

LOS SONIDOS DE LA POSMODERNIDAD: LOS ESPACIOS MUSICALES Y LA HISTORIA DEL PRESENTE

Carlos Paz Barahona

INTRODUCCIÓN

Nos proponemos aquí estudiar el tema de la música en la era de la posmodernidad tomando como punto de partida dos modalidades de recepción: el espectáculo musical de masas o megaconcierto en vivo y el video clip musical transmitido por los espacios musicales televisivos.

En el actual momento asistimos a una serie de fenómenos culturales de la posmodernidad que son fáciles de apreciar en el campo de la música. Por ejemplo, observamos de qué manera estas dos formas de comunicar la música, de alguna manera, intercambian sus elementos constitutivos, negocian sus valores estéticos y sus formas de representación.

Por un lado, el mega concierto, con todo su formidable aparato escénico, acústico, lumínico, y de efectos especiales ha incorporado una gigantesca pantalla compuesta por docenas de monitores sincronizados con el fin de amplificar las imágenes captadas en el concierto de manera que el espectador sienta reforzada su experiencia estética así como aumentar la sensación de cercanía a la superestrella.

Por otro lado, vemos cómo los aparatos de televisión de última generación intentan generar una experiencia sensorial paralela al espectáculo en vivo mediante la incorporación de tecnología que proviene del cine como el sonido *DTS* y el *surround sound* con el fin de imitar la espectacularidad, la monumentalidad del megaconcierto.

En medio de ambos fenómenos nos proponemos investigar la música como objeto de la posmodernidad y el espectador musical como sujeto de la posmodernidad.

MÚSICA Y ESPECTÁCULO DE MASAS

El concierto musical como espectáculo de concentración popular es un fenómeno no exclusivo de la época actual. En sus diversas maneras se ha presentado en el mundo entero como manifestación y expresión de los pueblos.

Para los propósitos del presente estudio tomaremos como objeto de análisis el megaconcierto, principalmente del género del *Pop* o del *Rock*, surgido como espectáculo multitudinario en la segunda mitad del siglo veinte con figuras del *star system* como Elvis Presley, Bob Dylan y bandas como los Beatles y los Rolling Stones. No obstante, importará aquí más que un artista o un estilo en particular, el evento en sí como instancia de recepción del fenómeno música-espectáculo en función del espectador.

Actualmente, los sitios en los cuales se desarrollan los espectáculos musicales suelen ser grandes espacios abiertos como plazas, explanadas o parques. Uno de los sitios preferidos por los organizadores son los estadios, las plazas de toros o los gimnasios que ofrecen ciertas comodidades para la instalación de la infraestructura tecnológica, así como un mayor control del público asistente.

El espectáculo musical forma parte integral de la inmensa red de la industria cultural de la música que incluye la industria editorial y discográfica. De todas estas, es el sector discográfico el que mayores dividendos genera a las grandes compañías disqueras o *majors*.

El espectáculo musical se constituye en una importante plataforma de promoción de la estrella para lograr mayores ventas de sus discos. De hecho los contratos de las grandes disqueras suscritos con los artistas se componen de una producción determinada de discos acompañada de su respectiva gira promocional de conciertos sin la cual no existiría contrato.

El paquete completo compuesto por disco y gira se reviste de un ritual publicitario preparatorio cuidadosamente planificado con meses y hasta años de anticipación. Resulta vital aquí la participación de los medios de comunicación masiva en conjunto con la empresa productora y la empresa publicitaria. Pero qué sucede con el artista y con su creación? Qué papel ocupan a la luz de tal dinámica? Pues tanto el artista como su creación se amalgaman bajo una marca, convirtiéndose así en un producto más de la industria cultural.

El espectador como "consumidor de bienes simbólicos situados que requieren la asistencia al lugar de consumo cultural"¹ asiste a los eventos convocados atendiendo a un llamado a la concentración y se camufla entre la multitud conformando una masa anónima con una nueva personalidad colectiva. La conformación de esta psique colectiva deviene en una conducta mediante la cual el individuo se comporta de una manera completamente distinta de como lo haría aisladamente.² El móvil de esta concentración es un evento musical dirigido resueltamente en forma de bombardeo a los sentidos de los individuos. Los estímulos sonoro-musicales, visuales, y táctiles a través del baile y en la muchedumbre como cuerpo, son promovidos sin pausa alguna en un éxtasis sensorial ininterrumpido. El volumen estridente atraviesa los cuerpos con sus irrefrenables decibeles haciendo vibrar a la multitud al ritmo frenético que impone la banda de turno. La luminotecnia en agitado y repetitivo movimiento transforma la luz y los colores en una

experiencia alucinante que sume al espectador en una burbuja colorística sin límites espaciales aparentes. El repertorio gestual de los artistas, libre, rebelde, explosivo, agresivo, es capturado por los espectadores y es llevado a la categoría de paradigma conductual de la juventud. El vestuario en escena de los artistas es emulado por las industrias de la confección y es consumido ávidamente por los *fan* en forma de prendas de uso cotidiano como una manera de comulgar y de identificarse como perteneciente a determinada comunidad de gustos.

Existe aquí una relación de complementariedad entre la industria de la música y la industria de la moda. De suma importancia es el uso de una serie de pantallas o una gran pantalla por medio de la cual es posible observar detalles en primeros planos que escapan a la vista de los espectadores. Es posible de esta manera lograr una sensación de cercanía y por tanto de familiaridad hacia las estrellas del espectáculo. Se puede mirar, pues, una gota de sudor en la mejilla del cantante, del tamaño de una botella, o en otras palabras más cercana que estando a su lado, lo cual genera una falsa relación de cercanía magnificada. La incorporación de la gran pantalla permite contrarrestar el inconveniente que presentan los espectáculos masivos que es la pérdida del detalle, algo que la televisión y el cine superan con extrema naturalidad.

Otro aspecto interesante del uso de la imagen en los conciertos musicales es el *real time*, esa certeza de que justo lo que se mira en pantalla es lo que se está presenciando en vivo en ese momento. Vemos aquí el tema de la inmediatez, el presentismo que con su verdad categórica nos confirma el hecho de estar en colectivo, de existir en multitud, en conjunto con celebridades del espectáculo en una experiencia compartida auténtica.

El evento como espectáculo presencial intenta vertir un aparente protagonismo en el espectador al incitarlo a cantar las letras de las canciones. Para esto el artista en escena dirige el micrófono hacia el público con el fin de que su canto se escuche por los altoparlantes. El micrófono como símbolo de poder le es cedido momentáneamente a la multitud. El altoparlante, como

espejo sonoro, es el medio por el cual la masa aprecia su voz, su existencia, su poder, se percibe como reflejo de todo el universo simbólico que representa el artista: fama, éxito, riqueza, poder.

Este espejismo de las utopías de la democracia funciona como agente legitimador que articula la cultura dominante y asegura también el consentimiento activo de los dominados. El espectáculo bajo esta modalidad participativa y de bombardeo de los sentidos paraliza lo que Genevieve Bolleme llama "poder del número"³, la fuerza del pueblo como concentración. En tales circunstancias, la masa resulta paralizada en el sentido de su capacidad de reacción para el develamiento y toma de conciencia de los mecanismos de dominación.

El espectáculo musical se constituye entonces en espacio totalizador, en conjunto indiferenciado, en masa homogénea a la disposición de la dinámica establecida por los diseñadores de los bienes simbólicos y los planificadores de las industrias culturales.

La videomúsica, un espectáculo a la carta

El avance técnico actual hace posible una gran calidad acústica en los aparatos musicales disponibles. Existe una gran variedad de objetos producidos por las industrias de artefactos musicales con diferentes propósitos según los mercados a los cuales se dirigen. Sin embargo, la tendencia que nos interesa en este momento es el video clip musical que se observa tanto en el televisor como el moderno cine casero o *home theater*. Lo interesante del caso es la evolución que ha tenido el televisor hacia una experiencia casi cinematográfica en la propia casa.

El gran sonido de los espacios abiertos, de los espectáculos multitudinarios, ha ingresado a los hogares mediante la moderna tecnología proporcionada por la acústica digital. De esta manera espectador unipersonal tiene la sensación de espectacularidad no sólo por la intensidad del volumen sino también por los efectos desarrollados por la tecnología como la supresión completa de ruido, los efectos de reverberación preprogramados a escoger por el usuario según se quiera sentir en un cuarto, un auditorio, una iglesia, un

teatro o un estadio; el efecto de direccionalidad de los tonos altos, medios y bajos imprime un movimiento circular horizontal y vertical de las ondas sonoras creando una sensación tridimensional del sonido. Este manejo de los efectos da al espectador un sentimiento de control, de poder, diferente al que puede darse en un espectáculo colectivo. Aquí el control está al alcance de la mano, es más real, más cotidiano.

El video clip musical está diseñado específicamente para su observación mediante un monitor de televisión. La producción y edición de música e imagen se encuentran cuidadosamente articulados en una obra cinético-sonora dirigida a un telespectador que en el término de dos a cinco minutos escuchará y verá la canción del momento. Sentado pasivamente en su sillón mirará una sucesión acelerada de imágenes, sonidos, y palabras.

Resulta importante recalcar que aparte del contenido musical de la canción, existe otro discurso paralelo, el discurso de la imagen, el cual por su extrema rapidez y su extrema compresión no da tiempo a la asimilación y se dirige directamente al plano emocional del sujeto. Nos encontramos pues, ante un típico dispositivo de intercambio cotidiano entre lo real y lo imaginario⁴ potenciado por la mediación de la televisión.

El mundo fuera de la caja electrónica y el mundo dentro de la caja no parecen tener un límite claramente definido. Recordemos el aura de legitimidad que conlleva la transmisión televisiva como espacio virtual de la verdad.

Asistimos pues, como señala Jameson⁵ a la emergencia de la sociedad de la imagen o del simulacro y de la transformación de lo real en una colección de pseudoacontecimientos donde las experiencias vividas se encuentran mediadas por una serie de dispositivos propios de la tecnocultura musical plenamente aceptados como auténticos.

Espectáculo de masas y espectáculo personal como apoteosis del sujeto

Para ambas modalidades de recepción de la obra musical es posible encontrar señales características del posmodernismo que convergen en el

sujeto. Algunas de estas características coinciden para ambos casos, otras aplican para uno en específico. Un ejemplo de ello, como lo indica Esther Díaz,⁶ es el aspecto de la deconstrucción, el cual se presenta en la extrema segmentación de imágenes.

En el megaconcierto la segmentación se da en forma simultánea a través de la pantalla múltiple (gran pantalla compuesta por docenas de monitores) que descomponen la imagen en primeros, segundos y terceros planos a la vez; o presentan tomas de diferentes ángulos y diversas locaciones del sitio a manera de *pastiche* y de *collage*. Al mirar la gran pantalla se tiene la sensación de dominio espacial, se mira el frente, el reverso, los costados, las luces, el público, la banda, los instrumentos musicales, las manos de los músicos, en acercamientos y en alejamientos. Todo sin quitar la vista del frente. El entorno de descompone en pequeñas partes y se dispone sin orden alguno en una serie de monitores.

Otro ejemplo de esto, y bastante gráfico por cierto, es el rito de la deconstrucción que se da cuando el músico en escena toma su guitarra y la estrella contra el suelo. Nada más claro que esto, que bien puede representar esa ruptura con el estructuralismo sostenido por el modernismo. La masa estalla de euforia y celebra la destrucción del objeto, en este caso un instrumento musical, tan cercano a quien lo usa (su instrumento de trabajo) y he aquí lo importante, pues el mensaje tan celebrado podría ser: 'yo destruyo lo mío' como metáfora de la deconstrucción del yo que excluye el proyecto de un nuevo sujeto.

En el espectáculo personal que se da al mirar el video clip musical, dejando de lado el contenido específico de cada video-canción, visualizamos otro aspecto diferente al anterior. Se trata de un aspecto central del posmodernismo: el hedonismo, en que, tal como lo señala Díaz, "el sujeto establece como doctrinas de vida el placer, el confort y el mínimo esfuerzo".⁷ Todo esto, por supuesto, bajo la pauta de la tecnología y del consumo que orienta las direcciones tomadas por el sujeto.

De alguna manera, el megaconcierto empaquetado y comprimido en un formato de video clip, es llevado a la propia casa con el fin de ser disfrutado de manera unipersonal. El

video clip es una producción audiovisual de corta duración con un depurado y exhaustivo proceso de edición. Por lo general combina escenas de un concierto en vivo con escenas filmadas en estudio sometidas a un procesamiento de edición digital que incluye una gran cantidad de efectos de sonido y de imagen. Las sucesiones de imágenes suelen ser extremadamente rápidas, escasos segundos y fracciones de segundo. Esta fugacidad en las imágenes, tan natural en el video clip, es imitada por el megaconcierto a través de la gran pantalla múltiple. Ambas logran el mismo efecto con ligeros matices de diferencia.

Lo importante aquí, para ambos casos, resulta ser la pluralidad de imágenes, la simultaneidad de tiempos y espacios, y la euforia rítmica en la sucesión de sonido e imagen.

DE LO SUBLIME HISTÉRICO ESPECTACULAR A LO SUBLIME HISTÉRICO ÍNTIMO

La idea de lo sublime histórico la utilizamos aquí para experimentar con su aplicación al fenómeno del espectáculo musical como evento de multitudes y a la acción de mirar/escuchar un video clip musical de manera personal en un espacio privado. Lo sublime para Burke "es una experiencia cercana al terror: el vislumbrar, a la vez con asombro y espanto, el resplandor fugaz de algo cuya enormidad sobrepasa toda vida humana."⁸ Kant se refiere a lo sublime, no sólo como lo inconmensurable del hombre y la naturaleza, sino también como lo inconmensurable de los límites de la figuración y de la incapacidad del espíritu humano para representar la inmensidad de tales fuerzas.⁹

En el contexto del posmodernismo se entiende por histórico lo que Susan Sontag¹⁰ caracteriza como una euforia y una exacerbación de las intensidades. El mundo pierde su profundidad para transformarse en una piel satinada, una ilusión estereoscópica. El contenido da lugar a formas alucinantes. La ciudad es una encarnación bulliciosa de la mercantilización. El ser humano se transforma en un simulacro de color carne y sin vida.

Analícemos ahora algunos aspectos presentes en los objetos de estudio para encontrar puntos de convergencia o divergencia con los conceptos de sublimidad histórica o lo sublime posmoderno señalado por Jameson. Tarea nada difícil pues resulta sencillo detectar algunas coincidencias.

La euforia de las intensidades la podemos encontrar tanto en el espectáculo multitudinario como en el espectáculo personal y tanto en el tratamiento del sonido como en el de las imágenes. He aquí la clave de por qué es sublime histórico. La euforia de las intensidades se da precisamente en la forma de ambos espectáculos y no tanto en los contenidos.

El espectáculo musical multitudinario o personal ha devenido en forma pura de escasísimo contenido, como en palabras de Jameson, *en color carne sin vida*. El predominio del artificio y del efecto proporcionado por una avanzada tecnología toma el lugar de lo inconmensurable de Kant. Dicho de otro modo, ese éxtasis por la apreciación de la grandeza no está dirigido a los contenidos intrínsecos de la obra, en caso de tenerlos, sino a la forma de representación de ésta. Esta representación se encuentra atomizada por un despliegue tecnológico destinado al bombardeo sensorial ininterrumpido de clara intención emocional.

En el megaconcierto vemos grandes torres de altavoces que con su poder de amplificación son capaces de sobrepasar en decibeles cualquier ruido de la naturaleza. Un fuerte acorde en la guitarra eléctrica bien podría compararse con una explosión volcánica, un solo estruendoso de la batería de percusión podría ser un fuerte trueno que hace vibrar el suelo. Recordemos que los sonidos fuertes están relacionados primitivamente a grandes eventos o fenómenos naturales. Encontramos entonces en el aspecto de la amplificación sonora un punto de encuentro con la idea de lo inconmensurable, lo sublime de Kant, pero que llevado a su extremo de euforia sin límite, como en el megaconcierto, se puede calificar de sublime histórico o sublime posmoderno.

Aunque no encontramos grandes torres de altavoces en los modernos aparatos de *home*

theater o cine casero, el poder de amplificación relativo en decibeles es el mismo con la diferencia de que el espectador tiene el control sobre el nivel de volumen. En esta modalidad de recepción del espectáculo musical se opta por una tecnología acústica que proviene del cine: el *surround sound* y el sonido tridimensional. El primero está relacionado con bajas frecuencias de vibración que se transmiten por el aire y provocan ligeras o pronunciadas vibraciones en otros cuerpos dependiendo del volumen seleccionado. La fuerza vibratoria ejerce sobre el suelo un efecto similar al sismo y sobre el cuerpo humano un efecto de vacío en la caja torácica, pues esta hace las veces de caja de resonancia. El sonido tridimensional es un efecto relacionado con la direccionalidad de las ondas vibratorias a través de un mayor número de parlantes con canales independientes. El resultado de este efecto es la construcción de un amplio espacio virtual por el que circulan eventos sonoros en diferentes velocidades, intensidades y direcciones. De esta manera se imita la tridimensionalidad natural presente en el megaconcierto.

Toda la euforia del espectáculo multitudinario se ha puesto a disposición de los hogares para ser experimentado en forma unipersonal. Nos encontramos ante lo sublime histórico *express*, en el propio domicilio, lo sublime histórico íntimo.

DE LA PLAZA AL SILLÓN

Tanto el megaconcierto como el videoclip musical vistos como espacios de recepción presentan una constante común a ambos, y se trata del concepto de tecnología. Tal como lo señala Jameson,¹¹ en nuestra sociedad contemporánea se considera la tecnología como instrumento de representación, fascinante e hipnótico en su propio poder, del control y dominio del capitalismo en su tercera fase, el capitalismo multinacional.

Cómo negar la capacidad de fascinación que ejerce la tecnología acústico electrónica en el espectador al punto de llevarlo a un estado hipnótico de euforia sensorial. Bajo la perspectiva de Jameson, podemos decir que es realmente notable

el grado de refinamiento con que la tecnología se erige como instrumento ya no de representación, sino más bien de instrumentalización directa de los mecanismos de control y dominio del capitalismo avanzado.

La presencia de la alta tecnología como instancia mediática entre el espectador y el espectáculo musical está relacionada directamente con el concepto de 'pérdida del sentido' característico de la posmodernidad. Como bien lo indica Esther Díaz "si nos enfrentamos a cien pantallas de televisión emitiendo imágenes al mismo tiempo, tendemos a fijarnos en una sola, de lo contrario 'perdemos el sentido'. El sentido se expande en la mimesis repetitiva y simultánea. Ésta es la particular manera en que la posmodernidad logró la pérdida del sentido",¹² forzando la capacidad límite de los sentidos mediante el bombardeo sensorial. La simultaneidad en los niveles de volumen en los diferentes instrumentos musicales de la banda, por lo general estridentes, provocan el mismo efecto de la simultaneidad de las imágenes.

LOS SONIDOS DE LA POSMODERNIDAD

Los fenómenos aquí estudiados, concuerdan con diversos postulados de la posmodernidad a los que se refiere Esther Díaz. Entre ellos podemos citar la preferencia por la disolución, la descentralización y la indeterminación,¹³ claramente visibles en el megaconcierto mediante la conformación de una masa anónima, una multitud indefinible e incalificable, un solo cuerpo imprevisible. Así mismo el espectador del video clip en casa se desmarca de toda jerarquía, se sale de la multitud para ser el centro, para vivir su propio espectáculo personal muy de acuerdo con el hedonismo posmoderno.

Asistimos a una representación de la espectacularidad de la forma de los eventos musicales tanto en su versión magnificada como en su versión miniaturizada en que se aprecia el derroche técnico, el bombardeo sensorial, y una transmisión explosivamente intensa de contenido simbólico.

Observamos también el consumismo como constructor de subjetividades, el rechazo

a la autoridad y la ironía hacia el pasado inmediato. Los tiempos se ensanchan, la generación anterior no parece previa sino que aparece como perteneciente a un pasado remoto y la ruptura con este es fuerte y radical. Nos constituimos pues, como lo señala Esther Díaz "en sujetos sujetos a las prácticas sociales, los discursos y los valores culturales en los que se ha formado nuestro gusto estético."¹⁴

Através de las pantallas nos encontramos con un espectáculo musical que nos remite a un tiempo múltiple, a un juego que nos refiere al presente pero desde el futuro y desde el pasado indistintamente como sitio de partida. El *zapping* se encuentra incorporado en el espectáculo por medio de la fugacidad de las imágenes y de la aceleración rítmica de la música, tratando de neutralizar el último vestigio de poder que le queda al espectador.

NOTAS

1. Rafael Roncagliolo, 1999: 69
2. Cfr. Jesús Martín-Barbero, 1998: 32
3. Genevieve Bolleme, 1990: 34
4. Cfr. Martín-Barbero, 1998: 74
5. Cfr. Fredric Jameson, 1991: 107
6. Cfr. Esther Díaz, 2000: 16
7. Esther Díaz, 2000: 20
8. Citado por Jamesson, 1991: 77
9. *Idem*, 78
10. *Idem*, 77
11. Cfr. Fredric Jameson, 1991: 85
12. Esther Díaz, 2000: 43
13. *Idem*, 15
14. *Idem*, 36

BIBLIOGRAFÍA

- Bolleme, Genevieve. 1990. *El pueblo por escrito. Significados culturales de lo "popular"*. Traducción del original en francés de Rosa Cusminsky. México: Grijalbo.
- Díaz, Esther. 2000. *Posmodernidad*. Buenos Aires: Editorial Biblos.
- García Canclini, Néstor. 1990. *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la posmodernidad*. México: Grijalbo.
- Hargreaves, David. 1998. *Música y desarrollo psicológico*. Traducción del original en inglés de Ana Lucía Frega. Barcelona: Editorial Graó, pp 197-232.
- Jameson, Fredric. 1995. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós.
- Martín-Barbero, Jesús. 1998. *De los medios a las mediaciones*. Colombia: Convenio Andrés Bello.
- Maillard, Chantal. 1998. *La razón estética*. Barcelona: Laertes S.A. de Ediciones.
- Roncagliolo, Rafael. 1999. "Las industrias culturales en la videosfera latinoamericana". En *Las industrias culturales en la integración latinoamericana*. N. G. Canclini y C. J. Moneta, coordinadores. México: Grijalbo. pp 65-85.
- Yúdice, George. 1999. "La industria de la música en la integración América Latina-Estados Unidos". En *Las industrias culturales en la integración latinoamericana*. N. G. Canclini y C. J. Moneta, Coordinadores. México: Grijalbo, pp 181-243.