



 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARLSON, R., & CORLISS, J. (2011). *Imagined Commodities: Video Game Localization and Mythologies of Cultural Difference*. *Games and Culture*, 6(1), 61–82. doi:10.1177/1555412010377322

Fútbol Excitante. (n.d.). Twin Eagles Group.

GOOD, O. (2010, Julio 31). An MVP Hangs In There, With Los Muchachos Del Verano. *Kotaku*. Extraído el 8 de abril, 2013, de <http://kotaku.com/5601435>

Gunbee F-99: The Kidnapping of Lady Akiko. (1999). Twin Eagles Group.

International Superstar Soccer. (1995). Konami.

JUUL, J. (2012). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. The MIT Press.

MVP Caribe. (2007).

NEWMAN, J. (2005). *Playing (with) Videogames. Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 11(1), 48–67. doi:10.1177/135485650501100105

Pajitnov, A. (1984). *Tetris*. Varios distribuidores.

POSTIGO, H. (2010). *Modding to the big leagues: Exploring the space between modders and the game industry*. *First Monday*, 15(3). Extraído de <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2972/2530>

QUIROZ, M. T., & TEALDO DE RIVERO, A. R. (1996). *Videojuegos o los compañeros virtuales*. Lima: Universidad de Lima. Fondo de Desarrollo Editorial.

Samba de Oruga. (2003). Twin Eagles Group.

SCACCHI, W. (2010). *Computer game mods, modders, modding, and the mod scene*. *First Monday*, 15(3). Extraído de <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2965/2526>

SOTAMAA, O. (2010). *When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture*. *Games and Culture*, 5(3), 239–255. doi:10.1177/1555412009359765

Twin Eagles Group. (n.d.). Archivo web del Twin Eagles Group. Extraído de <http://www.tegperu.org>

LA BANDA SONORA DEL SIGLO XXI

MÚSICA,

TECNOLOGÍAS DE CONSUMO CULTURAL

Y SU DIALÉCTICA CON LAS
SUBCULTURAS JUVENILES

CARLOS MAZA

Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes del Perú (ENSABAP)
calleneptuno@gmail.com

Resumen

Este ensayo revisa el recorrido de la música en su relación con la tecnología y la formación, a partir de la década de 1950, de subculturas juveniles identificadas con géneros musicales específicos y determinadas por formas concretas de consumo de la música, tanto a nivel de la escucha de productos grabados y lanzados a mercados, como de los entornos en que los escuchas se reúnen alrededor de artistas, formas dancísticas y géneros musicales.

A partir del origen de la experimentación electrónica, se sigue su incorporación en la música popular, a nivel de creación musical y de distribución de productos, y los cambios producidos en la forma de grupos juveniles caracterizados por distintas actitudes (con un ejemplo específico tomado de la presencia del punk en los años 90 en la ciudad de México). Se analiza la relación dialéctica entre el mercado y las actitudes sociales y el derrotero actual de estas relaciones.

Palabras clave

Música popular, industria musical, modas juveniles, juventud y movimientos sociales, música y tecnología.



EN EL PRINCIPIO FUERON LAS VANGUARDIAS

Al cerrarse el siglo XIX, cuando la tecnología empezó a probar con creces su efectividad y su impacto en el progreso —con gases mostaza, con blindajes y cañones, con ruidosas máquinas de combustión interna que tiraban bombas desde las nubes y con cables que conducían la corriente eléctrica para encender los potentes reflectores que cegaban al enemigo—, los artistas más avezados la tomaron en sus manos, en sus libros, en sus lienzos, en sus partituras y sus hierros para hacerla pretexto de ruptura con el pasado. Las vanguardias artísticas de los albores del siglo XX deben su nombre a la nomenclatura militar: se entendían como el destacamento social encargado de abrir el frente del futuro y, a la vez, eran vistos con temor y aversión como locos temerarios en un salto al abismo desde la retaguardia de lo establecido y de lo asumido como valioso e intocable en el arte y el pensamiento. Estaban formadas por locos

urgidos de separar, de romper, de cortar de cuajo la tradición y el canon, de desarraigar el rígido protocolo y el cómodo mecenazgo para establecer un mundo nuevo, surgido en contra de la nada estética (estática) que los precedía, un nuevo tiempo fundado en la revolución técnica, hermana de la social, cuyos alcances sorprendentes los apabullaban.

Lejos aún del contexto cultural que señalaría para siempre las características más propias del siglo XX de postguerras mundiales, el de la llamada “cultura de masas” (cara visible de la moneda cuyo verdadero valor sería la guerra fría), las vanguardias artísticas inauguraron el siglo con la apología del choque eléctrico, del engranaje industrial, del riel de acero, del humo producido por la combustión que multiplicaba la energía inerte de los fósiles. Revolucionarios confesos, militantes comunistas o anarquistas, agentes conscientes de la ruptura que buscaban, los artistas de esas primeras décadas del siglo se mantuvieron en una escandalosa marginalidad. Rompían todo lo que la socie-

dad entendía como cultura, ya fuera mediante la crítica directa (la transformación de lo real, de lo evidente) o mediante la burla y el des-acato (la caricaturización de lo pactado), y realizaban el esfuerzo sobrehumano de comunicarlo a voz en cuello, de llenar con sus ecos los vacíos de una cultura adormecida de prestigios, museos, salas de concierto domesticados por la corrección y la reverencia hacia el pasado.

La experimentación se dio en todos los planos: desde el lienzo y las paredes, la letra

LA EXPERIMENTACIÓN SE DIO EN TODOS LOS PLANOS: DESDE EL LIENZO Y LAS PAREDES, LA LETRA EN EL PAPEL, HASTA LA ESCULTURA, LA ARQUITECTURA, EL CINE Y LA RECREACIÓN DEL SONIDO. PERO FUE EN ESTOS ÚLTIMOS CAMPOS DONDE LA EXPERIMENTACIÓN TECNOLÓGICA DE LOS ARTISTAS LLEGÓ MÁS LEJOS.

en el papel, hasta la escultura, la arquitectura, el cine y la recreación del sonido. Pero fue en estos últimos campos donde la experimentación tecnológica de los artistas llegó más lejos. Entre las artes que estaban dejando de ser "bellas", gracias a la puesta en segundo plano del placer y el goce que antes se les reclamaba, la más abstracta y primitiva, la música, sería el objetivo de las más aventureras rupturas. La aplicación de la electricidad al sonido fue temprana; antes aún de que se iniciara el siglo XX ya se estudiaban las capacidades de generación sónica que la electricidad prometía. A tres años de iniciarse el siglo XX, el siglo de la tecnología, el estadounidense Thadeus Cahill fabricaba un sueño gigantesco que llamaría "telharmonium", un aparato dotado de teclado y circuitos que llenaba una habitación y producía sonido desde el impulso eléctrico; una quimera que si bien fracasaría en el mercado, con sus 200 toneladas y sus 18 metros de longitud, abría una puerta que ya no podría ser cerrada. Las técnicas de grabación y reproducción del sonido, desarrolladas por fonógrafos (Edison) y gramófonos



(Berliner), y el desarrollo de técnicas más accesibles, originalmente militares, como los magnetófonos, llamaron poderosamente la atención de los creadores que veían en ellas un potencial creador sin precedentes.

Siguiendo la máxima de Marinetti, el futurista, el arte quiso someterse al "victorioso reinado de la electricidad"; ser la locomotora del tiempo, dando un universo simbólico nuevo al desarrollo científico y tecnológico. La electricidad, de pronto, se convertía en impulso vital; hasta Oparin, el científico ruso pionero de las teorías biogénicas, vio en ella el poder del que fue capaz, millones de años atrás, de animar a las piedras. Simultáneamente, mientras la revolución bolchevique remecía el imperio de los zares, otro de sus hijos transformaba el sonido con ondas eléctricas: León Theremin, en 1919, salía del laboratorio con su extraño aparato, una caja con dos antenas, que le permitiría "cantar" o ejecutar la materia auditiva sin siquiera tocar el instrumento. Nacía la música elec-

trónica, y su creador tenía que abandonar la naciente Unión Soviética para promover su invención en Occidente, pues el nuevo gobierno del pueblo consideró que se trataba de un invento pequeñoburgués, sin cabida entre los nuevos aires de igualdad.

El sonido de la electricidad animó dos entornos simultáneos durante primera mitad del siglo XX: por un lado, la industria que se convertiría en la más grande del mundo moderno, la de los medios de comunicación, que viajaría, sobre el espiral de un surco en superficie sintética, según imponía el disco inventado por Berliner (y que permanecería como standard de la industria hasta el advenimiento de los medios digitales, y aún se negaría a morir), desde la onda radiofónica hasta el parlante doméstico. Por el otro lado, un ámbito de experimentación sonora financiado por institutos de investigación, ministerios de cultura y empresas radiofónicas donde los nuevos creadores/científicos procurarían una transformación de la música más allá de lo que habría soñado el mismo Arnold Schoenberg al romper la jerarquía del pautado con

su dodecafonismo serial, y que terminaría por deconstruir la música hasta volverla silencio con la sinfonía 4:33 de John Cage.

En Francia, otro visionario creó un instituto para experimentar con la electrónica y la música: Pierre Schaefer, creador de la idea de "música concreta", a la cual se asimilarían clásicos contemporáneos como Varese, Messiaen, Boulez y Xenakis. A partir de su convencimiento de que música es mucho más que lo que producen los instrumentos del Renacimiento, se dedicarían a registrar el sonido del mundo para representarlo ante el público, cada vez más amplio y cada vez más diverso gracias a la radio y a la industria discográfica. El viaje que ellos iniciaron es una ruta larga de lo inaudible a lo inaudito. Hacia la década de 1950, la experimentación sonora auspiciada por universidades, institutos de investigación y empresas de medios —como la BBC de Londres y su decisión de alentar las "locuras" de Daphne Oram—, pronto encontrarían las condiciones ideales para su proliferación.

LA EXPLOSIÓN SONORA

Fender, la fábrica de guitarras eléctricas más famosa del mundo, creadora del icono instrumental que caracteriza al ancho y largo mundo del rock, presentó su modelo "Telecaster" (originalmente llamado "Broadcaster") en 1950, seguido en 1954 por el "Stratocaster" y el bajo eléctrico Fender "Precision Base". El éxito comercial de estos nuevos inventos permitió su producción en masa: se trataba de instrumentos sólidos, sin caja acústica, y representaban el comienzo de la dependencia del sonido respecto de la electricidad. Para 1957, otra famosa marca de instrumentos eléctricos, Gibson, lanzaría el modelo "Les Paul" (bautizada con el nombre de su diseñador). En ese año, la locura ya se llamaba rock 'n' roll: Elvis Presley era una, quizá la primera, superestrella musical juvenil —James Dean la cinematográfica hecha leyenda tras su reciente muerte— e inauguraba la actitud escandalizada de padres de familia, representantes de iglesias e incluso el Estado mismo, que en esa época resumía aún macartis-



mo y cacería de brujas ante todo lo que no fuera el sueño americano.

Otro hallazgo tecnológico-comercial permitió ese sorprendente boom: el lanzamiento de los nuevos formatos de música grabada para el consumo: el LP, disco de vinilo de larga duración que giraba a 33 1/4 revoluciones por minuto y llevaba a la sala de casa lo mejor de la producción musical del siglo, y el single de 45 RPM que llenaba las rocolas de todas las fuentes de sodas de América y Europa. Sin este nuevo estándar tecnológico, el rock 'n' roll no habría llegado tan lejos ni habría podido desatar la fiebre que protagonizó.

Pero en 1957, cuando América Latina, a través de Cuba y México principalmente, comenzaba a bailar el nuevo alocado ritmo, los jóvenes solo bailaban y gritaban: no sabían aún que estaban representando el quiebre de una ideología que parecía imbatible. Esta masiva corriente de faldas amplias y voladoras, pantalones estrechos, gomina en los altos copetes y locas piruetas al bailar se cruzó, en la década de 1960, con *El aullido* de Allen Ginsberg y *En el camino*

de Jack Kerouac: la marginal propuesta de la generación *beat* que había creado un movimiento social minoritario en San Francisco y el Village neoyorquino, identificado con la poesía de los sentidos alterados y la filosofía existencialista: los *beatniks*. En cierta medida fue esta confluencia: una música de masas hecha ya a los modos de la industria y una actitud crítica (pero no política) que rechazaba el sueño americano, lo que produjo el estallido psicodélico de la era hippy. Elvis se enlistó en el ejército en 1958; *Hair*, la ópera rock, documentó en el teatro el rechazo al enlistamiento para Vietnam de toda una generación, diez años después.

Los hippies se rodearon de color y sustancias alucinógenas y crearon una utopía psicodélica con *soundtrack* incluido. La música de los 50 había alcanzado una extraña madurez tecnológica, pero vivía un estado de infancia permanente en el que los nuevos sonidos de la electrónica aplicada jugaban un papel esencial. A fines de la década de 1960, los sintetizadores Moog y Mello-

tron ya formaban parte de la instrumentación general del rock psicodélico y, en manos de músicos experimentales como los Pink Floyd o los Tangerine Dream, proponían una nueva estética de la percepción "ampliada". No había conflicto entre la vuelta a la naturaleza preconizada por las comunas y el uso exhaustivo de la tecnología con el pelo largo. Los mismísimos Beatles experimentaron discretamente con los nuevos teclados electrónicos

en 1969 ("Because"), abriendo el camino a la forma de expresión con la que se identificaría una revuelta juvenil de ideología desordenada y percepción alterada que no habría de diluirse hasta que el surgimiento del punk, en 1975, manifestara su rechazo al hippismo, denunciando la neutralización de su fuerza revolucionaria a manos de los grandes imperios mediáticos y comerciales que eran capaces, ahora se sabía, de absorberlo todo y devolverlo con etiqueta de precio a las masas convertidas en pasivas consumidoras.

**EL PUNK REPRESENTÓ UNA
ESPECIE DE VUELTA AL ORIGEN:
AL SONIDO DE GARAGE, A LAS
RASPOSAS GUITARRAS, A LOS
GRITOS DESTEMPLADOS, A LA
REVUELTA EN ACCIÓN PERO SIN
RUMBO, A UNA VIDA BREVE Y
RÁPIDA QUE TERMINARÍA TRES
AÑOS, APENAS, DESPUÉS Y
DESAPARECERÍA EN UNA CADENA
DE ESTILOS Y MODAS PASAJERAS
QUE LOS ESPECIALISTAS AGRUPAN
EN LA AMPLITUD DE LA INSULSA
CATEGORÍA "POST-PUNK".**

El punk representó una especie de vuelta al origen: al sonido de *garage*, a las rasposas guitarras, a los gritos destemplados, a la revuelta en acción pero sin rumbo, a una vida breve y rápida que terminaría tres años, apenas, después y desaparecería en una cadena de estilos y modas pasajeras que los especialistas agrupan en la amplitud de la insulsa categoría "post-punk", único bastión de la acción juvenil independiente que fue capaz de convivir, desde abajo, con el arriba de la industria conquistada por la *discotheque* y su música simple pero llena de ritmo y



alegría. En el devenir de estas muestras de la experimentación musical, con representantes como Public Image Limited, Gang of Four, Joy Division/New Order, Men at Work, Eurythmics, Thompson Twins y la interminable lista de la década de 1980, la apariencia externa identificó bandos opuestos y, en ocasiones, adversarios: contra el terno blanquísimo y sin corbata de John Travolta, el asombroso despeinado y el maquillaje de The Cure... Y tras ellos, hordas de jóvenes adoptando el *look* de sus ídolos y enfrentándose ideológicamente en los *charts* oficiales o independientes.

Pero estas transformaciones tuvieron también un soporte tecnológico novedoso, esta vez en la forma de un nuevo modo de transmisión a través de un viejo medio: el videoclip por TV, cuyo imperio se desató en 1981 con la fundación de la cadena de videomúsica MTV.

EL PUNK DE LA CALLE

Los integrantes de las "bandas" o pandillas juveniles del sur de la ciudad de México, a mediados de la

década de 1990 (antes de que el narco los reclutara como sicarios de su cuenta guerra), se identificaban plenamente con el universo simbólico punk. Ya habían pasado veinte años desde que estas expresiones del descontento social propias de la Inglaterra de la recientemente desaparecida "Dama de Hierro", Margaret Thatcher, dejaron de ocupar primeras planas y preocupar a las conciencias sanas. Pero su legado parecía vivir un eterno despertar en los barrios marginales del subdesarrollo, especialmente en las grandes capitales latinoamericanas.

La ropa cuidadosamente agujereada, las correas y pulseras con remaches puntiagudos y brillantes, los altos peinados con gel para vencer la gravedad y, sobre todo, la actitud desafiante ante los "normales", alentada por la inhalación de fuertes solventes químicos, poblaban los muros de piedra o tierra, las plazas secas, los parques sin flores, las calles sin alumbrado, sin drenaje, sin nombre. Para una ciudad hirsuta, desaliñada y caótica, una comunidad *ad hoc*. Para el imperio de la informalidad económica y política, una organización

similar que decidía tomar los muros con sus aerosoles de tinta, las calles con su violencia simbólica y, por supuesto, el espacio sonoro con la mayor estridencia posible.

En cierta ocasión, un festival "cultural" convocado por la autoridad municipal dentro cuyo territorio azarosamente se agolpaban esos barrios, reunió a los jóvenes, ellas y ellos, con el pretexto de "valorar su cultura" y permitir,

en el entorno de un parque cerrado que contaba con una casa de cultura con sala de exposiciones y un foro al aire libre tipo ágora romana, que el resto de la comunidad local los viera, conviviera con ellos, los escuchara. Quizás, pensaban las autoridades organizadoras, era posible avanzar en la integración de la ciudadanía; quizá también podría, entonces, reducirse la incidencia criminal relacionada con la presencia de estas pandillas.

**ASÍ, LOS JÓVENES PUNK DE
SANTO DOMINGO, COYOACÁN
(SUR DE LA CIUDAD DE
MÉXICO), ORGANIZADOS EN
GRUPOS AUTODENOMINADOS
"COLECTIVOS", SIN ESTRUCTURA
CLARA, CON LIDERAZGOS
Y REPRESENTACIONES
CAMBIANTES, CON MEMBRESÍAS
PARTICULARMENTE ELÁSTICAS,
ACEPTARON LA PROPUESTA
Y GARANTIZARON UNA
JORNADA CULTURAL QUE SE
DESARROLLARÍA EN PAZ.**

Así, los jóvenes punk de Santo Domingo, Coyoacán (sur de la ciudad de México), organizados en grupos autodenominados "colectivos", sin estructura clara, con liderazgos y representaciones cambiantes, con membresías particularmente elásticas, aceptaron la propuesta y garantizaron una jornada cultural que se desarrollaría en paz. Se establecieron tres espacios para su expresión simbólica. Primero: la cara interior del muro sur del parque Huayamilpas, de dos metros de altura y doscientos de longitud, se les asignó para el ejercicio de su forma privilegiada de expresión gráfica: el graffiti. Se agruparon en corros de



cuatro o cinco artistas, se les entregaron latas y aerosoles de pintura de colores amablemente patrocinados por una empresa del ramo, y brochas, rodillos y escobas. Con esta parafernalia los jóvenes plasmaron su simbología, aquella tomada del vetusto imaginario punk que para ellos parecía no morir jamás, y otros que esta ideología popular ha ido incorporando desde una vaga comprensión de la filosofía anarquista.

Segundo: al enterarse los organizadores de que muchos de estos jóvenes realizan trabajos artesanales, les entregaron la sala de exposiciones de la casa de cultura del parque. Para hacerlo, se almacenaron bajo llave los cuadros de Raúl Anguiano, anciano pintor indigenista que había donado su obra al parque, y a quien la casa homenajeaba permanentemente, y se entregó la sala a los jóvenes artesanos para una exhibición de pintura, artes manuales, ropa y objetos. Los organizadores dispusieron mamparas que proponían a los visitantes un recorrido de tipo museográfico; incluso se

había puesto a disposición de los jóvenes una computadora y una impresora con el fin de elaborar las fichas técnicas de las obras, pero la decisión de los artistas no pasaba por ahí. Reacomodaron las mamparas hasta crear un solo espacio contra la pared, una especie de amplio escenario, sobre el cual fueron colgando caóticamente piezas, papeles, prendas y objetos, para ser mirados desde cierta distancia y sin explicación alguna. Había restos de guitarras destrozadas probablemente en un concierto, prendas de ropa que señalaban la acción sobre ella ejercida por portadores de otro tiempo, papeles con versos desordenados y a veces ilegibles, tablillas y cartulinas con dibujos dispares trazados con lapiceros, plumones, acuarelas, tizas. Había, esto era lo más claro, una noción alternativa de la muestra de arte; una que al mismo tiempo reclamaba el espacio de un modo rotundo y exhibía la obra tan violentamente y tan sin contexto como el aparecer mismo de las pandillas en las calles, de sus graffitis en los muros, de su presencia en el entorno sociourbano.

Tercero: el acto por excelencia de los colectivos punk del subdesarrollo: el concierto, la "tocada". Los colectivos, con la anuencia de los organizadores, convocaron grupos de punk de todo el suroriente de la ciudad de México, grupos cuya existencia se transmitía con volantes fotocopiados de mano en mano para los conciertos improvisados en cualquier parte, en cualquier momento. Asistieron quizás diez o doce bandas diferentes, más los *jams* hechos sobre la marcha con la mezcla de integrantes de unos y de otros. Había un sistema de sonido aportado por la municipalidad, no demasiado potente para el foro al aire libre, pero lo suficiente para opacar los gritos a viva voz del público, y a partir del mediodía de aquella memo-

EL CONCIERTO FUE EL PLATO FUERTE DE AQUEL EVENTO DE "PRESENTACIÓN EN SOCIEDAD" DE LA CULTURA ANARCOPUNK QUE HABÍA IDO CRECIENDO EN LAS CALLES DEL SUBDESARROLLO MEXICANO.

rable jornada, se sucedieron sin parar los músicos de la estridencia urbana.

El concierto fue el plato fuerte de aquel evento de "presentación en sociedad" de la cultura anarcopunk que había ido creciendo en las calles del subdesarrollo mexicano. El público también fue alimentado en gran medida por correligionarios de ese ejército de la desgracia urbana que llegaban con sus botellas de solventes y pegamentos y sus bolas de estopa para consumirlos, además de cierta cantidad de cerveza. Ante la imposibilidad de las autoridades para detener el consumo de drogas y alcohol, la decisión acordada con los colectivos fue la de confiscar las botellas de cristal o metal a la entrada del parque, pero permitir a los muchachos y muchachas llegar hasta las gradas con "la mona" (la bola de estopa cargada de solvente) en mano o la cerveza en vaso desechable. Al otro lado de las gradas que ocupaban los punk, esperaban las familias de siempre, las asiduas al parque que estaban ahí con curiosidad y con una sensación de protección



debida al papel organizador del municipio.

La fiesta se llevó adelante en paz. Los punk respetaron a los "normales", pero les mostraron sus costumbres sin vergüenza, sin temor; incluso con exceso de exhibicionismo. Cuando la estridencia de su música ya se había establecido, los punk de entre el público dejaron sus asientos y subieron al escenario central para desencadenar el frenético *slam*, la violenta danza generada por el ritmo frenético y desafinado del rasposo y descuidado sonido eléctrico y metálico del punk-urbano-alternativo-subterráneo que solo existe en vivo porque no se deja grabar ni producir. Cada vez más violentamente, los danzantes chocaban unos contra otros al ritmo —o contra el ritmo— de ese ska, de ese rock básico como capa geológica, de ese grito destemplado que acusaba el olvido, el abandono, la traición de una sociedad hacia sus hijos más jóvenes, y que estos decidían llenar con pura, esencial violencia simbólica, violencia inocua surgida de la entraña de concreto y barro de la desigualdad.

La estética punk de las décadas de 1980 y 1990 en las grandes ciudades latinoamericanas —desde Tijuana hasta Santiago—, y el sonido rasposo de su música vistieron los espacios que el Estado y la industria del espectáculo habían dejado vacíos. Pero como su abuelo, el punk inglés de 1975, habrían de desaparecer en nuevos fenómenos.

A GOLPES EN EL GHETTO

Alrededor de 1980, cuando el punk se redefinía ante el mercado y perdía energía ganando hits en las cartas de música independiente, Malcolm McLaren, exagente de los Sex Pistols, viajó a Nueva York en busca de nuevas propuestas para llevar al espacio auditivo. Sus anfitriones lo pasearon por el Bronx y otras zonas donde campeaba la pobreza negra, como si la abolición de la esclavitud no hubiese sido capaz de acabar también con la miseria. En esas calles de fama peligrosa para el *stablishment*, McLaren pudo ver a los grupos de jóvenes afrodescendientes que desarrollaban una nueva cultura musical con los pies puestos

en el R&B, el funk y la música disco, y la voz en la agresiva y monosilábica narrativa de la violencia callejera. La unión del breakdance y el rap, que daba luz en esos momentos al hip-hop, fue interpretada por el productor británico como el auténtico punk americano (Los Ramones y Paty Smith, que se identificaban con el punk inglés recién enterrado, parecían hippies trasnochados a los ojos de los protagonistas de la breve revolución anarquista de 1975 a 1978).

En aquellos momentos, los raperos negros de la costa Este de los Estados Unidos vivían en medio de una sangrienta guerra por territorios y mercados negros en los ghettos. El rap de la calle narraba esas batallas al mismo tiempo que tomaba partido por uno u otro bando. La iconografía del posterior *gangsta rap* sigue mostrando al *master of ceremonies*, al DJ, al músico, con un micrófono en una mano y un arma en la otra. El raperero, productor, compositor y activista social Kevin Donovan daría un vuelco a esta violenta historia bajo el pseudónimo de Afrika

Bambaataa y trabajaría desde principios de la década de 1980 para convertir la nueva música de las calles en un factor de organización capaz de hacer frente a la violencia y la pobreza. La costa Este desarrollaría bajo ese impulso un sentido de solidaridad entre la fraternidad afroamericana, pero en la costa Oeste las cosas se tornarían más violentas, en parte porque el crisol de etnicidades en situación de riesgo era más amplio y conflictivo.

Sin embargo, en ambas costas se desarrollaría una culturalidad similar en lo visual, tan poderosa que afectaría incluso los movimientos del cuerpo en la vida cotidiana: la forma de mover el cuello hacia los lados, la posición de las manos señalando siempre hacia dentro y hacia el vientre, el mentón alzado, la mirada oculta por los grades lentes de sol, el éxito económico representado en los elegantes automóviles y los enormes pendientes en gruesas cadenas de oro, las gorras de baseball con la visera tapando cualquier zona de la cabeza excepto aquella para la que son fabricadas: la mirada; los zapatos deporti-



vos que no hacen deporte, la cultura, en fin, del hip-hop que ha sido tan eficazmente heredada por su versión caribeña y latinoamericana, el reggaetón, del que no escapan ni siquiera los artistas que abanderan un activismo político auspiciado por Sony Music como Calle 13.

EL MILAGRO DE LA MULTIPLICACIÓN DE LOS GÉNEROS

House, electrohouse, dubstep, darkhouse, synth pop, dream pop, drum & bass, ambient, dark ambient, breakbeat, downtempo, lounge, hi-NRG, jungle, techo, trance... La lista de subgéneros de la música electrónica se extiende al infinito. Casi podría decirse que cada nueva sesión es un género inaugurado. Los protagonistas de estas síntesis del sonido, herederos directos de los *disc jockeys* de la década de 1970, en una misma operación definen el título de la "obra" y el género a la que pertenece —las palabras clave que la definirán en las búsquedas por sonido en *stream* en internet—.

Destaca en este mundo ya no tan nuevo, hecho de reúsos, revisitas, remezclas, replanteos, la duración del objeto auditivo: ha dejado de ser un estándar industrial bajo el modelo del *single* de tres minutos. Ya no escuchamos canciones o temas de dos minutos (como en el punk y el post-punk), ni de cuatro a cinco minutos como en el pop. Ni siquiera escuchamos obras estructuradas de diez, quince y veinte minutos como en el intelectualizado rock progresivo de los 70 y su neo de los 90, que en esas largas duraciones limitadas por la cantidad de surcos posibles en el vinilo *long play* nos proponían historias cambiantes en ritmo, intensidad y color. Hoy asistimos a "sesiones" que recuperan el trabajo remezclado en el club o en el rave durante la participación del DJ en cuestión. Solo cuando un artista de la escena electrónica consigue alcanzar el éxito comercial, reduce la sesión a una duración comercial, radiotransmitible. Mientras se mantiene en el espacio de la fiesta, su trabajo es una sesión de una a dos horas completas.

Una plataforma digital de reciente creación que se

ha convertido en espacio de difusión privilegiado para el mundo de la electromúsica es soundcloud.com: la "nube" del sonido, el lugar que almacena audios para el *stream* en línea. Ahí, de manera gratuita, cualquier persona —cualquier músico— puede colgar sus sonidos para exponerlos al mundo. La pista de audio se presenta en pantalla como un gráfico de longitud de onda, una imagen que ha quedado fijada en el nuevo imaginario digital como ícono del sonido. Bajo este gráfico tan parecido al sismógrafo, los visitantes o "web-escuchas" pueden incluir comentarios en cualquier punto de la duración, destacando un *drumbeat*, un *step*, un vacío que estalla en la recuperación del ritmo, un acento cualquiera.

El modelo de distribución de este y otros sistemas digitales al alcance de los artistas de nuestros días queda a elección de ellos mismos, pero es sorprendente la cantidad de usuarios que optan por la distribución de su trabajo bajo licencias libres tipo Creative Commons. Un buen número de artistas, por ejemplo, han

decidido apoyar la existencia del portal conocido como The Pirate Bay, en el que los usuarios de todo el mundo intercambian material digital a través de la tecnología *peer to peer* BitTorrent. The Pirate Bay ha sido acusado de violación de los derechos de autor y ha enfrentado diversos procesos de cierre legal de sus servicios, aunque ha logrado mantenerse en línea porque, en rigor, el portal no distribuye un solo bit de material "protegido", sino que funciona como un índice de intercambio de códigos que enlazan computadoras particulares unas con otras. Es tal la cantidad de información que se transmite a través de estas redes acéntricas y multimodales, que los artistas mismos empiezan a ver en ellas una estrategia de difusión sin comparación en la historia: no es necesario firmar con un imperio de medios para darse a conocer y el *modus vivendi* se puede alcanzar a través de las presentaciones en vivo, los sistemas de *crowdfunding* y otros medios.

En estos y otros espacios la diversidad en la producción musical ha recibido un fuerte aliento de las tecnologías



digitales, no solo en lo que respecta a la capacidad de producción —cualquier PC es un estudio de grabación en potencia— sino de difusión, intercambio y programación (*webcasting*). Sin embargo, lo que fue característico de otros momentos manejados por la industria: la formación de públicos agrupados, identificados y autocaracterizados por costumbres, modas y usos estéticos específicos, parece encaminarse a la extinción. Como si la opción “hipster”, esa actitud que plantea su identidad y su pertenencia a través del discurso de ausencia de identidad y rechazo a cualquier pertenencia, guirra hoy un amplio espectro de alternativas de presencia juvenil, con las excepciones, quizá en proceso de reducción, del universo hip-hop/reggaetón, en el que no es posible distinguir con claridad qué viene impuesto por la industria y qué es creación espontánea de las masas que lo escuchan y lo bailan, y por el universo acrítico de aceptación no reflexiva de la imposición mediática directa, ese espacio de hegemonía total de los medios que nunca se sabe hasta dónde se impone y hasta cuándo dura su imposición.

Detrás de estas posibilidades, la tecnología las patrocina: el archivo de audio digital, la descarga —legal o pirata; eso parece no ser relevante—, el mp3 (una tecnología que reduce el tamaño de un archivo de audio digital basándose en la reducción de frecuencias no audibles pero que modifican el impacto sonoro cualitativo) el podcast, el *streaming*, el fenómeno YouTube, capaz de conquistar público por millones en un día (y verlo desaparecer al otro día: no deja de ser sintomático que a un año apenas de su viral éxito, “Gangnam Style”, el coreano Psy anuncie su “regreso”, como si se hubiese ido por décadas), y el universal gadget para oír y ver música: iPods, mp3 players, smartphones, tablets...

OCCUPY YOUR EARS

Entre septiembre y octubre de 2011, Nueva York, más específicamente su poderoso sector financiero, Wall Street, fue escenario de un movimiento de protesta civil ante la crisis desencadenada por la creación de burbujas financieras producidas por

la especulación inmobiliaria, que dejó a miles de familias en la marginalidad económica. El movimiento adoptó el nombre de su acción principal: "Occupy Wall Street" ("Occupy Wall Street") y resultó en un planteamiento efectivo de un nuevo descontento de la sociedad norteamericana ante los fallos del sueño americano, muy en sintonía con los sucesos de 1967 y 1968 y su simbolismo hippy. No se trató de un hecho aislado: ya Europa, especialmente Espa-

ña había experimentado las manifestaciones de los "indignados" (siguiendo la máxima de Stéphane Hessel) ante una democracia sin participación, que, a su vez, hacía eco de la llamada "primavera árabe" iniciada en 2010. La indignación parecía ser global y Wall Street el escenario privilegiado en donde los jóvenes de la segunda década del siglo XXI manifestaban su rechazo a la corrupción gubernamental y financiera.

**SIN LA MEDIACIÓN DE NINGUNA
EMPRESA DE MEDIOS, SIN MÁS
COBRO DE DERECHOS QUE EL
QUE PERMITIERA PAGAR LA
PRODUCCIÓN, SIN MARKETING NI
PROPAGANDA EN EL SUPER BOWL
O LA ENTREGA DE LOS OSCAR,
EN 2012, UN AMPLIO ESPECTRO
DE MÚSICOS COMPILÓ *OCCUPY
THIS ALBUM* BAJO EL LEMA
"RESTORING YOUR VOICE BACK TO
MUSIC" (DEVOLVIENDO TU VOZ A
LA MÚSICA).**

Sin la mediación de ninguna empresa de medios, sin más cobro de derechos que el que permitiera pagar la producción, sin marketing ni propaganda en el Super Bowl o la entrega de los Oscar, en 2012, un amplio espectro de músicos compiló *Occupy This Album* bajo el lema "Restoring your voice back to music" (Devolviendo tu voz a la música). 78 temas, más de cinco horas de música hecha por artistas sin y con fama, que asistieron y apoyaron el movimiento *Occupy*. Solo dos cosas se pueden decir de ese esfuerzo: que no hay un género predominante sino una diversidad que cruza todo el espectro musical estadounidense de nuestros días, y que lo único



que establece un lazo en común entre toda esa diversidad es la voluntad solidaria con el movimiento social y lo que representa. El signo, quizá, de nuestros días.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

NOTA: Además de las fuentes enumeradas a continuación, el presente ensayo se sustenta en una amplia discografía que incluye obras de la música electrónica temprana y de la música popular del siglo XX.

ADORNO, THEODOR W. (1991). *The Culture Industry*. Londres: Verso.

AGUSTÍN, JOSÉ (1996). La contracultura en México. México: Grijalbo.

BAUDRILLARD, JEAN (1970). La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras. Madrid: Siglo XXI de España Editores.

BOURDIEU, PIERRE (1990). Sociología y cultura. Traducción de Martha Pou. México: Grijalbo.

_ (1971). "Elementos de una teoría sociológica de la percepción artística", en Silbermann, A. y otros, Sociología del arte. Traducción de Violeta Guyot. Buenos Aires: Nueva Visión.

BYRNE, DAVID (2012). *How Music Works*. Edimburgo: Canongate Books.

GRIFFITHS, PAUL (2010). *Modern Music and After*. Nueva York: Oxford University Press.

LIPOVETSKY, GILES (1998). La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo. Barcelona: Anagrama.

ORAM, DAPHNE (1972). *An Individual Note. Of Music, Sound and Electronics*. Londres: Galliard Paperbacks.

REYNOLDS, SIMON (2006). *Rip It Up and Start Again. Post-Punk, 1978-1984*. Nueva York: Penguin Books.

SAMPERE, PEDRO Y ALBERTO CORAZÓN (1976). La década prodigiosa, 60s-70s. Madrid: Ediciones Felmar.

SUISMAN, DAVID Y STRASSER, SUSAN (2010). *Sound in the Age of Mechanical Reproduction*. Filadelfia: University of Pennsylvania Press.

TORRES ROTONDO, CARLOS (2009). Demoler. Un viaje personal por la primera escena del rock en el Perú, 1957-1975. Lima: Revuelta Ediciones.