera casi invariable contenía pedazos sampleados. Esto ha traído consigo la revisión de las leyes dentro de la industria musical y del concepto "original".

El sampleador es un aparato utilizado para la síntesis musical electrónica que digitaliza y guarda un tono o frase musical. La señal sampleada puede ser el sonido de un instrumento tocado en determinado diapasón o puede estar compuesta de materiales grabados con anterioridad. Luego es posible someterla a varias técnicas de procesamiento digital para cambiar la duración, el timbre, el *tempo*, etc. Esta fuente modular de sonido puede ser controlada por medio de aparatos externos MIDI, como teclados y cojines electrónicos de batería, o bien por medio de secuenciadores computarizados.

Los sampleadores son esenciales en la creación de gran parte del sonido techno, en particular del *hip hop*, el *house* y la música industrial. Los intérpretes combinan los sonidos ya guardados dentro del sampleador con los "descubiertos" o "encontrados" en grabaciones existentes o en emisiones televisivas (caricaturas, noticiarios, telenovelas, películas, documentales, comerciales, series) para crear una pieza original, un *collage* musical.



Actor central del desarrollo techno ha sido el *disk jockey*. La función de este personaje tuvo sus orígenes a finales de los años cuarenta, cuando las radiodifusoras decidieron cambiar al formato discográfico en lugar de las presentaciones en vivo en sus estudios. El DJ se convirtió en un elemento influyente para escuchar nuevas músicas y moldear los gustos. Con el paso del tiempo el sector más comprometido con esta ocupación ha logrado incluso volver obsoletas las palabras "músico" y "compositor". Los DJ han asumido esos papeles en las formas musicales contemporáneas bajo conceptos como: programador, mezclador, tornamesista, sutilizador sonoro, alquimista digital o ilusionista ambiental, dependiendo de su objetivo estético. La revolución digital cambió la manera en que sería hecha la música, puesto que la grabación realizada de este modo por los DJ haría que miles de *bites* de información pudieran ser manipulados en cada segundo de sonido.

Hoy los DJ alrededor del mundo trabajan bajo el lema de que la música no posee una estructura general sino que se genera a sí misma a cada momento. Con ello asumen que la idea convencional de la obra como totalidad ya no es válida, puesto que aquélla constituye un proceso; ya no tiene la función de representar algo fuera de sí sino sólo de referirse a su propia creación. Tal abstracción artística ha llevado a los DJ's a la experimentación, a generar un presente musical a cada instante. Por eso mismo ponen el énfasis en la importancia del resultado auditivo. Mismo que puede encontrarse en los distintos sellos discográficos donde cada uno de ellos crea y recrea su concepto: Talking Loud, Shadow Records, Ninja Tune, Irma Records, Instinct Ambient, Force Inc., Ibiza, Mo'Wax, etcétera.

Una de las grandes aportaciones de la globalización tecnológica ha sido la de conectar a quienes manipulan los sonidos actuales en todo el mundo, ya sea en un disco o en un estudio particular, con aquellos que se la han pasado resolviendo los misterios del sonido en sus laboratorios individuales. El resultado de tal encuentro ha producido una música capaz de sacar al escucha de sí mismo y conducirlo a dimensiones estéticas y sensaciones de movimiento. Los discos compactos en este sentido son aventuras en el microtiempo, las cuales requieren de la entrega a un flujo musical que conecta a una nueva expansión de la experiencia auditiva.

Los sutilizadores sonoros de hoy han comprendido la importancia del intento de aportar sus técnicas y estilos para expresar los cambios en la manera de concebir la música. La libertad que se obtiene de ello es un paso hacia conceptos que han comenzado a desarrollarse a partir del inicio del siglo XXI. Entre los nombres más

destacados de los mezcladores se encuentran: Bill Laswell, Coldcut, DJ Shadow, Aphex Twin, Roni Size, Fatboy Slim, Chemical Brothers, Arlington & Cameron, Goldie, Masters at Work, Kruder & Dorfmeister, Tricky y Red Snapper, entre otros.

Remix & Scratch

Otro elemento fundamental de la cultura techno es el *remix* (remezcla). Esta hechura musical alcanza a un público mucho más amplio del que un artista cualquiera pudiera atraer con una práctica que descansara de manera exclusiva en el dualismo típico entre las grabaciones en estudio y las presentaciones en vivo. Los *remixes* le otorgan otra dimensión a los temas. Todos los DJ y mezcladores abordan los *remixes* de maneras distintas. Algunos trabajan con toda la pieza, otros toman sólo tres notas y le agregan algunos elementos "vivos" o sampleados. Otros más extraen un acorde, pero lo reproducen con otro *tempo* y le aportan su *feeling* personal.

En el caso de los *remixes*, los autores originales siguen considerando a la pieza como suya porque han dado su aval para la utilización de sus archivos sonoros, aunque sean filtrados de manera diferente. Los artistas del *remix* improvisan con tales archivos. Toman un tema, lo dividen en un sinnúmero de fragmentos y lo arman de nueva cuenta, sólo que el producto final es otro totalmente.

Ejemplos experimentales recientes han sido discos como *Panthalassa* y *Panthalassa: The Remixes* (ambos bajo el sello Columbia), con música de Miles Davis remezclada por Bill Laswell; *Reich Remixed* (Nonesuch), con temas del minimalista Steve Reich trabajados por Coldcut, Howie B y Ken Ishii, entre otros; al igual que *Recoloured* (Universal) del trompetista Nils Petter Molvaer, con *remixes* de la Cinematic Orchestra y Chilluminati, por mencionar algunos. Aquí es donde el pasado del *avant-garde* y su futuro confluyen finalmente.

Una aportación del *hip hop* al techno ha sido la revolución en la producción de sonidos, y su representante más prolífico, el rap. Los injertos quirúrgicos de sonidos por medio del sampleo que ha generado son la distorsión simétrica a través del *scratching*—mover un disco hacia adelante y atrás en una tornamesa con la aguja puesta, para que los sonidos conseguidos sobre el vinil produzcan un peculiar ritmo electrónico—, el impulso estroboscópico auditivo conocido como "transformación" y otras varias técnicas de grabación y producción.

Esta inexorable revuelta tecnológica comenzó en los clubes de baile de Nueva York hacia el final de los ochenta, cuando los DJ empezaron a hacerse famosos manipulando los discos de vinil en un par de tornamesas, ajustando las velocidades y mezclando dos canciones para crear una nueva sensación sonora muy propia. Luego inyectaban trocitos de sonido o letras de un acetato a otro haciendo avanzar y retroceder el disco en forma manual. Dicha actividad producía un sonido rasposo y convertía a la canción grabada en un retazo retorcido de percusión.

La tecnología de punta en la instrumentación musical fue abrazada primero por las comunidades de baile, porque los costos bajaron lo suficiente para que cualquiera pudiera adquirir la maquinaria necesaria para producir un disco en la sala de su casa, en un garage, en el sótano. El movimiento no surgió en las universidades sino en las calles. Los interesados tuvieron que mantenerse al tanto de los nuevos sonidos, de modo que simplemente se apoderaron de la tecnología. La mayor parte del género house se produce en las casas de la gente; basta contar con un sampleador de ocho *tracks*, la mezcladora portátil y una computadora.

Recuerdo platónico del porvenir

La música del siglo *xxi* tiene su historia. Desde el más ramplón new age, pasando por el *ambient*, hasta el más duro *hardcore*, sólo conoce una misma pasión: la música techno. Del *dj* más comercial al ilusionista sonoro más subterráneo, las tendencias y los estilos se suceden y se combinan. Hoy en día la tecnología digital facilita y promueve un enfoque específico, la visión de la música adquiere una importancia capital en la forjación del sonido de la nueva centuria.

Rodeada por una experiencia casi virtual, la música techno conduce al oyente hacia horizontes lejanos. Hacia el sonido de tres o cuatro dimensiones. Desde siempre y hacia el futuro, los esfuerzos de los más vanguardistas se han dirigido a la creación de un clima, de un ambiente. La difusión de una atmósfera en determinada pieza es sólo el punto de partida en que pueden injertarse todas las especializaciones armónicas y rítmicas.

Las experiencias de Stockhausen, Cage y Boulez son sinónimo de vanguardia, pero olvidaron el aspecto lúdico. El *techno* desde Kraftwerk, en cambio, buscó la gracia de la electrónica al mismo tiempo que la innovación y la brillantez. Muchos artistas, a partir de ahí, han encontrado raíces sólidas y material único en esta revolución. Las cajas de ritmos, los sampleos y las alfombras sonoras sintéticas han invadido por completo nuestros horizontes musicales. Tal revolución ha sido constante y las invenciones se suceden una tras otra. Los instrumentos van a la par de dicha revolución y sus límites sólo se ven contenidos por la imaginación del creador. El desarrollo instrumental se da con el objeto de poder emitir cada nueva gama de formas sónicas. De eso tratan las vanguardias y las músicas emergentes: del ritmo que lleva el mundo en la actualidad, de lo sonoro que rodea la circunstancia humana.

La vanguardia *techno* es uno de los grandes estandartes en la música del siglo *xxi*, y con ella se vuelve a confirmar la aseveración visionaria de Platón: "El espíritu revolucionario se insinúa muy fácilmente por medio de la música, penetra de forma gradual por las costumbres y, reforzado, pasa a la vida privada, luego a las leyes y a la cosmogonía humana en general. Con grandeza debe sonar para transformar todo".