

jatorrizko testua 8. orrialdean

Teknologia digitalek musika sortu, ekoiztu eta zabaltzerakoan duten eraginaren irismena pentsaezina izango zen duela 10 urte. Egilea software librearen analisisan erdiratzen da, laburki errepatatzen du musika elektroakustiko esperimentalaren historia eta ingurune digitalaren etorkizuna azaltzen du.



ENRIKE HURTADO

Softwarea, musika eta kultura

Azken urteetan musika aldaketa sakon bat jasaten ari da teknologia-
ren eragina dela eta. Bere euskarria, soinua, sortu, aldatu, banatu eta
erreproduzitu daiteke baliabide digitalen bitartez, duela 10 urte baka-
rrik guztiz pentsaezina izango litzatekeen moduan. Aukera berri horren
ondorioetako bat da musika kultura eta herrikoia-
ren arteko mugak txiki egin direla teknologia-
ren eta musika ekoiztu eta banatzeko bali-
abide digitalen sozializazioari esker. Bestalde, internet bidez musika
trukatzea oinarritzko kontzeptuak iraultzen ari da, copyrighta, original/
kopia edo banaketa kanala kasu, soinuaren kalitatea bertan behera
uzten den bitartean irisgarritasunaren onuran audioa konpresatzeko
formatu digitalei esker¹. Aldaketa horrek sorturiko ekoizpen erreminta
berriek edozeini ematen diote etxean profesionalen kalitatearekin lan
egiteko aukera, eta horrek era berean artista/ekoizle/banatzailer/
jasotzaile arteko bereizketaren amaiera eragiten du. Egun, musika
ekoizpenaren bolumena neurritz kanpokoa da, pentsaezina da argitara-
tzen 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 desintegratzen 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
hau mare magnun guzti horren zati txiki batean erdiratuko da: orde-
nadoreekin musika sortzearekin erlazionaturikoan, bereziki elek-
troakustika esperimental sortzeko erabilitako erremintetan.

Pasatako hamarkadak errepatatzen baditugu, ikusiko dugu XX.
mendearen bigarren erdian zehar musika esperimental sortzeko joan
zela normalean erakunde eta laborategi handietako musika elek-
troakustikoko ikerlanen inguruan, Parisko IRCAM edo AEBetako Bell
Labs kasu². Erakunde horiek ekoizpen baliabide eta teknologiarik
modernoak biltzen (eta kontrolatzen) zituzten, zuten prezio altua-
gatik indibiduoek erosi ezin zituztenak. Geroago, teknologia geroz eta
merkeagoa izaten hasi zen eta ahalbidetu zuen 1980ko hamarkadan lan
esperimentalak egiten hastea erakunde handi horien eraginetik kanpo.
Horrek guztiak ekoizpen independentearen gorakada izugarria eragin
zuen eta musika herrikoia eta kulturearen arteko mugak azkar desagertzea.
1990eko hamarkadan zehar teknologia digitalak jendarteratzeak eragin
zuen behin betiko aldaketa. Orain edozein pertsonak egin dezake
kalitate profesionaleko musika gutxieneko inbertsio ekonomikoarekin.
Are gehiago, ordenadorearentzako erreminta bereziak azaltzen ari dira:
alde batetik sintetizadoreak edo nahasketa mahaia simulatzen dituzten
programak badauzkagu, orain 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 orde-
nadoreak edo erreminta digitalak sorkuntza eta errealizazio prozesua-
ren momenturen batean erabili ez direna. Egun, ordenadoreak duen
malgutasun eta balio-aniztasun sinestezinak musikariari soinua sortu
eta manipulatzen abaniko handi bat zabaldu dio, soinudun paleta

virtualki infinitu bat orkestraren eta instrumentu tradizionalen muge-
tatik desberdina dena. Baina oso erraza da pentsatzea baliabide digi-
talek “dena” egiteko aukera ematen digutela. Oraingoz ordenadoreak
ez digu, adibidez, tronpeta bat jotzea berdintzeko aukera ematen
bere mugaketa eta ñabarduretan hain aberatsak diren berezitasunekin.
Ordenadorea makina orokor bat da soinu eta egitura musikalen mundu
berri bat irekitzen diguna, instrumentu “errealen” aurka joan beharrik
ez duen mundu bat, beste mundu hori osatzen eta zabaltzen duena baizik.

Egoera horren aurrean, nire iritziz, arazo batzuk planteatzen dira soft-
warearen sorkuntzaren inguruan, ondorengoak adibidez: nork erabaki-
tzen du zein egitura musikal sartzen dituen musika egiteko erabiltzen
dugun softwareak?, norentzat diseinatzen da softwarea eta zein helbu-
ruekin? Baina batez ere, zein interesen arabera eta zeinek hartzen ditu
erabaki horiek?

“...softwarea ez da produktu digitalak sortzeko eta prozesatzeko tresna
'garden' bat. Espazio nahiko mugatua definitzen du, jendeari lan
egiteko eskatzen zaion esparru espezifiko baten barruan. [...].
Ordenadoreko programak erabiltzeak dakarren mugaz gainera, soft-
warearen erabiltzailea alde aurretik zehaztutako posizio batean
-sorkuntzazkoa, soziala, are politikoa den posizio batean- ezartzen
dute, ez hainbeste softwarearen sortzaileak, baizik botere egitura
orokorragoek: softwarearen sorkuntzaren kulturak eta mass media kul-
turak, oro har. Eta hori gizartean nagusi diren arauen arabera da...”³.

Ez da zaila musika batzuetan sortzeko erabili den softwarearen arras-
toak entzutea. Ez soinuaren naturan bakarrik, bai eta hartzen dituen
musika egituretan ere⁴. 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 kulture-
tako egitura erritmikoekin⁵? Aurredefinituriko kontzeptu horiek onar-
tzen ditugu abiapuntu gisa hartuta lan egitea komeni zaigulako, edo
beste aukera desberdinak planteatzen ez dugulako? Nola sartu dezakegu
gure subjektibitatea softwarean, hori “emanda datorren” zerbait bada?

“Ez gara are ‘mass medien auzia’ teknologia edo estetika kontua dela
pentsatzeko bezain inozoak. Botere kontua da. Hala ere, hor dago
pasioa, behin eta berriro, softwarearen aukerak zabaltzeko, narrazio
molde berriekin esperimintatzeko eta erabiltzaileentzat-ekoizleentzat
harreman are hobea asmatzeko”⁶.

Dilema horren aurrean bi jarduera ildo edo aukera planteatuko
lirateke. Lehenengoa dauden erremintak egokitzean erdiratzen da
erabilera “subertsibo” edo “erabilera txarraren” bitartez, beren muga
propioen aurka bultza eta aurrean jartzeko metodoaren bitartez.
Bigarrenak proposatzen du behar pertsonal eta kolektibo berriak sar-
tuko dituzten erremintak eraikitzea. Estrategia horien arteko banaketa
lausoa da eta ziurrenik existitzen ez dena; 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 non estrategia bien sintesia topatzen
dugun; hacker erreminta bat erabili eta aldatzen duen pertsona izango
litzateke horretarako sortu ez den moduan eta helbururako
erabiltzeko, 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 iritsi delarik⁷, zeinaren formulak behin eta berriz errepikatzen
diren. Softwarea sortzeari dagokionez, tradizionaliki ingeniari gutxi
batzuei edo “freak-ei” erreserbatuak zeregina izan da, baina etorkizun
hurbilean, oso litekeena da neurri batean guztiok programatu ahal izan-
tea. Azpimarratu beharko litzateke nola Free Softwarearen munduan⁸
dohaineko erabilerako eta kode irekiko geroz eta liburu denda eta pro-

gramazio erreminta gehiago sortzen ari diren, Pure Data, Supercollider
edo Python kasu. Lehenengo biek audio softwarea neurri sortzeko
aukera ematen dute eta Pythonek mota guztietako softwareak eta
interfazeak garatzeko. Hala eta guztiz ere, errealitatea da programa-
tzaile independenteek garaturiko software gehienak ez dutela ezagu-
tzen diren eskemak errepikatu besterik egiten. Gauza da ez duela ezer-
tarako balio erreminta propio bat eraikitzea azkenean erabilerako teknoa
sortzeko erabiltzen bada, edo haustura egitea “mugimendu” baten
babesa txikia bada eta, azken finean, ez da ekarpen pertsonalik egiten.

Edozein moduz interesgarria iruditzen zait programazioaren eta soft-
warearen diseinuaren mundutik ateratzea prototipoaren ideia erabil-
tzeko 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 gutxienezko 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 deszentrali-
zatuaren birkonbinatzearen aldeko apustua egin behar da.

Erreminta eta teknologia berri horien aukerak eta mugak ezagutzeko
funtsezkoa da kontzienteki eta koherenteki erabiltzeko. Agian orduan
hasi ahal izango dugu 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 esperimentalaren sortze-lana 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 edo abestia
errekonozitzea?
- 2 Institute of Research and Coordination in Acoustics.
- 3 Badago dioenik ere kasu batzutan musika softwarearen sortzaileen obra dela
eta ez musika egiteko softwarea erabili zuten 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 ordena-
gailuetako hizkuntza nagusia, bai eta softwarea sortzeko kulturarena ere. Eta
noski, softwareak sartzen dituen ideia eta kontzeptuena ere bada.
- 6 LOVINK, G. & SCHNEIDER, F. *Reverse Engineering Freedom. The Revolution
Will Be Metatagged*. October 2003.
- 7 Maistream mugimendu bat kontsideratzen dut musika elektronikoa esperimen-
talaren 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 “Software Libre” erabiltzaileek softwarea egikaritu, kopiatu, banatu, azter-
tu, aldatu eta hobetzeko duten askatasunari egiten dio erreferentzia.
Informazio gehiagorako: <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>