

ENRIKE HURTADO

## Softwarea, musika eta kultura

*Teknologia digitalek musika sortu, ekoiztu eta zabaltzerakoan duten eraginaren irismena pentsaezina zen duela 10 urte. Egileak erreminta berri horietako bat aztertzen du, software librea, alegia, eta labur-labur berrikusten du musika elektroakustiko esperimentalaren historia, baita ingurune digitalaren etorkizunaren nondik norakoak azaltzen ere.*

Azken urteetan musikak aldaketa sakona izan du teknologiaren eragina dela eta. Bere euskarria, soinua, baliabide digitalen bitartez sortu, aldatu, banatu eta erreproduzitu daiteke, duela 10 urte bakarrik guztiz pentsaezina izango litzatekeen moduan. Aukera berri horren ondorioetako bat da musika kultura eta herrikoien arteko mugak txiki-txiki egin direla, teknologiaren eta musika ekoiztu eta banatzeko baliabide digitalen sozializazioari esker. Bestalde, Internet bidez musika trukitzea oinarrizko kontzeptuak iraultzen ari da, copyrighta, original/kopia edo banaketa kanala kasu, soinuaren kalitatea bertan behera uzten den bitartean irisgarritasunaren mesedetan, audioa konprimitzeko formatu digitalei esker.(1) Aldaketa horrek ekoizpenerako sortu dituen erreminta berriek edozeini ematen diote etxean profesionalen kalitatearekin lan egiteko aukera, eta horrek era berean, artista/ekoizle/banatzaile/jasotzaile arteko bereizketaren amaiera eragiten du. Egun, musika ekoizpenaren bolumena neurritz kanpoko da, pentsaezina da argitaratzen den guztiaren kontua eramatea bakarrik, eta oraindik gutxiago entzutea. Aurrez aipaturiko guztiaren ondorio gisa, musika, 1980ko hamarkadan entretenimenduko industria nagusia izan zena, ekoizpen nukleo infinituetan desegiten ari da, eta adibide gisa nahikoa da aipatzea diskoetxe txikiak nola ugaritu diren, gehienak beren musika Interneten dohainik banatzen dutenak.

Laburbilduz, unibertso berri bat sortzen ari da gure begien aurrean eta lehenengo aldiz aktiboki parte har dezakegu bere sorkuntzan. Prozesu eta egoera interesgarri pila bat biltzen dira; hala eta guztiz ere, testu honek *mare magnum* horren guztiaren zati txiki batez jardungo du: ordenadore bidez sortzen den musikarekin erlazioa duen horretan, bereziki elektroakustika esperimentalak sortzeko erabilitako erremintetan.

Joandako hamarkadak erreparatzen baditugu, ikusiko dugu XX. mendearen bigarren erdian musika esperimentalak garatuz joan zela normalean erakunde eta laborategi handietako musika elektroakustikoko ikerlanen inguruan, Parisko IRCAM edo AEBetako BellLabs kasu.(2) Erakunde horiek ekoizpen baliabide eta teknologiarik modernoak biltzen (eta kontrolatzen) zituzten, beren prezio altuagatik banakoek erosi ezin zituztenak, bestalde. Geroago, teknologia geroz eta merkeagoa izaten hasi zen, eta horri esker, 1980ko hamarkadan lan esperimentalak egiten hasi ziren erakunde handi horien eraginetik kanpo. Horrek guztiak batetik, ekoizpen independentearen gorakada izugarria ekarri zuen eta bestetik, musika herrikoia eta kulturen arteko mugak azkar desagertzea. 1990eko hamarkadan, teknologia digitalak jendarteratzeak eragin zuen behin betiko aldaketa. Edozein pertsonak egin dezake kalitate profesionaleko musika, gutxieneko inbertsio ekonomikoarekin. Are gehiago, ordenadorearentzako erreminta bereziak agertzen hasi dira: alde batetik, sintetizadoreak edo nahasketak mahaiak simulatzen dituzten programak

dauzkagu, eta aurki, eremu digitaletik kanpo ezinezkoak diren soinu prozesuak sortzeko aukera ematen diguten programak edukiko ditugu.

Aurrerapen teknologiko horien guztien eta beren eragin izugarriaren ondorioz, egun ia ezinezkoa da disko bakar bat ere aurkitzea, non ordenadoreak edo erreminta digitalak sorkuntza eta errealizazio prozesuaren momenturen batean erabili ez diren. Egun, ordenadoreak duen malgutasun eta balio-aniztasun sinestezinak musikariari soinua sortu eta manipulatzeko aukera ugari zabaldu dizkio, paleta soinudun birtualki infinitu bat, orkestraren eta instrumentu tradizionalen mugak gainditzen dituena. Baina oso erraza da pentsatzea baliabide digitaletik "dena" egiteko aukera ematen digutela. Oraingoz ordenadoreak ez digu, adibidez, ñabarduretan hain aberatsak diren mugak eta berezitasunak dituen tronpeta baten soinua berdintzeko aukera ematen. Ordenadorea makina orokor bat da eta soinu eta egitura musikalen mundu berri bat irekitzen digu; instrumentu "errealen" aurka joan beharrik ez duen mundu bat, osatu eta zabaldu egiten duena.

Egoera horren aurrean, nire iritziz, arazo batzuk planteatzen dira softwarearen sorkuntzaren inguruan, besteak beste: nork erabakitzen du zer egitura musikal sartzen dituen musika egiteko erabiltzen dugun softwareak?, norentzat diseinatzen da softwarea eta zer helbururekin? Baina, batez ere, zer interesen arabera eta zeinek hartzen ditu erabaki horiek?

"... software is not a "transparent" tool for the creation and processing of the digital product. It defines a quite limited space, within a specific framework in which people are required to work. [...] . In addition to the limitations of using computer programs there is also a certain predetermined position - a creative, social, even political one - into which the software user is put, not so much by the software's creators, but by more general power structures: the culture of software creation and media culture as a whole. And this, in turn, depends on the dominant social rules ...".(3)

Ez da zaila musika jakin batzuetan erabili den softwarearen arrastoak entzutea. Ez soinuen izatasunean bakarrik, bai eta hartzen dituen musika egituretan ere.(4) Edozein softwarek muga eta arau batzuk jartzen ditu, nahiz eta gardena edo neutroa iruditu. Adibidez, erritmo kaxa gehienek erritmoak izan "behar" duenaren konbentzionalismoak sartzen dituzte. Baina nork ezartzen du erritmo bezala onartzen dena eta onartzen ez dena? Zer gertatzen da anglosaxoiak ez diren kulturetako egitura erritmikoekin?(5) Zergatik onartzen ditugu aurredefinituriko kontzeptu horiek: haietatik abiatuta lan egitea komeni zaigulako ala beste aukera desberdinik planteatzen ez dugulako? Nola sartu dezakegu gure subjektibitatea softwarean, hori "emanda datorren" zerbait bada?

"We are not so naive to believe that the 'media question' might be a matter of technology or aesthetics. It's a matter of power. Still, the passion is there, time and again, to stretch the possibilities of software, experiment with new forms of narrative and dream up even better feedback loops for the users-producers".(6)

Dilema horren aurrean bi jarduera ildo edo aukera planteatzen dira. Lehenengoak egun dauden erremintak eskuratzea du helburu, erabilera "subertsibo" edo "erabilera txarraren" bitartez, beren muga propioen aurka bultzatzea eta aurrean jartzeko metodoaren bitartez. Bigarrenak proposatzen du behar pertsonal eta kolektibo berriak sartuko dituzten

erremintak eraikitzea. Estrategia horien arteko banaketa lausoa da eta ziurrenik ez da existitzen; oro har, bi jarrerak gainezartzen dira. Kasu bietan helburua bera da, ordenadorearen erabilera pertsonala eta subjektiboa lortzea, mainstream kulturatik eta mass media musikaletatik eskaintzen zaizkigunetatik desberdinak diren jarrerak eta jokabideak biltzea. Ideia horiei dagokienez, interesgarria da hackerraren kontzeptua kokatzea, bertan topatzen baitugu estrategia bien sintesia; hacker batek erreminta bat erabiltzen duenean ez du erremintak berak duen helbururako erabiltzen eta aldatu egiten du, arazo bat edo gabezia bat konpontzeko asmoarekin.

Lehenengo jarduera ildo hori, softwarearen subertsioan oinarriturikoa, “glitch”-aren (“errorea” ingelesez) estetikan ondorioztatu zen. Norabide hori oso ezaguna izan da azken urteetan, mainstream mugimendu bat izatera iristeraino (7), zeinaren formulak behin eta berriz errepikatzen diren. Softwarea sortzeari dagokionez, tradizionalki ingeniari gutxi batzuei edo “freak”-ei erreserbaturiko zeregina izan da, baina etorkizun hurbilean, oso litekeena da neurri batean guztiok programatzeko gai izatea. Azpimarratu beharko litzateke Free Softwarearen munduan (8) dohaineko erabilerako eta kode irekiko geroz eta liburu denda eta programazio erreminta gehiago sortzen ari direla, Pure Data, Supercollider edo Python kasu. Lehenengo biek audio softwarea neurrira sortzeko aukera ematen dute eta Pythonek mota guztietako softwareak eta interfazeak garatzekoa. Hala eta guztiz ere, errealitatea da programatzaile independenteek garaturiko software gehienek ez dutela ezagutzen diren eskemak errepikatu besterik egiten. Alferrik baita erreminta propio bat eraikitzea azkenean ohiko teknoa sortzeko erabiltzen bada, edo transgresioa egiteko “mugimendu” baten babesean eta, azken finean, ez bada ekarpen pertsonalik egiten.

Edonola ere, interesgarria iruditzen zait programazioaren eta softwarearen diseinuaren mundutik prototipoaren ideia ateratzea, erabilgarria den erreminta eta eredu gisa, hala kontzeptu nola praktika mailan. Prototipoak konponbide desberdinak azkar eta arin probatzeko aukera ematen digu. Norabidea aldatzeko, huts egiteko eta zehaztasunik gabe aritzeko aukera ematen du, gutxieneko kostu logistikoa ordainduz. Enpresa handien pisutasun eta konplexutasunaren aurrean, “Do it yourself”-aren, etxeko teknologiaren, softwarearen eta hardwarearen birziklapenaren, teknologien eta taldeko lan modular eta deszentralizatuaren birkonbinatzearen aldeko apustua egin behar da.

Erreminta eta teknologia berri horien aukerak eta mugak ezagutzea funtsezkoa da, kontzienteki eta koherenteki erabiltzeko. Agian orduan hasiko gara inguru digitalaren espazio propioak eraikitzen, espazio hori baita geroz eta gehiago, onerako eta txarrerako, gure egunerokotasuna. Gaur inoiz baino gehiago, Clash-ek esaten zuten moduan, etorkizuna ez dago idatzita.

ENRIKE HURTADO MENDIETA soinu eta multimedia softwaren diseinatzaile/programatzailea da.. ixi software experimentalaren sortze-lan taldearen partaidea da (<http://www.ixi-software.net>). Donostian eta Sodupen bizi da.

OHARRAK ETA ERREFERENTZIAK

- 1 Gainera ideia horrek hainbat galdera planteatzen ditu. Adibidez, musika entzuten dugun moduari buruz, zer da garrantzitsua, entzutea ala abestia ezagutzea?
- 2 Institute of Research and Coordination in Acoustics.
- 3 Badago dioenik kasu batzuetan musika softwarearen sortzaileen obra dela eta ez musika egiteko softwarea erabili duten musikariena.
- 4 Artistic Software for Dummies and, by the way, Thoughts About the New World Order. Olga Goriunova, Alexei Shulgin
- 5 Kultura digitala nagusiki anglosaxoia da. Ingelesa da Interneteko eta ordenagailuetako hizkuntza nagusia, bai eta softwarea sortzeko kulturarena ere. Eta noski, softwareak sartzen dituen ideia eta kontzeptuena ere bada.
- 6 Reverse Engineering Freedom. The Revolution Will Be Metatagged. Geert Lovink & Florian Schneider. October 2003
- 7 Maistream mugimendutzat hartzen dut musika elektroniko esperimentalaren azpimunduan. Ez dut uste Kim Cascone ez denik Britney Spears bezain mainstream. Bada denbora eskala galdu genuela eta “mundu” guztia jada maila berean dago, salmenta bolumena edo jarraitzaile kopurua alde batera utzita; ez da neurri kontua, erabilerarena, intentzioena eta zentzuarena baizik.
- 8 Free Softwareak erabiltzaileek softwarea egikaritu, kopiatu, banatu, aztertu, aldatu eta hobetzeko duten askatasunari egiten dio erreferentzia. Informazio gehiagorako: <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>