

Ética y estética del error en la música popular contemporánea*

(Ethics and aesthetics of failure in contemporary popular music)

Márquez, Israel V.

Univ. Complutense de Madrid. Fac. de CC. de la Información.

Dpto. de Periodismo III (Teoría General de la Información).

Avda. Complutense s/n. Madrid 28040

isravmarquez@gmail.com

BIBLID [2174-551X (2011), 18; 83-97]

Recep.: 16.06.2010

Acep.: 17.05.2011

El artículo aborda algunas de las manifestaciones más interesantes y significativas del error en la música popular contemporánea, haciendo especial hincapié en la importancia de las nuevas herramientas de creación y edición digital para una ética y estética del error como la que observamos actualmente en numerosos músicos y artistas para los que el empleo del error es un signo de creatividad, innovación y experimentación musical.

Palabras Clave: Error. Perfección. Glitch, clicks and cuts. Hiperrealidad. Simulación.

Artikulu honetan musika herriko garaikidean erroreak izan duen adierazpenik jakingarri eta adierazgarrietako bat aztertzen da, eta sorkuntza eta edizio digitalerako tresna berriek erroreak erretikan eta estetikan duten garrantzia azpimarratzen; izan ere, horixe ikusten da gaur egun musikagile eta artista askoren artean, erroreak erabileraren sorkuntzaren, berrikuntzaren eta musika-esperimentazioaren ikurtzat daukatela.

Giltza-Hitzak: Errorera. Perfekzioa. Glitch, clicks and cuts. Hiperrealitatea. Simulazioa.

L'article aborde quelques-unes des manifestations les plus intéressantes et caractéristiques de l'erreur dans la musique populaire contemporaine, en mettant l'accent sur l'importance des nouveaux outils de création et d'édition numérique pour une éthique et esthétique de l'erreur comme celle que l'on observe actuellement chez de nombreux musiciens et artistes, pour qui l'utilisation de l'erreur est un signe de créativité, d'innovation et d'expérimentation musicale.

Mots-Clés : Erreur. Perfection. Glitch, clicks and cuts. Hyper réalité. Simulation.

* Investigador predoctoral FPU.

[...] los errores que quizás no sean errores (Gabriel Celaya)

1. EL ERROR O EL VALOR DE LO INESPERADO

El error suele entenderse generalmente como una desviación o uso incorrecto de una norma, una inexactitud, fallo o equivocación que se aparta de una determinada percepción, práctica o acción que convencionalmente nos parece la más correcta y adecuada. El error se define *por oposición* a aquello que hemos establecido como correcto, normal y verdadero, y es por eso que tiene un carácter negativo y transgresor, actuando como signo contrario de lo correcto. Éste sería el polo positivo y el error el polo negativo dentro de una ecuación que encontramos reproducida en distintos campos de conocimiento. Así, tenemos que en psicología, por ejemplo, el error de concepto es una inexactitud, equivocación o juicio falso; en matemáticas, el error de cálculo es una inexactitud cometida al realizar una operación matemática; en gramática, el error de escritura (o errata) es una equivocación al escribir, imprimir o publicar un texto escrito; en informática, el error de programación es el resultado de un fallo o deficiencia en la creación de un programa de ordenador; e incluso en religión, la heterodoxia o herejía es lo opuesto al dogma o verdad religiosa, esto es, una concepción errónea de la misma. En todos estos casos, el error es lo fallido, lo desviado, lo degradado, etc., de ahí su carácter esencialmente negativo.

En el campo musical, si nos atenemos a la definición tradicional del término, la situación no es muy distinta. De acuerdo con esta visión, la música es el arte de organizar y combinar un conjunto de sonidos y silencios en el tiempo según los tres elementos fundamentales que han determinado su evolución histórica: ritmo, melodía y armonía. La música es *sonoridad organizada* –o como diría John Blacking (2006), *sonido humanamente organizado*–, y dentro de esta idea de organización y de combinación sonora el error puede ser considerado por determinadas escuelas y en determinados momentos históricos como una desviación o fallo del sistema, como un elemento perturbador de esta lógica formal, ordenada y coherente.

Si bien no es nuestra intención hacer del error un concepto transversal en la historia de la música, sí consideramos oportuno señalar algunos momentos en los que el error y sus sinonimias (falla, equivocación, desviación, pero también transgresión, innovación, etc.) puede entenderse como una práctica cultural significativa. Sobre todo en música popular, en géneros como el punk o el jazz y en técnicas como el *remix* o el *scratch*, el error pasa a ser también “una transgresión”, “una anomalía”, “algo imprevisto” o “inesperado”, una “novedad” o “innovación” capaz de dar forma a nuevas prácticas interpretativas, artísticas y culturales. Como decía John Cage, “todo es música”, pues cualquier sonido, incluso si nace por error y es visto como un error por aquellos que detentan el gusto dominante (la música clásica burguesa y la rígida cultura de conservatorio de siglos pasados, por ejemplo), puede ser usado para componer música.

En este sentido, como decíamos antes, en determinados momentos históricos y dentro de ciertas escuelas y corrientes estéticas o por decisión de los propios

compositores, el error ha podido interpretarse como una desviación en la realización o ejecución de la pieza musical escrita en la partitura, esa “sagrada depositaria de la voluntad del compositor”, en palabras de Antoine Hennion (2002: 305). El ideal de interpretación sería, en este contexto, el de un estudiante-intérprete convertido en *traductor literal* de los signos musicales representados en la partitura. Cualquier atisbo de espontaneidad, improvisación o desviación para con el texto es denunciado y tratado como un “error” que debe ser corregido a través de la disciplina académica y de la ejecución maquínica (¿burocrática?) de la partitura, siendo muchas veces los propios compositores los interesados en este tipo de interpretación literal, como puede verse claramente en la siguiente afirmación de François Couperin y, por tanto, en el marco de la música barroca: “Declaro, pues, que mis obras deben ser ejecutadas tal como yo las he anotado [...] literalmente [...], sin aumento ni disminución” (citado en Hennion, 2002: 306).

Sin embargo, la posibilidad del error siempre ha estado ahí, y lo que en una época determinada podía considerarse como algo erróneo, fallido o mal interpretado, en otra ha sido considerado como un nuevo elemento estético capaz de crear una determinada escuela o movimiento. Uno de los ejemplos más significativos en este sentido es el del *dodecafonismo*, corriente musical que inauguró un método de composición e interpretación completamente alejado de los cánones clásicos. El propio fundador del movimiento, Arnold Schoenberg, era muy consciente de esto: “Mi música no es moderna; sencillamente está mal tocada” (citado en Maconie, 2007: 27), lo que equivale a decir que se basaba en una ejecución errónea, desviada e imperfecta de los principios que habían regido la mayoría de las composiciones musicales tradicionales, esto es, las reglas propias del sistema tonal. Esto significa que las actitudes ante el error y sus sinonimias (equivocación, falla, imperfección, desviación, transgresión, etc.) pueden cambiar a lo largo del tiempo, lo que supone dejar de ver como erróneo, fallido o desviado un determinado modo de componer, expresar o interpretar, en una suerte de inversión nietzscheana de los valores.

En el terreno de la “música popular” –tomando esta expresión en el sentido anglosajón de la *popular music*, esto es, aquellas músicas dirigidas al gran público y vinculadas a la industria discográfica y a los medios de comunicación de masas: rock, pop, hip-hop, jazz, música electrónica, etc.–, la actitud ante el error ha tendido a favorecer una imagen del mismo asociada al libre albedrío y a la reintroducción de un elemento humano de ambigüedad y subjetividad, pensado también como un modo de reacción a la objetividad notacional, estilística e interpretativa de la música clásica. Géneros como el jazz, el rock o el punk se han construido en buena parte en base a elementos que, desde el punto de vista de la música clásica y académica más purista, pueden ser interpretados como errores (desafinación, inestabilidad rítmica, distorsión, ruido, etc.)¹. Quizás sea el

1. Desde la perspectiva del gusto dominante (Bourdieu, 1998), de las prácticas interpretativas que fomenta el sistema educativo y las que prefiere la cultura burguesa, los músicos de jazz, rock y, especialmente, del punk, parecían ser en su nacimiento unos músicos incontrolados e indisciplinados que no seguían las reglas de la autoridad institucional y los conocimientos concretos adquiridos en los conservatorios. Afirmaban así su derecho a hacer sus propias interpretaciones, a ofrecer valoraciones y a elaborar cánones culturales al margen de las jerarquías culturales e interpretativas dominantes.

punk el ejemplo más característico de este cambio de actitud ante el error, fuertemente relacionada con su intento de eliminar reglas y jerarquías. De hecho, muchas personas no creían que el punk fuese música en absoluto, pues su sonido era irracional y “parecía no tener el menor sentido, no hacer otra cosa que destruir” (Marcus, 1993: 73). Sin embargo, el punk inauguró un nuevo modo de entender y expresar la música basado en la afirmación de autonomía, la independencia absoluta y el “hazlo por ti mismo”, una música donde el error no era percibido en su sentido negativo tradicional sino como un modo de autoafirmación, innovación y libertad personal: “No necesitas saber nada. Simplemente toca”, como decían los Sex Pistols.

Asimismo, no deja de ser significativo que algunos de los efectos y técnicas que han resultado de vital importancia en el desarrollo de la música popular se descubrieran accidentalmente, por error. Así sucedió, por ejemplo, con el *remix*. El periodista y Dj Vincent Tarrière, gran conocedor de la cultura *dub* y *reggae*, lo describe de la siguiente manera:

A la cabeza de un *sound system* bautizado *Supreme Ruller [sic] Of Sound* [...] un tal Ruddy Redwood logra hacerse un hueco en Spanish Town, antigua capital de Jamaica, gracias en parte a su relación con un tal Duke Reid: éste le proporciona *dubplates*, esos discos grabados sobre acetato, ejemplares únicos, destinados al uso específico de los *sound systems* [...]

Un día de 1967, cuando Ruddy llega, como de costumbre, a comprar sus *dubplates* al almacén de Duke, el empleado encargado de grabar el disco olvida, desafortunadamente, apretar el botón que conecta la pista sobre la que han de grabarse las voces. Graba, en cambio, sin querer, una versión instrumental de *On The Beach*, una cuña de los *Paragons*, y se la entrega así, amputada, a Ruddy. De un simple error nace el *remix*. Cuando Ruddy ejecuta ese *dubplate* por primera vez, la reacción del público es inmediata: repite coralmente la letra de la canción. Ruddy pide entonces otros temas instrumentales a Duke Reid. De inmediato, comprendiendo Reid el naciente interés por este tipo de música, publica, a su vez, versiones instrumentales de éxito contenidas en el catálogo de su propio sello (“Treasure Isle”). Otros productores lo imitan. Desde 1970 estos *remixes* (o “versiones”, según la terminología entonces en uso) ocupan las caras B de todos los singles publicados en la isla (citado en Kyrou, 2006: 98-99).

Nacía así, fruto de un error o incidente técnico, el tan decisivo concepto de *remix*, que terminaría siendo de vital importancia para el desarrollo de géneros como la música *dance*, el *techno* o el *house*, y para el conjunto de la industria musical en general.

Un caso bastante similar lo encontramos en el origen del *scratch*, ese efecto sonoro basado en mover un disco de vinilo hacia adelante y hacia atrás para crear un ruido parecido al de *rayar* o *arañar* un disco, y que tanta importancia ha tenido en la historia de la música popular, más concretamente en uno de sus géneros más distintivos: el hip-hop. Así lo narra el propio responsable del hallazgo, Grand Wizard Theodore:

Yo tenía trece o catorce años. Acababa de entrar en casa después de un paseo y escuchaba un disco. De repente, mi madre llama a la puerta. Inmediatamente, paro

la música... Ella abre y me dice algo. Pero, mientras me hablaba, me puse a mover el disco de atrás hacia adelante; luego de delante hacia atrás. De hecho, incluso después de haber parado la música, me apetecía volver a escuchar el *groove* que transcurría y que cautivaba mi oído antes de que mi madre llamara... Entonces le hablé a la vez que escuchaba el disco con ese solo movimiento de ida y vuelta que acababa de hacer. Y me dije: ¡Vaya! Esto suena bastante bien. Algo después volví a repetir el movimiento de atrás hacia adelante y de delante hacia atrás; lo ensayé... Había llegado el *scratch* (citado en Kyrou, 2006: 102).

Este “error de interrupción”, como lo denomina Kyrou, dio lugar al nacimiento de la tan peculiar técnica del *scratching*, una técnica que se vería perfeccionada a partir de entonces gracias a todo un conjunto de Djs de hip-hop y música electrónica que supieron exprimir su enorme potencial, convirtiendo el plato de vinilo en un instrumento más y creando toda una corriente en torno a su destreza y manipulación: el *turntablism* o “*platonismo*”.

Todo esto revela que la actitud ante el error en la música popular ha sido (y es) muy diferente al de la música clásica, pues tolera la introducción de errores en la ejecución (ya sea en forma de desafinaciones vocales e instrumentales, ruidos, fluctuaciones rítmicas, etc.), e incluso toma el error como una forma posible de acercarse directamente a la experiencia musical, sin necesidad alguna de saber tocar (como en el caso del punk y su lógica del “*hazlo tú mismo*”), o como punto de partida para la construcción de nuevas técnicas y efectos sonoros y musicales (como en el caso del *remix* y el *scratch*, cuya esencia se construyó a partir de un error inicial o de un uso incorrecto o inadecuado del medio). Este último aspecto es importante porque pone de manifiesto el hecho de que la gente es capaz de transformar la tecnología, apropiándose, modificándola y experimentando sobre ella. Es lo que nos recuerda Manuel Castells (2003: 249) cuando insiste en que “Lo maravilloso de la tecnología es que la gente acaba utilizándola para algo completamente distinto de su destino original”. Es obvio que un disco de vinilo no fue creado para moverlo manualmente hacia atrás y hacia delante con el fin de obtener un ruido o efecto sonoro característico. Sin embargo, un error, de interrupción, sí, pero también de hacer un uso inadecuado del disco, “completamente distinto de su destino original”, hizo que el joven Theodore descubriera el arte del *scratching*, abriendo así todo un mundo de posibilidades sonoras, musicales y artísticas a mucha gente. Si, como dice Castells (*ídem*), es “este valor de lo inesperado lo que subyace a la creatividad en la sociedad y la innovación en la empresa”, el error también forma parte de esta creatividad y de esta innovación, pues en él también descubrimos ese “valor de lo inesperado”.

2. LA MÚSICA DIGITAL Y LA LÓGICA DEL SONIDO PERFECTO

La digitalización de la información y el creciente desarrollo de programas y herramientas de creación musical ha significado una verdadera revolución sonora que afecta no sólo a la producción de las obras, sino también a sus modos de recepción y apreciación musical. Como señala Lévy (2007: 113), uno de los primeros efectos de la digitalización es que ha puesto el estudio de grabación al

alcance del bolsillo individual de cualquier músico o usuario, quien ahora es capaz de controlar personalmente todas las fases de producción de la música, desde la creación hasta los arreglos, mezcla y distribución. Recordemos que hacia finales de los años sesenta, el estudio de grabación multipista se convierte en el principal instrumento de la creación musical:

A partir de esa época, para un número creciente de fragmentos, *la referencia final se convierte en el disco grabado en estudio*, que la prestación en concierto no consigue siempre reproducir (Lévy, 2007: 113; cursivas en el original).

Ciertos géneros musicales como el rock, el pop o el jazz inauguran entonces una verdadera “tradicón de grabación” donde el estudio multipista juega un papel fundamental como nuevo instrumento (o más exactamente, meta-instrumento) que arregla, pule, mezcla y configura el resultado final de la grabación. Uno de los primeros ejemplos donde se produce esta situación paradójica donde el original se convierte en lo grabado sería el álbum *Sgt. Pepper’s Lonely Hearts Club Band* (1967) de los Beatles, verdadero precursor de técnicas de grabación y composición cuya complejidad requiere técnicas de mezcla imposibles de poner en práctica en un concierto.

Ahora este meta-instrumento que es el estudio de grabación multipista se ha incorporado a un meta-instrumento mayor, el ordenador personal, permitiendo que muchos usuarios que antes eran considerados espectadores o amateurs pasen ahora a convertirse en potenciales creadores y productores de música, dando rienda suelta a su creatividad y “pasión musical” (Hennion, 2002). Con la llegada de la era digital se vigoriza un modo de comunicación y expresión al alcance de todos, en el que la incitación al “hazlo tú mismo” es constante. Se trata de la lógica del movimiento punk llevada a la era digital. Sin embargo, como apunta Nick Hornby, puede que el nuevo entorno digital sea más democrático que el punk:

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

Por medio del ordenador y los programas de software musical, los sonidos se pueden abrir, expandir, ensanchar, empalmar, amputar, modular, etc. Pero lo más importante es que todo esto se hace “visualizándolo”, es decir, accedemos al sonido e intervenimos en él por medio de interfaces visuales que ensanchan y estrechan las ondas sonoras, que las abren y cierran, configurando así una forma de composición musical donde se da una total sincronización y equivalencia gráfico-sonora. Las herramientas digitales permiten hacer *zoom* en el sonido y controlar cada una de las ondas que configuran el devenir musical. El músico es capaz de explorar y explotar las posibilidades sonoras hasta el más mínimo nivel de detalle, convirtiéndole así en una especie de “cirujano del sonido” que inter-

viene directamente sobre las ondas, abriéndolas, moldeándolas y troceándolas en un delicado y minucioso proceso de “operación” musical.

Asimismo, la digitalización ha estandarizado un tipo de audio donde el ruido ha sido eliminado casi por completo, y donde el sonido se reproduce con gran fidelidad respecto del original. Esta preocupación por la fidelidad y la alta definición de la música y los sonidos puede verse como una consecuencia directa de la obsesión por el control y el detalle que veíamos en el párrafo anterior, pues esta atención al detalle afecta también al tipo de reproducción, que busca ser lo más exacta y perfecta posible. También es una prolongación, en plena era digital, de esa búsqueda obsesiva de la reproducción exacta del sonido que caracterizó los primeros años de la Alta Fidelidad o Hi-Fi, obsesión que Jean Baudrillard llegó a describir del siguiente modo:

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

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

(...) lo imprevisto y el riesgo de la representación desaparecen en la repetición. La nueva estética de la interpretación excluye el error, el titubeo, el ruido. Fija la obra fuera de la fiesta y del espectáculo, y la reconstruye y la manipula, formalmente, con una perfección abstracta. Esta visión hace olvidar poco a poco que la música era ruido de fondo y forma de vida, duda y balbuceo. La representación comunica una energía; la repetición produce una información sin ruido (Attali, 1995: 157).

La red de la repetición, de la mercancía y la producción en serie, no tolera los fallos (el error, el titubeo, el ruido) y reduce la espontaneidad y el estilo interpretativo de cada músico a una perfección técnica en consonancia con los equipos domésticos que han de reproducir la grabación resultante, marcados cada vez más por el signo de la hi-fi.

Las herramientas digitales de creación y edición musical recogen esta idea de la perfección tanto en el sentido interpretativo (ejecución perfecta) como en su sentido auditivo (audición perfecta), y todo ello en busca de una música infalible, exacta, libre de ruidos, fallos, titubeos y errores. Esto hace que la mayoría de la música generada por ordenador se caracterice por un nivel de procesamiento y acabado técnico que convierte sus elementos sonoros en productos

ideales, absolutos, perfectos. Los sonidos digitales nacen con una voluntad de eliminar todo ruido, todo error, toda imperfección del medio y de su ejecutante en aras de una música estandarizada, elaborada según el máximo de calidad.

Sin embargo, esta obsesión por la perfección tiene importantes consecuencias en géneros donde el carácter de la ejecución es un elemento importante de singularidad y diferenciación entre los músicos, como pueden ser el rock o el jazz. Al pasar por el filtro numérico del ordenador, la singularidad del músico, su personalidad a la hora de tocar su instrumento, quedan ocultas por una perfección artificial que es demasiado perfecta para ser real: “Creo que si un vocalista está hiper-afinado es menos personal”, dice el productor Brendan O’Brien (citado en Levine, 2007). El también productor Mitchell Froom señala que con las técnicas informáticas se puede conseguir que cualquiera suene profesional: “El problema es que tienes algo que es profesional, pero no distintivo”, y cuenta la anécdota de una charla con un batería de sesión en la que se preguntaba: “¿Cuándo fue la última vez que pudiste distinguir quién era el batería? Puedes distinguir a Keith Moon o a John Bonham, pero ahora todos suenan igual” (*ídem*). La tecnología digital hace que los músicos suenen artificialmente perfectos y ésa es la información que se procesa, una suerte de simulacro de ejecución vocal y/o instrumental que hace que cualquiera suene profesional:

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

Surge entonces un problema de diferenciación musical, ya que si todo el mundo puede sonar perfecto, profesional, ¿dónde se encuentra la personalidad del músico, la forma de tocar exclusiva, diferente y única de cada uno? Quizás sea en la música rock donde este hecho resulta más evidente pues aquí la personalidad, autenticidad y singularidad del músico son entendidas como una extensión de su propia música, una música donde el ruido, el titubeo o el error se valoran de forma positiva. Como recuerda el ingeniero de *mastering* Ted Jensen:

(...) los Beatles o los Rolling Stones, sonaban un poco filosos o un poco chatos, pero a nadie le importa –eso era rock–. Ahora si alguien está desafinado o fuera de tempo, lo tratan como a un error y lo corrigen (Levine, 2007).

Ante este tipo de reacciones, parece justificado que en los últimos años haya surgido toda una serie de músicos y artistas (sobre todo en la escena electrónica) que han reaccionado ante esta idea de perfección técnica y que valoran el error como un elemento musical más, usándolo deliberadamente en sus composiciones como medio para eludir esa perfección y para reintroducir un elemento o “toque humano” allí donde éste parece haber dejado de existir.

3. ERROR Y MÚSICA ELECTRÓNICA

Desde la mitad de los años noventa en adelante, se ha venido dando toda una corriente de músicos y artistas sonoros que han partido del viejo concepto de error para elaborar un tipo de música que ha adquirido incluso al carácter de género: el *glitch* o *clicks and cuts*. En el ámbito de la informática, el *glitch* es un error que no afecta negativamente al rendimiento o estabilidad del programa, por lo que no se considera un *bug* o error de software, sino más bien una “característica no prevista” o “inesperada” (recordemos en este sentido ese “valor de lo inesperado” del que nos hablaba Castells). Por su parte, *clicks and cuts* hace referencia a un género de música electrónica que se caracteriza por el uso deliberado de pequeños pedazos de sonidos y sampleos con los que se produce el efecto de cortes y clicks, de crujidos y chasquidos digitales. A veces, ambos términos suelen confundirse para designar este tipo de música basada en el error, pero el término *glitch* se correspondería más con el efecto concreto del desliz o chasquido digital, y la expresión *clicks and cuts* sería una etiqueta más (como tantas otras en música popular, y de manera especial en la escena electrónica) que intenta englobar un conjunto de artistas y obras situados bajo la égida del error digital.

La popularización de la expresión *clicks and cuts* llegó cuando el sello alemán Mille Plateaux lanzó en el año 2000 la serie “Clicks + Cuts”, de la que se editaron cuatro volúmenes que venían a ser una muestra de los artistas más representativos del fenómeno *glitch*, agrupados ahora bajo este nuevo nombre. Sin embargo, esta estética del error ya llevaba algún tiempo advirtiéndose en la electrónica experimental de gente como Oval, Pole, Pan Sonic, Kit Clayton, Vladislav Delay o Fennesz, quienes ya antes habían publicado discos en los que los chasquidos y zumbidos digitales, los sonidos troceados y cortados en trozos minúsculos y los efectos de error de lectura de los CDs adquirían un papel protagonista:

Es del “fallo” de la tecnología digital de donde surge esta nueva obra: los *glitches*, *bugs*, errores de aplicación, colapsos del sistema, el *clipping*², *aliasing*³ y la distorsión, el ruido de cuantificación y hasta el sonido que emiten las tarjetas de sonido del ordenador, conforman la materia prima que los compositores tratan de incorporar a su música (Cascone, 2000: 13).

Cascone señala también que estas nuevas técnicas son descubiertas a menudo por accidente, por alguna falla, ensayo técnico o experimento, revelándose como recursos novedosos y originales que convierten aparentes limitaciones y defectos en una práctica cultural significativa. Pero mientras el trabajo de estos pioneros del error digital tenía una voluntad de experimentación y de rechazo al sonido extremadamente pulcro y limpio de las últimas producciones

2. Término que hace referencia a picos de señal que aparecen cuando se supera el rango dinámico del sistema de audio digital. Se traduce audiblemente en chasquidos, distorsión digital y en algunos casos en ausencia de señal.

3. Tipo de distorsión digital que aparece cuando la frecuencia de muestreo no es lo suficientemente alta.

digitales, las recopilaciones de Mille Plateaux nacieron con el objetivo de convertir esos experimentos aislados con el error en un fenómeno que pudiera etiquetarse, empaquetarse, venderse y comercializarse. Miguel De Pedro, más conocido como Kid606 y uno de los primeros artistas en explorar las posibilidades del *glitch*, señala que la etiqueta *clicks and cuts* le parece “sencillamente ridícula”:

Cuando yo y muchos de mis amigos empezamos a hacerlo no tratábamos de crear un nuevo estilo, ni de integrarnos en un nuevo género. Viene a ser lo mismo que cuando empecé a utilizar recursos del hardcore gabba o cosas así. Lo hice precisamente para desmarcarme, porque en el contexto de la música experimental no había ninguna rama, ningún género orientado hacia esa dirección. Igual que con los errores y el *glitch*: no tratábamos de ubicarnos en un estilo concreto, sino de separarnos de todo. El problema es que tan pronto como se crea una escena alrededor de eso, el recurso deja de tener sentido, porque el *glitch* no es un estilo musical. No es un género como lo son el jazz, el r&b o el punk, sino precisamente una negación del estilo musical (citado en Ramos y Jiménez, 2002: 449).

Interesante reflexión que nos hace recordar el problema de la distinción bourdieuana (1998), en el sentido de que cuando se corre la voz y el efecto empieza a popularizarse, su distinción y diferencia se erosiona lentamente y el recurso, como dice De Pedro, “deja de tener sentido”; y más cuando Madonna, icono pop por excelencia y antesala de todo este núcleo underground de investigadores del error, decide incluir crujidos digitales en el tema *What It Feels Like for a Girl*, apropiándose así de un recurso que había sido en gran parte pensado como oposición al artificio percibido y a la falta de autenticidad del pop en su uso efectista de la tecnología. Y es que en las bases del fenómeno *glitch* se encuentra una crítica a la perfección técnica del sonido que se ha ido imponiendo como estándar de la producción y la recepción de las obras musicales, como ya vimos en el apartado anterior.

El uso del *glitch* o error digital supone una reacción contra la idea de la grabación perfecta, de la escucha perfecta (¡el CD perfecto!) y, por tanto, de la música perfecta, pues la música no es esto: la música es también duda, ruido, balbuceo, imprecisión, temblor, es decir, error. Recordando un aforismo de G. C. Lichtenberg, Baudrillard señala que cualquier gesto, aun siendo exacto, está precedido por:

(...) un temblor, una imprecisión gestual de la que siempre se conserva algo. Cuando esa imprecisión, ese temblor, no existen, cuando un gesto es puramente operativo y su puesta a punto es perfecta, se está al borde de la locura (Baudrillard, 2008: 92).

Una locura de perfección que en la música se manifiesta eliminando cualquier atisbo de error o imperfección mediante unas técnicas digitales capaces de hacer que todos los músicos y todos los sonidos suenen prácticamente iguales, puros, limpios y exactos, en una palabra, perfectos. Así pues, no es extraño que artistas como el compositor alemán Marc Behrens señalen que,

(...) el hecho de que la sociedad occidental esté tan obsesionada por perfeccionar su entorno, sus herramientas y todo lo que nos rodea, puede haber creado la necesidad

de escaparse por parte de algunos artistas, que para eludir esa perfección y mantener el famoso 'toque humano' usan deliberadamente los errores (citado en Ramos y Jiménez, 2002: 450).

Esta capacidad de introducir errores, singularidad o sentimiento en los datos musicales se está ampliando constantemente, y cada vez son más los programas de software musical que ya incorporan *glitches* o errores digitales en su paleta de sonidos, lo que pone de manifiesto una vez más la creciente popularización y democratización de este recurso. El error digital ha perdido así su sentido como efecto original, distintivo y reaccionario, convirtiéndose en algo estandarizado y disponible para cualquier productor, músico o usuario, que pueden llegar a emplearlo de una forma completamente gratuita y banal. Es lo que nos recuerda el propio Stefan Betke (Pole), el hombre que elevó el error digital a la categoría de instrumento en su ya mítico disco azul *1* (Pole, 1998):

En este trabajo, los crujidos eran la parte más importante de la música, pero, una vez probado, para mí ya perdió todo el interés. El problema hoy en día es que está sobreexplorado, hay tantos productores que recurren a los errores sin ninguna perspectiva ni idea de su procedencia... Lo hacen sólo por inercia. Personalmente, yo no veo necesidad de que se siga explorando. Creo que hay que encontrar nuevas referencias, nuevos caminos, nuevas ideas (citado en Ramos y Jiménez, 2002: 451).

Sin embargo, las posibilidades del error digital siguen siendo exploradas en la actualidad por un buen número de músicos y productores comprometidos con la investigación sonora a partir de las nuevas herramientas de software musical. El ejemplo más característico en este sentido es el del conocido sello de música experimental alemán Raster-Noton, donde los últimos trabajos de gente como Byetone, Frank Bretschneider o Alva Noto –alejados ya de una primera etapa caracterizada por una música demasiado obtusa y complicada-, están llevando la estética del error digital a un sonido más cercano al del club y las pistas de baile. Algunos críticos han comenzado a hablar incluso de una nueva etiqueta, *minimal rave*, término que pretende hacer referencia a una música que está a medio camino entre la abstracción y el club, entre esta obsesión por los siseos, crujidos y demás errores digitales y el sonido característico de un club o de una *rave*, pensada directamente para bailar y “divertirse hasta morir”, parafraseando el famoso título de Neil Postman. En algunos casos, como el de Alva Noto y su serie *Xerrox*, el uso del error tiene un componente altamente conceptual, como señala el propio artista:

Es un homenaje a Xerox, los inventores de la fotocopiadora y la impresora. Uso *Xerrox* con una doble erre, para incidir en esa idea del error (citado en Verdú, 2007).

La singular propuesta musical de Alva Noto se traslada metonímicamente a las portadas de sus discos como una forma de visualizar esta estética del error que se desprende de sus composiciones. Podemos ver esta situación en la portada de su disco *Xerrox Vol. 1* (Fig. 1), en cuyo extremo inferior derecho observamos cómo la curva se descompone y se rompe en fragmentos abstractos, alejándose así de la limpieza y perfección del resto del diseño al añadir un elemento

de error que contrasta y se opone a la exactitud matemática de las curvas que forman la portada.

Por último, durante los últimos años también han surgido nuevos subgéneros electrónicos caracterizados por su uso específico del error, como pueden ser el *microhouse* y el *wonky*. En el primero (donde el sufijo *micro* supone ya toda una declaración de intenciones) sobresale la figura de Isolée, cuyo álbum *Rest* (2000) incorporaba toda una serie de siseos y chasquidos digitales en unas canciones a medio camino entre el *synth pop* y la música de baile. El segundo resulta mucho más característico dentro de esta búsqueda deliberada

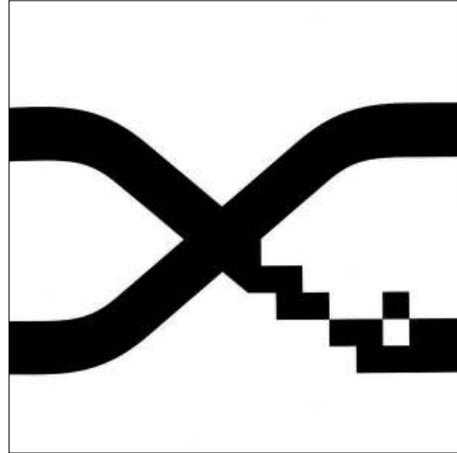


Fig. 1. Imagen de la portada del disco de Alva Noto, *Xerrox Vol. 1* (Raster-Noton, 2007).

del error y es uno de los subgéneros más innovadores y originales que ha dado la música electrónica en los últimos años. El término *wonky* alude a lo que no acaba de funcionar bien, y se utiliza para designar un tipo de música de base techno y hip-hop que funciona a trompicones, como un viejo ordenador o un walkman defectuoso. Aquí, el uso del error adquiere su significado en un tratamiento del ritmo que está hecho mal deliberadamente, dando lugar a un sonido que parece estar a punto de romperse y que es imposible de bailar, a no ser de una manera absurda y prácticamente arrítmica. Pero la estética del error también aparece en el uso de sonidos de baja fidelidad, sucios y averiados, que no tratan de enmascarar sus impurezas y que se superponen a un ritmo ya de por sí impuro, estropeado y que parece desvanecerse en cada compás. Flying Lotus, Rustie, Ikonika o Hudson Mohawke son algunos de los nombres más característicos de un estilo que está revolucionando la escena electrónica internacional con sus ritmos rotos, sucios y juguetones.

4. EL ERROR DIGITAL Y SUS PARADOJAS: LA NOSTALGIA ANALÓGICA

Un último aspecto que no podemos dejar pasar por alto en relación con el empleo del error digital en la música contemporánea es su carácter en gran parte paradójico. Como decíamos más arriba, los programas de software musical cuentan hoy con herramientas de reintroducción de ruido, grano, saturación, degradado y error. Paradójicamente, todo aquello que las técnicas digitales permitían ocultar, enmascarar o eliminar en aras de una música brillante y perfecta vuelve ahora no ya bajo su forma real, natural, sino bajo la forma del simulacro, del cálculo integral. Al reintroducir estos elementos, la música digital llega así a un “estadio de hiperrealidad” (Gilbert y Pearson, 2003), que alcanza su punto límite cuando decide recrear la imperfección y el grano típicos del sonido que intentaba suplantar: el sonido analógico.

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

De esta manera, los chasquidos, zumbidos, chirridos, crujidos y saturaciones de los viejos discos de vinilo y cintas de cassette son buscados deliberadamente por artistas y productores e introducidos como un elemento estético más que es sampleado y mezclado con el resto de sonidos y efectos. Lo real (el sonido analógico y la imperfección que lo caracteriza) reaparece sólo en su simulación, de ahí una cierta nostalgia por este sonido que caracteriza cada vez más a la música digital contemporánea pues, como señala Baudrillard (1978: 15), cuando lo real "ya no es lo que era, la nostalgia cobra todo su sentido. Pujanza de los mitos del origen y de los signos de la realidad. Pujanza de la verdad, la objetividad y la autenticidad segundas"; segundas porque un dispositivo artificial (el ordenador) simula el efecto de un dispositivo artificial anterior (el vinilo o la cinta), dando lugar a una situación donde los signos o sonidos digitales "enmascaran y desnaturalizan" los signos o sonidos reales, es decir, los generados directamente por el medio analógico.

Al reintroducir este tipo de sonidos lo que se pretende es dar un toque de "calidez", sensibilidad y sentimiento a un modo de producción que es sentido muchas veces como "frío" (según la dicotomía al uso), debido a una obsesión por la perfección que está muy lejos de resultar humana. La nostalgia por la imperfección y el error analógico se manifiesta hoy en día en géneros y subgéneros como los vistos más arriba, donde la búsqueda deliberada del error funciona metonímicamente como una búsqueda de la propia imperfección del ser humano. Sin embargo, se trata de una búsqueda esencialmente paradójica porque se pretende llegar a lo humano a través de su simulación, pues la esencia de estos códigos y patrones de humanización elaborados bajo la égida del sonido analógico sigue siendo informática, numérica, integral, simulada.

Nos encontramos ante una situación muy parecida a la que se da en las imágenes de síntesis, donde directores y animadores digitales tienen que servirse de diferentes trucos para disminuir la perfección de las mismas. Con la ayuda de algoritmos especiales,

(...) se reduce la resolución, se suavizan los bordes y se añaden profundidad de campo y un efecto de grano de manera artificial (Manovich, 2005: 269).

Paradójicamente, estas imágenes, que en su origen son limpias y nítidas, sufren un proceso de degradación sistemática que las acerca al tradicional soporte cine, con sus características de grano, profundidad de campo, desenfoque por el movimiento, baja resolución, etc. Recuperan así, aunque de forma completamente artificial, el tipo de imagen analógica al que estábamos acostumbrados (la imagen de la fotografía y del cine), de la misma forma que la música digital recupera el tipo de sonido analógico que nos es más familiar, con toda su gama de crepitaciones, distorsiones, saltos y saturaciones. De ahí el carácter

hiperreal (¿hipermusical?) del error en la música digital, donde la propia pureza, finura y nitidez original de los sonidos del ordenador tiene que verse degradada y “desenfocada” para acercarse así a códigos musicales más normales, más naturales, más imperfectos (erróneos) y, por lo tanto, más humanos.

BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES

Bibliografía

- ATTALI, Jacques (1995). *Ruidos. Ensayo sobre la economía política de la música*. Madrid: Siglo XXI; 227 p.
- BAUDRILLARD, Jean (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós; 196 p.
- _____ (1989). *Cool Memories*. Barcelona: Anagrama; 198 p.
- _____ (2008). *El pacto de lucidez o la inteligencia del mal*. Buenos Aires: Amorrortu; 216 p.
- BLACKING, John (2006). *¿Hay música en el hombre?* Madrid: Alianza; 184 p.
- BOURDIEU, Pierre (1998). *La distinción: criterio y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus; 597 p.
- CASCONE, Kim (2000). “The Aesthetics of Failure: ‘Post-Digital’ Tendencies in Contemporary Computer Music”. En: *Computer Music Journal*, 24:4; pp. 12-18.
- CASTELLS, Manuel (2003). *La galaxia Internet*. Barcelona: Random House Mondadori; 363 p.
- GILBERT, Jeremy y PEARSON, Ewan (2003). *Cultura y políticas de la música dance. Disco, hip-hop, house, techno, drum’n’bass y garage*. Barcelona: Paidós; 353 p.
- HENNION, Antoine (2002). *La pasión musical*. Barcelona: Paidós; 399 p.
- HORNBY, Nick (2009). *31 canciones*. Barcelona: Anagrama; 160 p.
- KYROU, Ariel (2006). *Techno rebelde. Un siglo de músicas electrónicas*. Madrid: Traficantes de sueños; 418 p.
- LEVINE, Robert (2007). “The Death of High Fidelity. In the age of MP3s, sound quality is worse than ever”. En: *Rolling Stone, News*, 27 December. En línea: http://www.rollingstone.com/news/story/17777619/the_death_of_high_fidelity [Última visita: 25-1-2009].
- LÉVY, Pierre (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos; 230 p.
- MACONIE, Robin (2007). *La música como concepto*. Barcelona: Acontilado; 298 p.
- MANOVICH, Lev (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós; 432 p.
- MARCUS, Greil (1993). *Rastros de carmín. Una historia secreta del siglo XX*. Barcelona: Anagrama; 530 p.
- PETERSON, Richard A. y RYAN, John C. (2005). “La musa sin cuerpo”. En: HOWARD, Philip N. y JONES, Steve (eds.). *Sociedad on-line: Internet en contexto*. Barcelona: Editorial UOC; pp. 265-278.

- RAMOS, Anna y JIMÉNEZ, Roc (2002). "Amor digital: música experimental en la década de los noventa (1990-2002)". En: BLÁNQUEZ, Javier y MORERA, Óscar. *Loops. Una historia de la música electrónica*. Barcelona: Random House Mondadori; pp. 437-472.
- VERDÚ, Daniel (2007). "Alva Noto experimenta con el sonido del error". En: *El País*, 25-1-2007. En línea: http://www.elpais.com/articulo/madrid/Alva/Noto/experimenta/sonido/error/elpepuespmad/20070125elpmad_22/Tes [Última visita: 30-2-2009].

Discografía

- Alva Noto (2007). *Xerrox Vol. 1*. Chemnitz: Raster-Noton.
- Isolée (2000). *Rest*. Offenbach am Main: Playhouse.
- Pole (1998). *1*. Hamburg: Kiff SM.
- The Beatles (1967). *Pepper's Lonely Hearts Club Band*. London: Parlophone.
- Varios (2000). *Clicks and Cuts*. Rödermark: Milles Plateaux.