

# Nostalgia ON:

## Sonidos evocadores del *Zeitgeist* de los ochenta

**Silvia Segura García**

Escola Superior Politècnica TecnoCampus Mataró-Mareseme /

Universitat Autònoma de Barcelona

ssegurag@tecnocampus.cat

---

Date received: 10-10-2019

Date of acceptance: 30-11-2019

---

**PALABRAS CLAVE: MÚSICA POPULAR | DISCURSO SONORO | PRODUCCIÓN | NOSTALGIA | RETRO**  
**KEY WORDS: POPULAR MUSIC | SOUND DISCOURSE | MUSIC PRODUCTION | NOSTALGIA | RETRO**

## RESUMEN

Según Simon Frith (2001), la ‘buena’ música popular es auténtica porque es la expresión de algo, porque tiene sentido para un determinado grupo humano, dentro de un contexto en el cual representa una idea. Poco se ha reflexionado hasta el momento, sin embargo, sobre cómo se construye su ‘sonido’ ni sobre la capacidad que este pueda tener para evocar esos pensamientos y sentimientos, esos conceptos. ¿De qué depende la capacidad de la música popular para transportar ciertos significados? Partiendo de la convicción de que es necesario prestar atención a las propias estructuras sonoras del pop para responder esta cuestión, se plantea en este artículo una mirada al terreno de la nostalgia, lugar desde el cual se están construyendo propuestas musicales con la intención concreta de evocar el pasado reciente. Veremos que la toma de conciencia sobre los recursos implicados en la creación de estas músicas constituye una oportunidad para profundizar en el conocimiento sobre el sonido de la música popular y el modo en que este significa. Así, se elabora un marco teórico que se inicia con la reflexión sobre la composición sonora del pop, pasando por consideraciones sobre mediación tecnológica y situándose finalmente en el entorno de la construcción del sonido retro. Desde ahí, y tras poner el foco en las músicas llamadas a evocar la década de 1980, se establece un posible punto de partida para meditar sobre ciertas cuestiones hasta ahora escasamente atendidas por la disciplina musicológica. El potencial creativo de los procesos propios del estudio de grabación, el peso de la tecnología en el desarrollo de la creatividad

musical humana, o las implicaciones de la aparición de la fijación sonora en los modos de pensar las músicas son algunos de los temas sobre los que esta investigación puede invitar a reflexionar.

## Objetivos y justificación

Tras años de advertencia por parte de numerosos autores (Théberge, 1989 y 1997; Middleton, 1993; Katz, 2010; Tagg, 2012 y 2015; Askerøi, 2013) respecto a la necesidad de atender al ‘sonido’ de la música popular, no dejan de aparecer nuevos usos de artefactos y procesos sonoros que ponen a prueba la capacidad de la disciplina musicológica para dotarse de herramientas que posibiliten su análisis. Uno de estos nuevos retos es el estudio del sonido retro, a saber, música que ha sido creada con la intención de evocar un pasado cercano del cual se extrae lo que Simon Reynolds (2011) ha dado en llamar *material sonoro vintage*. Dicho material, según se defenderá aquí, se selecciona y combina a través de criterios socialmente construidos, y su observación puede devenir en una oportunidad de oro para subsanar la escasa atención prestada a los procesos y tecnologías puestos en marcha en la producción y grabación de la música pop.

Con la intención de acotar y clarificar el análisis propuesto, el presente proyecto se centrará en la reflexión sobre la música llamada a evocar la década de 1980; reflexión esencialmente justificada por dos motivos. En primer lugar, defenderé que en la citada década se dieron una serie de circunstancias especiales en relación con la aparición y/o uso de determinadas tecnologías y aparatos de grabación y producción musical. Técnicas y artefactos que condicionaron tanto los modos en que la música se componía, como la forma en que el sonido musical era consumido y conceptualizado, y cuya actual puesta en marcha en relación con la nostalgia puede ayudar a una mejor comprensión del discurso sonoro del pop. En segundo lugar, se parte aquí del interés por atender desde el punto de vista académico un fenómeno en claro apogeo desde el comienzo del milenio: la construcción de artefactos culturales evocadores del *zeitgeist*<sup>1</sup> de los ochenta. Aparentemente, el estándar de veinte años al que apuntaba Reynolds cuando en 2010 habló del concepto de *retro twin*<sup>2</sup> se ha dilatado en el caso del revival ochentero, llegando a la segunda década del siglo XXI con productos como *Ping Pong Summer* (2014), *Turbo Kid* (2015), *Stranger Things* (2016) o *Sum-*

1 George W. F. Hegel nombró *Zeitgeist* al “denominador común al universo cultural de una época” (Pujó, 2013, p. 4), el espíritu de un tiempo, lo que más tarde John S. Mill llamaría “la característica de la era” (Citado en Pujó, Ibid. p. 4). Tal como explica Pujó, el término, ciertamente abstracto, hace alusión a “los principios y valores de una sociedad temporalmente situada [...] una suerte de tácita cosmovisión que se traduce [...] en el estilo de vida que prevalece en una cultura dada. Y a la que podríamos aproximar como la conciencia histórica que cada época tiene de sí, con la explícita restricción de que esa conciencia no es nunca plenamente histórica ni enteramente consciente” (Pujó, Ibid, p. 4). Partiendo de esta base, y atendiendo al uso del término por parte de autores como Simon Frith (2001) o Ron Moy (2007) en relación con el análisis de la significación de la música popular, se plantea aquí la posibilidad de que determinadas estructuras musicales puedan evocar el temperamento sonoro dominante de los años 1980, espíritu que se describirá como condicionado por los usos de determinadas tecnologías, así como por la percepción que de dichos usos se ha conservado en el presente. Esta idea será desarrollada con más profundidad en apartados posteriores.

2 En su artículo de 2010 para The Guardian, *The 1980s Revival That Lasted An Entire Decade*, Reynolds escribe: “Cada década parece tener su *retro twin*. El síndrome empezó en los 1970, con el revival del rock’n’roll de los 1950, y continuó en los 1980 (obsesionados con los 1960) y los 1990 (idem con los 1970). Fieles a la costumbre, y en el momento justo, los 2000 arrancaron con el renacimiento del electropop [propio de los 1980]”. Puede decirse por tanto que Reynolds da cuenta de la existencia de un patrón de veinte años entre el momento de vigencia de un determinado estilo y su recuperación desde el punto de vista retro.

*mer of 1984* (2018), entre muchos otros. La mirada sugerida puede conectar la disciplina musicológica con el presente de la cultura popular a la vez que desvelar algunos procesos relacionados con la conceptualización de la música pop.

Diversos autores (Shumway, 1999; Lapedis, 1999; Frith, 2001; Reynolds, 2011; Drake, 2018) han reflexionado sobre el potencial nostálgico de la música popular, centrándose en el análisis del uso de canciones preexistentes en el contexto audiovisual. Todos ellos refieren la existencia de una memoria colectiva mediada por la música, sin atender no obstante a las estructuras sonoras concretas que activen esa memoria. Simon Frith (2001), por ejemplo, apunta como una de las funciones de la música popular la de “dar forma a la memoria colectiva, [organizando] nuestro sentido del tiempo” (p. 424), y condiciona esta funcionalidad a la capacidad de las canciones pop para “intensificar nuestra experiencia del presente” (p. 424), convirtiéndose con el paso del tiempo en herramientas privilegiadas para evocar nuestro pasado<sup>3</sup>. Según su opinión, toda la música popular del siglo XX ha estado imbuida de un espíritu de nostalgia desde su concepción. Reynolds (2011) refiere también la conexión de la música pop con el presente inmediato y su “capacidad inigualable para destilar la atmósfera de una etapa histórica” (p. 17). Para él “no hay nada que conjure la vibra de un determinado período histórico con mayor eficacia que las canciones populares de aquel momento” (p. 17).

Por tanto, parece que existe consenso sobre el importante papel de la música pop como mediadora de recuerdos compartidos, y que los autores condicionan esta función de las canciones a su presencia durante la época que se pretenda traer a la memoria. ¿Qué ocurre entonces cuando se construye un artefacto musical nuevo con el propósito de evocar un determinado período? ¿Qué estructuras sonoras tienen potencial para transportar un marcaje temporal definido en la música pop? Antes de formular una hipótesis que pueda servir de respuesta a esta cuestión, y teniendo en cuenta el componente de intencionalidad presente en los materiales sonoros a los que la investigación se referirá, conviene tener en mente ciertas ideas. Philip Tagg (2012) apunta la posibilidad de priorizar el nivel poiético<sup>4</sup> cuando se trata de examinar el potencial semiótico de las estructuras sonoras, por cuanto en manos de quienes construyen la música, tales estructuras “materializan una idea o inten-

3 Según Frith, la capacidad de las canciones pop para conectarnos con momentos concretos las convierte en una herramienta sin igual para trasladarnos de nuevo a esos instantes.

4 En su artículo *Análisis musical: de las metodologías de análisis al análisis de las metodologías* (2005), Ramón Sobrino habla de la triple dimensión de existencia del objeto musical. Tal como él mismo puntualiza, esta triple dimensión había sido expuesta por Jean Molino y sistematizada por Jean-Jacques Nattiez, quién concluyó que el análisis musical se debía realizar mediante la atención a tres niveles: “nivel poiético, o conjunto de elementos relacionados con el compositor y la producción de la obra musical; nivel neutro, o de la obra musical en sí, y nivel estésico, relacionado con la interpretación y la percepción de la obra musical por el oyente” (Sobrino, 2005, p. 672)

ción inicial y, aun más importante, [están] conectadas a un interpretante<sup>5</sup>”<sup>6</sup> (p. 231). Del mismo modo, remarca que esas estructuras sonoras pueden ser de cualquier tipo: “un giro de una frase melódica, un *riff*, una sonoridad, un patrón rítmico, una secuencia armónica o un tipo de acorde, un espacio acústico, [etc.]” (p.230).

Teniendo en cuenta todo lo expuesto, procede apuntar la hipótesis de salida de esta investigación:

- La capacidad de la música popular para evocar un período concreto está mucho más relacionada con los procesos y tecnologías puestos en marcha para su producción en el estudio de grabación que con parámetros más tradicionales, como pueden ser la armonía, la melodía y el ritmo<sup>7</sup>.

En resumen, este proyecto propone reflexionar sobre el modo en que se construye el discurso sonoro de la música popular cuando se pretende que transporte un significado relacionado con el marcaje temporal. Así, será necesario clarificar en qué consiste el concepto de ‘sonido’ en el pop, para más tarde ver qué detalles de ese magma sonoro son susceptibles de transportar significados potencialmente evocadores de la atmósfera del pasado en el presente y, finalmente, examinar cómo se precisa el proceso para el caso particular de la década de los 1980. Teniendo en cuenta este esquema y algunos de los conceptos clave que en ella se van a manejar, es posible trazar los objetivos de esta investigación:

- Apuntar algunas de las ideas clave sobre la conceptualización del sonido en la música popular.
- Establecer una base conceptual para la reflexión sobre el impacto de la tecnología del estudio de grabación en la conceptualización de la música popular.
- Examinar cómo funcionan los códigos musicales llamados a aludir a una época concreta: se trata de ver qué detalles sonoros se conforman como potencialmente evocadores de un tiempo en el caso de la música popular, teniendo en cuenta la definición de lo retro propuesta por Reynolds.
- Iniciar una aproximación teórica al *Zeitgeist* sonoro de los años ochenta, capaz de fundamentar la futura búsqueda de sonidos utilizados para evocar la época.

---

5 Según Philip Tagg (2012), “la semiótica es simplemente el proceso a través del cual el significado es producido y comprendido. Esto incluye la totalidad de, y las conexiones entre, tres elementos a los que [Charles Sanders] Peirce llamó *objeto*, *signo* e *interpretante*” (p. 156). Tal como el mismo Tagg explica, el *objeto* corresponde a “una entidad del mundo exterior [ya sea] un objeto físico real o imaginario, una emoción o percepción sensorial, una experiencia, una relación observada o imaginada, un evento o situación recordada, y demás” (p. 156), el signo es una representación del objeto y el *interpretante* es la interpretación del signo por parte de un agente, su percepción de ese signo. Evidentemente, y como también refiere Tagg, un mismo signo puede dar lugar a distintos interpretantes.

6 Todas las traducciones presentes en el texto son de la autora, a no ser que se indique lo contrario.

7 No se niega aquí la capacidad evocadora de estos parámetros, pero el principal objetivo de este proyecto es mostrar como la música popular, cuya existencia está totalmente vinculada a las tecnologías de grabación, contiene otras tipologías de estructuras sonoras, cuyo análisis ha sido desatendido hasta el momento, y que condicionan absolutamente su conceptualización y, por tanto, sus significados potenciales.

En resumen, se pretende utilizar el acercamiento al fenómeno de la nostalgia y el revival como pretexto para considerar el impacto de la tecnología en la conceptualización de las músicas, a la vez que ayudar a reparar la poca atención prestada por la musicología al sonido en sí mismo como vehículo de significado en la música popular, tarea imprescindible y que puede constituir uno de los grandes retos de la disciplina.

### **Sonido y significado en la música popular**

En un primer estadio de este proyecto, será necesario explicar en qué consiste el ‘sonido’ en la música popular para comprender qué elementos lo componen, conformándose como sus ingredientes potencialmente portadores de significado. Habrá que ver si las estructuras musicales generadas mediante los procesos propios del estudio de grabación son constitutivas del lenguaje del pop, y por tanto susceptibles de conceptualizarse como características de un artista determinado, o asociables a una época concreta, más allá de servir como telón de fondo a materiales hasta el momento considerados más aptos para transportar una huella estilística particular.

Paul Théberge (1997) apunta que ya en los primeros 1960 formaba parte del vocabulario de la cultura popular una noción de ‘sonido’ entendida como categoría conceptual. Aun más, remarca que los implicados en los procesos creativos del pop hablan del ‘sonido’ como de la huella dactilar de las canciones, algo que permite identificarlas mucho antes que cualquier otro parámetro musical. Sirvan de ejemplo las siguientes palabras de Brian Eno (1989):

Una de las cosas interesantes de la música pop es que a menudo puedes identificar una grabación por la quinta parte de un segundo de esta. Oyes el más breve momento de sonido y sabes. ¡Oh! Es *Good Vibrations*, o lo que sea. Un hecho de casi cualquier grabación pop exitosa es que su sonido es más una característica que su melodía o su estructura de acordes o cualquier otra cosa. El sonido es aquello que reconoces. (Citado en Théberge, p. 99)

Otros autores han subrayado que determinadas cualidades sonoras tuvieron, ya en los inicios de la historia del rock, un impacto decisivo en el modo en que las primeras estrellas eran percibidas por el público. Middleton (citado en Askerøi, 2013) habla del modo en que el *echo* influyó en la presencia de la voz de Elvis en las grabaciones, condicionando para siempre el peso del instrumento vocal en los códigos sonoros y, tal como apunta Théberge (1989), convirtiendo esa presencia y sensualidad de las voces en uno de los rasgos distintivos del género hasta nuestros días. Parece evidente pues, que la búsqueda del ‘sonido correcto’ se convirtió en una de las obsesiones de los productores desde el mismo nacimiento de la música popular. Un sonido “que [cautivase] los oídos y la imaginación del consumidor” (Théberge, 1989, p. 99), y que con el tiempo acabaría por transportar algunas de las más importantes narrativas sobre autenticidad para los distintos géneros de la música popular.

Dicho esto, es evidente que la noción de sonido tal como se está tratando aquí resulta a la

vez obvia y difícil de describir. El mismo Théberge (1989) reconoce que es complejo identificar de qué está compuesto ese ‘material sonoro’, mientras deja claras dos cuestiones: la primera, que el hecho de que productores, músicos, compañías y público categoricen el ‘sonido’ como una característica identificativa de la música indica la existencia de una transformación en el modo en que esta es construida y percibida; la segunda, “que el concepto *sonido* no [es] simplemente un fenómeno técnico en el sentido limitado del término, [sino que] la tecnología de grabación debe ser entendida como un *sistema* completo de producción, que implica la organización de significados musicales, sociales y técnicos.” (Théberge, 1997, p. 193)

Es preciso, llegado este punto, intentar explicar en qué consiste ese ‘sonido’, y por qué para comprender el modo en que se conceptualiza la música popular es imprescindible atender a los procesos que suceden en el estudio de grabación. En su libro *Capturing Sound: How Technology Has Changed Music*, Mark Katz (2010) utiliza el concepto de *phonograph effect* para referirse a “cualquier cambio en el comportamiento musical –ya sea en la escucha, la performance o la composición– que surja como respuesta a la tecnología de grabación.” (p. 2). Defenderé aquí que uno de los grandes cambios que comporta la grabación es la aparición de un listado de nuevas estructuras sonoras, inherentes al espacio acústico que implica tal fijación. Théberge (1989) apunta a la grabación multipista –vista a la vez como nueva tecnología para la fijación del sonido y como proceso de producción– como la causa principal de la emergencia de nuevos materiales a tener en cuenta en los procesos semióticos relacionados con la música popular. El nuevo entorno nacido de esta tecnología favoreció la experimentación por parte de productores e ingenieros, dando lugar a toda una serie de efectos tan definitorios de la estética del pop como determinadas disposiciones de acordes o líneas melódicas lo habían sido para músicas anteriores. Philip Tagg (2015), a su vez, incluye dentro del listado de parámetros a tener en cuenta en la aplicación de su sistema de comparación *interobjetiva* todos aquellos efectos resultantes de los procesos llevados a cabo en el estudio de grabación, englobándolos dentro de una categoría a la que llama *aspectos electromusicales y mecánicos*.

En suma, puede decirse que, por un lado, los autores alertan desde hace años sobre la necesidad de atender al cambio de paradigma que implica la grabación y, por otro, que todos buscan el modo de sistematizar las estructuras/procesos sonoros nacidos del entorno que ofrece la nueva modalidad de soporte musical. Pero, retomemos por un momento el discurso de Nicholas Cook (2001). Cuando este propone “aplicar un modelo procedente de la cultura material al análisis del significado musical” (p. 179), explica que Nelson Goodman distinguió dos tipos de práctica cultural: los objetos materiales –clasificados como *autográficos* por su condición de replicables– y los objetos musicales –clasificados como *alográficos*, es decir, “ilustrados de igual modo por las partituras, las performances o las grabaciones” (p. 179). A lo que añade:

El rastro notacional representado en la partitura es complementado o sustituido por las múltiples trazas acústicas de las performances y las grabaciones, cada una de las cuales manifiesta sus propias formas de resistencia empírica tanto en el proceso semiótico como en su análisis; lo que nosotros pensamos como “una pieza” de música debería ser concebido realmente como series de trazas indefinidamente extendidas. Pero esto es solo parte de una cuestión mayor: el alcance hasta el cual uno puede dibujar útilmente analogías entre lo autográfico y las artes performativas. (Cook, 2001, p. 179)

La cuestión aquí es hasta qué punto se pueden encontrar semejanzas entre esas trazas acústicas y los objetos autográficos en el caso de una grabación, tal como esta ha sido descrita en el contexto de la música popular. No obstante, y para acabar de perfilar las ideas que se pretende expresar, veamos lo que Jeremy Orosz (2018) apunta en su reflexión sobre la imitación en las artes lingüísticas y musicales:

El sonido es falsificable, aun si la notación no lo es. Cierto, uno no puede falsificar una partitura de una de las *Sinfonías londinenses de Haydn*, pero es posible crear una versión falsificada del álbum *London Calling* de Clash. Replicar un documento sonoro grabado es más parecido a crear una copia de *El nacimiento de Venus* de Botticelli, ya que un vocalista imitando el timbre preciso de un cantante famoso y un pintor emulando cada pincelada de una pintura icónica representan desafíos análogos. Si reconocemos que esto es así, de acuerdo con las propias definiciones de Goodman, el sonido grabado pertenece a las artes autográficas, en las cuales cada característica es constitutiva de un trabajo y ninguna desviación es insignificante<sup>8</sup>.

Según esta reflexión, lo que ocurre en el estudio de grabación es más parecido a pintar un cuadro que a escribir una partitura. Y es evidente que esto condiciona absolutamente la forma en que se debe analizar la grabación sonora. Atendiendo a lo expuesto, queda claro que, del mismo modo en que jamás diríamos que una descripción con palabras del trazo de Rembrandt es equivalente a un análisis de la composición real de colores que utilizó, o de los procesos que puso en marcha para conseguir la densidad o el grosor adecuados en su pincelada, no podemos nunca decir que la notación de la armonía, la melodía y el ritmo de una canción pop constituye el grueso de lo que hay que analizar. La música popular nació conectada a las tecnologías de grabación y, si el producto de esas tecnologías puede ser definido como un objeto autográfico, sería muy deseable poder analizar los procesos implicados en esa suerte de pintura sonora a la que llamamos producción musical.

8 Orosz, J. (2018). Autographic and Allographic Imitation: Revisiting Counterfeit in Linguistic and Musical Arts. *Contemporary Aesthetics*. Recuperado de: [[https://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=838#FN3\\_link](https://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=838#FN3_link)] [Fecha de consulta: 18/05/2019]

### Mediación tecnológica: de la fricción a la tradición, de la tradición al revival

Según lo visto hasta el momento, parece obvio que es necesario analizar el modo en que las tecnologías del estudio de grabación impactan en la concepción de la música popular. Sin embargo, la figura del productor no cesa en ser controvertida (Frith, 2012) y a menudo no somos conscientes de cómo se construye el ‘sonido’ del que hemos estado hablando. De ahí que este segundo apartado se haya configurado entorno a dos propósitos principales: el primero, atender a las circunstancias por las cuales tanto la figura del productor como las técnicas que este utiliza han tendido a invisibilizarse<sup>9</sup> (Roquer, 2019); la segunda, explicar por qué el terreno de lo nostálgico se perfila como un espacio privilegiado para reflexionar sobre esos procesos de invisibilización, a la vez que como un lugar donde algunas de las tecnologías de mediación deben irremediablemente salir a la luz.

En primer lugar, procede definir el concepto de ‘mediación tecnológica’. Tal como explica Ragnhild Brøvig-Hanssen (2010), “cuando se habla sobre la tecnología mediadora involucrada en las producciones musicales, el término se utiliza ampliamente para significar el proceso de conducir los sonidos desde la fuente hacia el receptor, o de un lugar a otro” (p. 160). La autora establece cuatro estadios en el proceso de mediación para el caso del sonido grabado, de entre los cuales nos conviene tener presentes los dos primeros:

La mediación inicial del material crudo aural (la voz/cuerpo humanos, los instrumentos tradicionales, los *samplers*, los instrumentos de software, las cajas de ritmos, etc.); y la mediación utilizada para grabar y editar o procesar los sonidos (los micrófonos, los amplificadores, la mesa de mezclas, las herramientas de edición, los efectos de procesamiento, etc.). (p. 160)

Queda claro pues que la mediación comprende tanto los instrumentos musicales como los procesos que el productor utiliza para generar el sonido y editarlo, antes de que pase a formar parte del resultado definitivo que llegará a los oyentes. Partiendo de esta base, Brøvig-Hanssen (2012) va un poco más allá y distingue dos tipologías de mediación, según exista una voluntad de evidenciar la presencia de las tecnologías o, por el contrario, se trabaje desde un paradigma estético cuyo ideal sea ocultarlas al máximo. Como ella misma explica, en el primer caso estaríamos hablando de *mediación opaca* y, en el segundo, de *mediación transparente*. Esta sistematización ofrece la posibilidad de pensar en los factores que condicionen el nivel de opacidad o transparencia presentes o adecuados en cada momento, a la vez que de reflexionar sobre la cuestión de la intencionalidad en relación con esos factores.

La propia Brøvig-Hanssen, pero también otros autores, han investigado las causas de la transparencia de las tecnologías mediadoras y, por tanto, de su invisibilidad. Simon Frith (2012) apunta la poca atención prestada por parte de la crítica musical a los procesos de gra-

<sup>9</sup> Reflexión procedente de la conferencia con título *La producción musical como paradigma de invisibilidad en los procesos de creación y recepción mediados tecnológicamente*, celebrada el día 17 de mayo en el Institut d’Estudis Catalans de Barcelona.

bación utilizados en el rock, a pesar de tratarse de una forma musical basada en la fijación sonora (p. 207). Frith explica que este descuido se concreta de un modo muy claro en el tratamiento otorgado a la figura del productor y expone las que para él son las principales razones de la transparencia de las tecnologías en los primeros años del género. Primero, la evaluación de las grabaciones en relación con el ideal estético del estilo, a saber, el ‘auténtico’ sonido en directo, cuya ‘rugosidad’ e imperfección eran ‘alisadas’ por el productor con intenciones comerciales. Segundo, el estrecho vínculo existente entre los conceptos de ‘autenticidad’ y *autoridad creativa* en el caso del rock, que condicionó la aparición de lo que el autor etiqueta como “ideología del productor discreto [...] aquel que no solo estaba del lado del artista [...] sino que trabajaba en general para realizar la visión del artista” (pp. 213-214) y que, por tanto, era capaz de mantenerse en un segundo plano cuando se trataban cuestiones de autoría. Según Frith, la situación era un poco distinta en el caso del pop y las músicas de origen afroamericano, cuya crítica discutió de un modo sistemático el rol del productor desde los últimos 1960 y los primeros 1970 (Frith, 2012, pp. 209-210). El ideal estético del pop se basaba en el sonido de estudio y no en el de directo, lo cual convirtió al productor en una pieza clave para la diferenciación de los géneros rock y pop, siendo a la vez culpable de aquello que “hacía al buen pop bueno y al mal rock malo” (p. 212). No obstante, defiende que precisamente en esa época decisiva, en la cual las narrativas sobre la música popular estaban en construcción, “todas las grabaciones pop eran consideradas con desconfianza” (p. 218), porque los procesos llevados a cabo en el estudio eran vistos como herramientas “efectistas” (p. 218) al servicio de la estandarización y la comercialización del sonido musical.

Resumiendo, puede apuntarse la ideología como una de las primeras causas de la transparencia de las tecnologías mediadoras. Cada género musical se configura en relación con sus propios ideales estéticos, que condicionan no solo el modo en que se utiliza la tecnología, sino el grado en que esta esté expuesta a los oyentes.

Sin embargo, estos ideales estéticos no son los únicos factores que influyen en la apreciación de los instrumentos y técnicas de producción por parte de los oyentes. Askerøi (2013) habla del “efecto inicial de shock” (p. 2) que pueden provocar ciertas tecnologías por cuanto son capaces de generar estructuras sonoras novedosas. Estos nuevos materiales contrastan con aquellos creados mediante las técnicas en uso hasta el momento, que habrán sido cubiertas por “el velo de la transparencia” (Brøvig-Hanssen, 2012, p. 163). La irrupción de la nueva tecnología retira así el velo, devolviendo su opacidad a aquello que se había naturalizado y dejando a la vista tanto los procesos inéditos como los antiguos (Auner, citado en Brøvig-Hanssen, *Ibid.*, p. 163). Además, Brøvig-Hanssen explica como la opacidad inicial de estas técnicas novedosas puede convertirse a su vez en transparencia con el paso del tiempo:

Lo que es inicialmente percibido como mediación opaca puede más tarde ser tomado por transparente. Por ejemplo, cuando los vocalistas empezaron a utilizar el micrófono como un instrumento, experimentando con diferentes técnicas y desarrollando nuevos estilos de canto (como el estilo de canto íntimo llamado ‘crooning’) los oyentes vieron la voz escenificada por el micrófono como mediación opaca, mientras que ahora se ha convertido en un rasgo definitorio de la voz y es por consiguiente (más o menos) transparente. (p. 163)

En relación con este componente de naturalización de la tecnología es interesante revisar el concepto de *hiperrealidad sonora*, propuesto por Daniel Levitin en el año 2006, y con el cual el autor califica aquellas “impresiones sonoras que jamás tendríamos [...] en el mundo real” (p. 2). Dichas sensaciones, únicamente posibles gracias a las tecnologías mediadoras, se tornan en un material aparentemente inherente al sonido, y los oyentes, “embruajados por toda esa prestidigitación de la producción de audio, [olvidamos] que el sonido real y el reproducido no son la misma cosa” (Roquer, 2018, p. 18). A modo de ejemplo, pensemos en todos los matices que permite captar el micrófono al que nos hemos referido hace un momento, detalles absolutamente imposibles de capturar con tecnologías previas y que condicionan aquellas cualidades de presencia y sensualidad descritas por Théberge (1989) como definitorias del rock. La existencia de estos materiales sonoros constitutivos de los géneros populares, que simplemente aparentan haber estado siempre ahí, refuerza las ideas de Roquer, quien propone entender los efectos de la *hiperrealidad sonora* como una suerte de “pacto ficcional entre los artistas y los consumidores” (Íbid.; p. 19), un acuerdo tácito que bien puede ayudar a corroborar la presencia de esa capa de invisibilidad bajo la cual permanecen ocultos los mecanismos de producción.

Queda apuntado por tanto el peso de la tradición en el nivel de apreciación de las tecnologías mediadoras. La combinación de las distintas ideas expuestas permite visualizar el recorrido que realizan las técnicas involucradas en la creación de la música popular. Un trayecto que fluye desde la fricción inicial, provocada por el contraste y el desconocimiento, hasta la naturalización de unos procesos e instrumentos que paulatinamente se convierten en representantes de los valores asociados a los distintos géneros musicales. Además, puede decirse que el pacto ficcional establecido entre los agentes implicados en la producción y el consumo de la música popular generalmente solo se rompe, bien en el caso de que el artista/productor desee evidenciar la presencia de las tecnologías que ha utilizado, bien en los periodos de crisis ocasionados tras la aparición de nuevas estructuras sonoras.

Una vez anotadas las principales causas de la invisibilidad de los instrumentos y procesos de producción en la música popular, es momento de reflexionar sobre cómo la aparición de la afectividad nostálgica puede dar lugar a nuevas formas de percibir la tecnología. Se ha apuntado en el apartado anterior que la grabación convierte los artefactos sonoros en autográficos, es decir, en obras constituidas por características reproducibles y significativas. Pero no es esta la única consecuencia de la fijación sonora. Para Reynolds (2011), la

grabación es la causante del nacimiento de una nueva sensibilidad, “rigurosamente entrelazada con el complejo consumidor-entretenimiento” (p. 27) y que se basa “en el obsesivo *repeat-play* de artefactos particulares en una escucha focalizada que se concentra en detalles estilísticos minuciosos” (p. 33). Este nuevo modo de escucha ofrece la posibilidad de repensar los artefactos sonoros del pasado desde el presente. Puede decirse por tanto que la grabación permite, por primera vez en la historia, realizar una escucha minuciosa de músicas pasadas a través de la cual analizar y seleccionar los detalles más representativos de cada época. Así, esta revisión del pasado tecnológicamente mediada abastece los géneros nostálgicos mediante la elección de materiales llamados a evocar los distintos periodos de nuestra historia reciente. Drake (2018) apunta como gracias a su articulación desde los *mass media*, existe una “narrativa reconocible del pasado como una sucesión de décadas definibles (p.e. ‘los sesenta’ o ‘los setenta’)” (p. 184), y como los géneros nostálgicos cinematográficos ponen en marcha códigos llamados a evocar la afectividad de esas décadas tal como se recuerda desde el presente. Según su opinión, esos códigos se comportan *metonímicamente*, representando a toda la década. Si se traslada este argumento al terreno musical, se presentan ante nosotros dos cuestiones importantes. La primera, que las estructuras sonoras llamadas a evocar un periodo concreto serán escogidas por su capacidad para representarlo, capacidad que podemos entender como muy condicionada por el nivel de impacto que las tecnologías mediadoras implicadas en su creación tuviesen en su momento, pero que en el presente se constituirá como un motivo para despojar a esas tecnologías de los juicios de valor emitidos desde su paradigma de autenticidad contemporáneo. Pensemos por ejemplo en como la cualidad sonora del *slap-back echo* de Elvis Presley no se ha convertido en representativa del “abandono de las tentativas por reproducir la performance en directo en favor de un sonido específico de estudio” (Middleton, citado en Askerøi, 2013, p. 2), sino en una estructura musical que transporta un marcaje temporal relacionado con los años 1950 (Askerøi, *Ibid.*, p. 2). Como refiere el mismo Askerøi (*Ibid.*), la nostalgia es capaz de arrinconar la moral, dejando que los materiales sonoros se descubran. Y la segunda, que la reproducción de esas estructuras sonoras culturalmente codificadas solo es posible a través de la apropiación de las tecnologías mediadoras involucradas en su creación. Según Askerøi (2013) “la cualidad de la autenticidad, como producto de las cualidades afectivas cambiantes de la producción pop, ayuda [...] a aclarar la intrincada relación entre “el humano y la máquina”, así como la apropiación cultural gradual de los artefactos tecnológicos expresivos.” (pp. 11-12).

Atendiendo a todo lo expuesto, podemos hablar del terreno de la nostalgia como un espacio privilegiado para la reflexión sobre la importancia de las tecnologías mediadoras y sobre los procesos que condicionan su nivel de visibilidad. Así mismo, veremos que el sonido retro se constituye como un lugar donde determinadas tecnologías recuperan su opacidad, pues tal como se ha apuntado, implica no solo la reproducción de estructuras sonoras culturalmente marcadas, sino la recuperación de los artefactos que las hacen posibles.

### El sonido ‘retro’: del material sonoro vintage al marcador sonoro de tiempo

Una vez advertida la relevancia del sonido de la música popular y subrayada la importancia de las tecnologías mediadoras, conviene explicar qué es lo retro y, más concretamente, de qué está hecha la música retro. Según Reynolds (2011), esta tipología de productos culturales, solo posible gracias a la aparición de la sensibilidad nostálgica descrita en el apartado anterior, queda definida mediante el siguiente listado de características:

- Lo ‘retro’ siempre alude al pasado relativamente inmediato, a cosas de las que se tiene una memoria viva.
- Lo ‘retro’ implica un elemento de recuerdo exacto: el fácil acceso a la documentación archivada (fotografías, vídeos, grabaciones musicales, Internet) permite que el viejo estilo sea replicado con precisión, ya se trate de un género musical, una gráfica o la moda de un período.
- Por lo general lo ‘retro’ también incluye los artefactos de la cultura popular.
- Una última característica de la sensibilidad ‘retro’ es que no tiende a idealizar ni a sentimentalizar el pasado, sino que busca que el pasado la divierta y fascine. En conjunto, el enfoque no es académico y purista sino irónico y ecléctico. Este espíritu lúdico se relaciona con el hecho de que lo ‘retro’ en realidad tiene mucho más que ver con el presente que con el pasado que parece reverenciar y revivir. Utiliza el pasado como un archivo de materiales del cual extrae capital subcultural a través del reciclado y la recombinación: el bricolage del *bric-a-brac* cultural. (p. 27-28)

Si conectamos esta definición con las ideas presentadas hasta el momento, estaremos ante la evidencia de que componer una música capaz de evocar una época pasada conlleva replicar y recombinar aquellas estructuras sonoras que hayan sido codificadas como representativas de ese período mediante la apropiación de las tecnologías mediadoras utilizadas en su creación. No obstante, se ha subrayado la dificultad para categorizar el contenido sonoro de la música popular, obstáculo que incide directamente en la capacidad de la disciplina para analizar el sonido ‘retro’. Tal como se ha apuntado al inicio de este texto, Reynolds (2011) utiliza la etiqueta *material sonoro vintage* para referirse a los sonidos utilizados en la creación de música ‘retro’. Así mismo, “asume un vínculo entre el estilo de expresión musical (o ‘sonido’) y una década<sup>10</sup> dada” (Reynolds, citado en Askerøi, 2013), es decir, que admite la existencia de estructuras sonoras capaces de evocar decenios concretos. No obstante, no aporta un marco teórico que permita analizar dicho ‘sonido’ y describir los rasgos estilísticos precisos que lo componen. Askerøi (2013), por su parte, va un poco más allá e introduce el término *retronormatividad* para referirse al vínculo entre estructuras sonoras y décadas del cual hablaba Reynolds. Además, explica como el concepto no solo hace refe-

---

<sup>10</sup> Es preciso aclarar que el uso del término ‘década’ y sus sinónimos, así como de la referencia a los 1980 no está relacionado en ningún caso con una percepción de la época como compartimento estanco y bien definido, cuyo inicio y final pueda concretarse de forma exacta. Es evidente que el estilo sobre el que se reflexiona en esta investigación estaba en construcción ya en los últimos años 1970 y se alargaría hasta más allá de 1990, pero sería imposible hablar sobre él sin utilizar los términos apuntados.

rencia a la conexión entre sonidos y períodos, sino que también conlleva un sentimiento nostálgico hacia los aparatos tecnológicos involucrados en el ‘regreso musical’ a esas etapas.

En su tesis doctoral, *Reading Pop Production. Sonic Markers and Musical Identity* (2013), Askerøi propone el concepto de *marcador sonoro* dentro de “un modelo analítico discursivo basado en un foco textual en los detalles audibles de la producción del pop y las implicaciones contextuales de los significados de esos detalles” (p. 3). El autor define “los marcadores sonoros [como] códigos musicales que han sido históricamente fundamentados a través de un contexto específico, y que, por medio de su apropiación, sirven a una variedad de propósitos en la música grabada” (p. 17). Así pues, estamos ante un concepto que permite conectar de un modo eficiente las estructuras sonoras concretas y reproducibles de la música popular con sus significados culturalmente codificados, convirtiéndose en una categoría analítica operativa para el estudio de los artefactos que las incorporen. Además, si se tienen en cuenta las palabras del propio Askerøi (Ibid.), quien defiende que “en las producciones pop [...] incluso los significantes más sutiles -el sonido de una guitarra acústica, o el espacio virtual creado por la reverb digital- connotan narrativas principales de autenticidad y autoría así como género, sexualidad, espacio y lugar” (p. 3), es sencillo advertir que esta nueva categoría puede resultar tremendamente útil para rastrear y describir los sonidos encargados de vehicular esas narrativas. Dicho esto, interesa especialmente remarcar el modo en que Askerøi pone en contacto los conceptos de *marcador sonoro* y *retro-normatividad*. Ante el desafío de analizar los sonidos codificados como representativos de décadas pasadas, el autor sustituye el difuso concepto de *material sonoro vintage* propuesto por Reynolds (Ibid.) por el de *marcador sonoro de tiempo*, ofreciendo así una herramienta eficaz para el análisis del sonido ‘retro’. Concretamente, Askerøi (Ibid.) propone tres categorías de materiales sonoros asociables a épocas concretas: peculiaridades vocales, como ciertos estilos de canto y los efectos que los acompañen; ‘sonidos’ de instrumentos o estilos instrumentales; y “aspectos tecnológicos de la producción” (p. 2).

Siguiendo con el concepto de ‘marcador sonoro’, es momento de reflexionar sobre el modo en que este permite repensar algunos de los sonidos mencionados en estas páginas. Poníamos como ejemplo el *crooning*, estilo de canto que gozó de una gran popularidad a inicios de los años 1940 y que, filtrado a través del sistema de Askerøi, podría ser catalogado como un marcador sonoro relacionado con ese período y perteneciente a la categoría de peculiaridades vocales. Del mismo modo, la referida aplicación del efecto llamado *slap-back echo* a la voz de Elvis puede ser repensada –y de hecho lo es, por el mismo Askerøi (Ibid.)– como un marcador sonoro vinculado a la década de los cincuenta y clasificable como aspecto tecnológico del estudio de grabación. No obstante, el sistema de clasificación propuesto por Askerøi podría llevarse a debate. Frith (Ibid.) opina que “[la voz] puede ser descrita en términos musicales como cualquier otro instrumento, como algo con cierto tono, cierto registro, cierta cualidad tímbrica, y demás” (p. 187) –recordemos en este

contexto el “material crudo aural” del que hablaba Brøvig-Hanssen (Ibid., p. 160). No obstante, él mismo anota más adelante como los estilos de canto del pop están absolutamente condicionados por las tecnologías que se emplean en su grabación:

El micrófono permitió a los cantantes hacer sonidos musicales –sonidos suaves, sonidos cercanos– que realmente no habían sido oídos anteriormente en términos de performance pública (de la misma forma en que el primer plano en el cine le permitió a uno ver los cuerpos y las caras de extraños de un modo en que normalmente solo vería a sus seres amados). El micrófono nos permitió oír a la gente en modos que normalmente implican intimidad –el susurro, la caricia, el murmullo. (Frith, 1996, p. 187)

Vemos por tanto que la reflexión entorno al elemento vocal deja al descubierto la tremenda dificultad que conlleva trazar una línea clara entre los distintos elementos constitutivos de la música grabada: la materia prima sonora; las tecnologías y procesos implicados en su fijación; y los modos en que los músicos la activen. Dichos componentes se condicionan entre sí de un modo fundamental, haciendo imprescindible reconsiderar las herramientas utilizadas en el análisis de los artefactos musicales que conformen. Ahora bien, anotada esta problemática, el concepto de ‘marcador sonoro’ se presenta como un buen punto de partida para tal estudio, por cuanto puede dar lugar a una escucha atenta centrada en detalles audibles concretos y en sus agentes condicionantes, sean instrumentos, tecnologías o estilos de activación. Así mismo, permite conectar estructuras sonoras específicas con los elementos contextuales que hayan influido en sus significados culturalmente construidos. En el caso de los ‘marcadores sonoros de tiempo’ se defenderá además que dichas estructuras “funcionan no solo como imitaciones sonoras del pasado, sino como [representaciones] de los valores socioculturales del pasado” (Askerøi, Ibid, p. 23), lo cual implica la construcción de una subjetividad musical compartida, vinculable a una época y “relacionada con las cualidades estéticas del estudio de producción” (Askerøi, Ibid, p. 36). Si se conecta esta subjetividad con el concepto de *Zeitgeist* apuntado al principio de este texto, es factible reflexionar sobre la existencia de un espíritu musical de los años 1980 al cual sea posible aludir a través del sonido.

### **El *Zeitgeist* sonoro de los ochenta**

Los años ochenta fueron una época repleta de cambios significativos en lo que a la producción y el consumo de música popular se refiere, transformaciones que veremos tuvieron un gran impacto en la propia década y que condicionan de un modo esencial el actual acercamiento a sus sonidos representativos. Théberge (1997) apunta los que según su opinión son los principales detonantes de estos cambios, y reflexiona sobre las consecuencias que de ellos se derivaron. Así, ve en “la llegada de un aparato de producción en estudio completamente computerizado” (p. 10), el auge de la técnicas de *sampling* y el desarrollo de los ins-

trumentos de teclado, algunos de los motivos para entender la década de 1980 como punto culminante en el creciente avance de las tecnologías de producción.

En relación con la primera de estas causas, conviene tener presente la obra *The History of Music Production* (2014), donde Richard Burgess escribe acerca del impacto que causó la introducción de la informática en los estudios de grabación a finales de los setenta. Más concretamente, explica cómo la llegada de las nuevas consolas creadas por Solid State Logic supuso un avance decisivo en el modo en que se planteaba el tratamiento del sonido:

La ergonomía de esta innovadora nueva consola no tuvo igual. El uso de puertas, compresores y ecualización quirúrgica fue rápido e intuitivo para los ingenieros y productores. Junto con la automatización fácil de usar, las mezclas empezaron a estar altamente procesadas y cualquier ruido externo era regulado o muteado. La serie E de la consola SSL debutó en 1981 con mejoras significativas. La adición del “Total Recall” en 1981 permitió que todos los ajustes de la consola pudiesen ser almacenados en cualquier punto de la sesión, ahorrando tiempo de instalación y permitiendo hacer cambios más rápidos y fáciles en mezclas previamente salvadas. Las capacidades y la ruta de señal de la SSL dejaron su marca nítida en el sonido de las grabaciones de los ochenta. (Burgess, 2014, p. 107)

Lejos de pretender entrar en detalles técnicos, que podrán ser tratados en futuros proyectos, interesa aquí la aportación de Burgess por cuanto da fe de un cambio que tuvo como consecuencia el incremento del número de procesos a los que se sometía el material sonoro primario. Este hecho, en combinación con el desarrollo de la tecnología multipista, que permitió superponer una gran cantidad de grabaciones, incidió directamente en el modo en que los productores y músicos planteaban y percibían su trabajo. Sirvan de ejemplo a este respecto las palabras de Joey Tempest (citado en Yates, 2016), vocalista de la banda Europe, quien recuerda que “todo era llevado al límite en los ochenta [...] una década de extravagancia en que todos los potenciómetros se empujaron al cien por cien”<sup>11</sup>. Chris Tsangarides (citado en Yates, *Ibid.*), quien fuese productor de artistas como Thin Lizzy o Judas Priest, da fe por su parte del giro que estas nuevas tecnologías del estudio de grabación introdujeron respecto a los modos de hacer de la época inmediatamente anterior:

En los setenta, tenías una grabadora, [...] un micrófono, una guitarra con un amplificador y una batería. Quizá unos pocos compresores, algunas láminas de reverberación, un poco de delay. Entonces todo se centraba en cómo de buena fuese la banda. Luego entramos en los ochenta y allí estaba toda esa tecnología arrojada hacia nosotros. Fue de la cinta a lo digital como en tres segundos, y fue un poco como ‘el traje nuevo del emperador’. En los ochenta todo iba de producción. (*Ibid.*)

11 Yates, H. (2016). Synths & Simmons: The sound of the 80s. *Classic Rock*. Recuperado de: [https://www.loudersound.com/features/synths-simmons-the-sound-of-the-80s] [Fecha de consulta: 02/05/2019]

Más aun, Keith Olsen (citado en Yates, *Ibid.*), productor de Fleetwood Mac, Ozzy Osbourne y Whitesnake recuerda: “si tenías un baterista capaz de mantener el ritmo, la vida iba bien, [...] si tenías un guitarrista genial, era maravilloso. Si las canciones estaban allí, era aun mejor. Ya sabes, aquello iba de las canciones, la performance y el sonido, en ese orden” (*Ibid.*). Olsen se refiere también aquí al *modus operandi* de la década de los setenta, en la que había que ser absolutamente ingenioso para realizar un trabajo que destacara entre todos los demás.

En suma, todas estas aportaciones ponen en relieve algunas cuestiones importantes. En primer lugar, dejan al descubierto el paradigma de autenticidad imperante en el rock a finales de los setenta y el modo en que las tecnologías de la nueva etapa impactaron contra él. En segundo lugar, dan fe de la existencia de la citada subjetividad musical compartida y de su relación con las técnicas y procesos propios del estudio de grabación. Una suerte de conciencia colectiva que, tras la revisión de los materiales sonoros desde el presente, sale a la palestra a la voz de ‘así hacíamos la música en nuestra época’. Los primeros ochenta parecían de este modo querer escapar del universo de lo analógico, constituyéndose como el período al que la revista *Rolling Stone*, en un gesto descrito por Théberge (1997) como retrógrado, dio en llamar “la era del *push-button rock*” (p. 1).

En lo que respecta al *sampling*, Théberge (*Ibid.*) remarca que algunos de los géneros más innovadores del pop de la época, como el hip-hop, en el que existe un importante uso de la autoreferencia, se nutrían de materiales sonoros por medio de estas técnicas. Así mismo, advierte que dichos procesos están absolutamente relacionados con la aparición de “un tipo particular de memoria y subjetividad [...] que es el resultado de experimentar la tecnología y la vida diaria en la matriz de la cultura del consumo y los *mass media*” (p. 205). En una época en que los instrumentos musicales digitales y los procesos de grabación dejaron de presentarse como tecnologías independientes (Théberge, *Ibid.*), los creadores se lanzaron a la experimentación, elaborando mezclas en las cuales los instrumentos acústicos convivían con sonidos hasta el momento considerados ruido –Burgess (citado en Moy, 2007, p.78) explica como Kate Bush introdujo el sonido del percutor de un rifle en uno de sus discos– y con muestras de músicas pasadas. Si recordamos algunas de las ideas expuestas en apartados anteriores, bien podremos comprender que la fricción causada por la irrupción de estas tecnologías, junto con la difusión masiva de sus sonidos derivados a través de canales como MTV, convirtiera algunos de estos materiales en marcadores sonoros de la época.

Por último, es imprescindible prestar atención al desarrollo de los instrumentos de teclado. Según Théberge (*Ibid.*), la incorporación de las tecnologías de microprocesador en el diseño de los dispositivos electrónicos de tecla durante los 1970 y 1980, así como la llegada y posterior implementación de la especificación MIDI entre 1983 y 1988, supusieron un giro en el devenir de la música popular, tanto a nivel de creación, como de producción y consumo. El diseño de sintetizadores con una interfaz más sencilla propició una mejora de

la habilidad de los usuarios, mientras su percepción del material sonoro era modificada de forma determinante por su empleo del amplio almacén de sonidos preformados e incorporados en los mismos aparatos. Con los nuevos sintetizadores la línea existente entre los procesos/efectos hasta el momento exclusivos del estudio de grabación y el material musical primario al que tradicionalmente eran aplicados se difuminó. Los efectos quedaron engastados en los sonidos como si fuesen consustanciales a ellos, condicionando el resultado final de la grabación desde el mismo momento de la composición. Veamos qué dice Théberge (Ibid.) a este respecto:

La *precisa* desafinación de los osciladores (calculada en centésimas de semitono) debía ser determinada por adelantado, programada, y almacenada como parte del sonido del sintetizador. [...] Igualmente importante, el efecto “chorus-like” producido de esta manera ya no es visto como una operación separada aplicada al sonido, más bien, el efecto se convierte en una característica del sonido en sí mismo. Este movimiento se tornó cada vez más prevalente en el diseño y el uso de sintetizadores a lo largo de los ochenta. “Efectos” como los *delays*, *flangers*, *reverbs*, y similares han pasado a ser pensados como propiedades inherentes al sonido, y prácticamente todos los teclados contemporáneos contienen ahora sofisticadas unidades de efectos digitales construidas directamente en el instrumento. (p. 210)

Puede decirse por tanto que no se trata únicamente de que los sonidos fuesen sometidos a más procedimientos en el estudio, sino de que en la misma fase de composición los músicos contaban con estructuras sonoras ya procesadas que condicionaban sus creaciones. Veremos además como estos mecanismos preformados no solo actuaban en el terreno de la tímbrica, sino que se expandieron hasta el universo de la disposición y la altura, propiciando la construcción de arreglos concretos que acabarían adquiriendo también la categoría de marcadores sonoros. Pero atendamos ahora al modo en que los músicos percibieron la presencia estas nuevas tecnologías. Joey Tempest (citado en Yates, 2016) explica:

Todos esos juguetes entraron en juego. Europe solía ser una banda basada en las guitarras, pero de repente, en la tienda de guitarras, había otra habitación llena de sintetizadores. Y fue como, ‘¡Uau! ¿Qué es esto?’. *The Final Countdown* tenía más teclados porque era con lo que yo escribía. Pero algunas bandas realmente pusieron muchos teclados, y entonces las guitarras en cierto modo desaparecían en la mezcla. Recuerdo que John Norum [guitarrista de Europe] estaba frustrado con el modo en que se hizo retroceder a las guitarras. (Ibid.)

De nuevo hace acto de presencia el ‘auténtico’ sonido de la guitarra, símbolo del rock, pero queda anotado que los sintetizadores tomaron protagonismo, ofreciendo nuevas posibilidades de composición que fueron aprovechadas por los músicos y que influyeron de forma decisiva en el sonido de la década. Tsangarides (citado en Yates, Ibid.) recuerda: “tenías

aquellos enormes conjuntos de teclados enlazados por MIDI –uno tocando cuerdas, otro tocando el órgano, cualquier cosa que quisieras– y conseguías ese sonido absolutamente masivo” (Ibid.).

Ron Moy escribía en 2007 que el uso de toda esta nueva tecnología “ayudó a construir el nuevo *Zeitgeist* sonoro que [movería] la producción lejos de las mitologías de lo orgánico, ‘el espacio y tiempo reales’ y lo acústico” (p. 77). Si recapitulamos y recordamos las ideas que se han ido exponiendo, estaremos en disposición de alinearnos con él y subrayar que, únicamente mediante la apropiación de los artefactos y procesos descritos, nacidos en el entorno del estudio de grabación, nos será posible crear estructuras sonoras capaces de aludir a ese espíritu. Dicho de otro modo, solo a través de la recuperación de las tecnologías mediadoras podremos construir sonidos evocadores del *zeitgeist* de los ochenta.

### Conclusiones

Al inicio del presente artículo se ha argumentado en favor de la posibilidad de definir las obras elaboradas en el estudio de grabación como objetos autográficos. Es posible escribir algo más acerca de las profundas implicaciones que entraña este hecho. Si una canción pop es un objeto reproducible es porque todos y cada uno de los detalles audibles que la conforman son parte constitutiva de su existencia. Y hemos visto que en la música popular esas estructuras sonoras se construyen mediante el uso de las tecnologías del estudio de grabación, pues aunque pueda parecer una obviedad, no existía tal música antes de existir la grabación. Visto que esas características sonoras, que pueden derivar del uso creativo de cualquiera de los procesos descritos –la ecualización, la aplicación de reverberación artificial, la distribución de los sonidos en el campo estéreo, etc– pueden definir el objeto sonoro pop tanto o más que los parámetros tradicionalmente analizados en la música ‘clásica’ –armonía, melodía y ritmo– es evidente que para comprender la música popular debemos dotarnos de herramientas que nos permitan analizar dichos procesos, sistematizar los resultados de su estudio y establecer relaciones entre sus estructuras sonoras derivadas y los significados culturalmente construidos asociados a ellas. En resumen, es imposible construir conocimiento sólido sobre la música popular sin analizar las tecnologías implicadas en su creación y las técnicas que de estas deriven. Y, aun más importante, si nos dotamos de instrumentos que posibiliten este análisis, pero no así de la base conceptual que nos permita interpretar los datos obtenidos mediante su uso, seguiremos elaborando un discurso que nos aleja de la realidad. Cuando se refiere una supuesta homogeneidad y sencillez de las canciones pop, ¿qué se está analizando? ¿Se están teniendo en cuenta todos esos pequeños detalles audibles de los que hemos hablado? ¿Sobre qué base conceptual se apoyan las argumentaciones? Es imposible resolver estas cuestiones sin atender al potencial creativo de los instrumentos y técnicas utilizados en el estudio de grabación, y sería muy deseable que la disciplina intentase darles respuesta.

Un segundo paso en el trayecto nos ha conducido a la reflexión sobre el papel de la tecno-

logía en la creación y la conceptualización de las músicas. Se ha hablado de como las tecnologías mediadoras en forma de instrumentos y procesos han condicionado el desarrollo de la música popular, dando lugar a crisis cuando se contradecían las tradiciones y tornándose con el tiempo en nuevas costumbres. Se ha presentado la década de los 1980 como “una década de extravagancia” (Tempest, citado en Yates, *Ibid.*) y de explosión tecnológica en la que los productores contaron como nunca antes con los recursos para hacer realidad aquello que imaginaban. Pero, ¿imaginaban antes de tener la tecnología, o la tecnología les permitió imaginar? ¿Hubiese imaginado Beethoven lo mismo de haber contado con instrumentos distintos? Tremendamente difícil responder estas cuestiones. Y sin embargo, parece absolutamente necesario plantearlas, pues contribuyen a traer a la conciencia algo fundamental. La tecnología ha condicionado el modo en que se creaban y conceptualizaban las músicas en todos y cada uno de los períodos de la historia. El arco de un violín es tecnología, el pedal del arpa es tecnología, el mecanismo con el cual se activa el martillo del piano por supuesto lo es. ¿Dónde está entonces la diferencia que nos hace percibir el estudio de grabación como un lugar donde la tecnología se torna en protagonista? Si reflexionamos sobre algunos de los procesos utilizados en la creación del pop nos daremos cuenta de que, mientras en el contexto de otras músicas los creadores se quedaron en el terreno de lo organológicamente posible, los productores de música popular empezaron a utilizar las técnicas asociadas a la grabación para moldear el sonido, descubriendo un nuevo mundo de posibilidades creativas. Así, hemos visto como en la década de los 1980 se dio un paso más en el camino que había comenzado con la voluntad de grabar los instrumentos del modo más fiel posible a como sonaban en directo— recordemos el paradigma de autenticidad del rock, cuyo ideal estético era el sonido de concierto— y que conduciría a la creación de impresiones sonoras imposibles de reproducir en el mundo real. Sabemos ahora que esos cambios en los modos de componer, pero también de pensar las músicas, no pueden desvincularse de los artefactos y procesos implicados en su producción. Por último, se ha hablado sobre el terreno de la nostalgia y lo ‘retro’, definiéndolo como un espacio privilegiado para reflexionar sobre la mediación tecnológica. Situémonos en el nacimiento de la sensibilidad nostálgica de la que hacía mención Reynolds (2011) para avanzar un poco más en la comprensión de lo que implica la grabación. Antes de la fijación sonora, las músicas se oían a lo sumo una vez en la vida. Se dependía de la interpretación para volver a escuchar una música, y no existen dos interpretaciones iguales, de modo que era imposible estar frente a las mismas estructuras sonoras más de una vez. La grabación ha hecho factible que nos situemos frente a las mismas características audibles incontables veces. Y bien, llegado este punto somos conscientes de que esos detalles pueden transportar significados relacionados con experiencias personales pasadas, así como con construcciones culturalmente compartidas, como información relativa a cuestiones de autenticidad, de género, pero también de pensamiento, elementos que constituyen el espíritu de una época. La grabación es la primera condición necesaria para la posibilidad de pensar en

reproducir fielmente los sonidos pasados, sean de música popular o de cualquier otra música, porque nos ha hecho tomar conciencia de la importancia de recuperar las tecnologías mediadoras presentes en cada época. ¿Existía la voluntad de interpretar músicas pasadas con sus instrumentos contemporáneos antes de la grabación? He aquí otra cuestión controvertida.

En definitiva, quizás fuera un pensamiento nacido del acceso a la escucha repetida de las músicas el que derivó en la voluntad de reconstruir la música popular de décadas pasadas, permitiéndonos experimentar de algún modo parte de las sensaciones de las que disfrutamos en su momento, y que impregnaron las estructuras sonoras que nos acompañaban. Ahora podemos reproducir esos marcadores sonoros mediante la apropiación de las tecnologías mediadoras que les dieron lugar, incorporarlas a nuevas canciones, y fantasear por un momento con la idea de que probablemente haga ya muchos años que el ser humano inventó la máquina del tiempo.

#### References

- Askerøi, E. (2013). *Reading Pop Production. Sonic Markers and Musical Identity* (Tesis doctoral). Universidad de Adger, Kristiansand.
- Brøvig-Hanssen, R. (2010). Opaque Mediation: The Cut-and-Paste Groove in DJ Food's 'Break'. En A. Dannielson (Ed.), *Musical Rhythm in the Age of Digital Reproduction* (pp. 159-175). New York, USA: Routledge.
- Burgess, R. J. (2014). *The History of Music Production*. New York: Oxford University Press.
- Cook, N. (2001). Theorising Musical Meaning. *Music Theory Spectrum*, 23 (2), pp.170-195. Recuperado de: [[https://www.jstor.org/stable/10.1525/mts.2001.23.2.170?origin=JSTOR-pdf&seq=1#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/10.1525/mts.2001.23.2.170?origin=JSTOR-pdf&seq=1#metadata_info_tab_contents)] [Fecha de consulta: 15/05/2019]
- Drake, P. (2018). 'Mortgaged to Music': New 'retro' movies in 1990s Hollywood cinema. *Memory and popular film*. 9. pp. 183-201. Recuperado de: [<https://www.manchesteropenhive.com/view/9781526137531/9781526137531.0017.xml>][Fecha de consulta: 20/03/2019]
- Frith, S. (1996). *Performing Rites. On the Value of Popular Music*. Cambridge: Harvard University Press.
- Frith, S. (2001). Hacia una estética de la música popular. En F. Cruces et. al. (Eds.), *Las culturas populares. Lecturas de etnomusicología*. (pp. 413-436). Madrid: Editorial Trotta.
- Frith, S. (2012). The Place of the Producer in the Discourse of Rock. En Zagorsky-Thomas S., Frith, S. (Eds). *The Art of Record Production: An Introductory Reader for a New Academic Field* (pp. 207-218). Surrey: Routledge.
- Katz, M. (2010). *Capturing Sound: How Tecnology Has Changed Music*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, Ltd.
- Lapedis, H. (1999). Popping the Question: The Function and Effect of Popular Music in Cinema. *Popular Music* 18 (3). pp. 367-379. Recuperado de: [[https://www.jstor.org/stable/853613?Search=yes&resultItemClick=true&searchText=popping&searchText=the&searchText=question&searchUri=%2Faction%2FdoBasicSearch%3Ffilter%3D%26amp%3BQuery%3Dpopping%2Bthe%2Bquestion&ab\\_segments=0%2Fdefault-2%2Fcontrol&refreqid=search%3A2528070ee31398dd0f5b4bdf8386f7f3&seq=1#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/853613?Search=yes&resultItemClick=true&searchText=popping&searchText=the&searchText=question&searchUri=%2Faction%2FdoBasicSearch%3Ffilter%3D%26amp%3BQuery%3Dpopping%2Bthe%2Bquestion&ab_segments=0%2Fdefault-2%2Fcontrol&refreqid=search%3A2528070ee31398dd0f5b4bdf8386f7f3&seq=1#metadata_info_tab_contents)] [Fecha de consulta: 26/10/2018]
- Levitin, D. J. (2006). *This Is Your Brain in Music: The Science of a Human Obsession*. New York: Dutton.
- Middleton, R. (1993). Popular Music Analysis and Musicology: Bridging the Gap. *Popular Music*, 12(2), pp. 177-190.
- Moy, R. (2007). *Kate Bush and Hounds of Love*. Hampshire, England: Ashgate.
- Orosz, J. (2018). Autographic and Allographic Imitation: Revisiting Counterfeit in Linguistic and Musical Arts. *Contemporary Aesthetics*. Recuperado de: [[https://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=838#FN3\\_link](https://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=838#FN3_link)] [Fecha de consulta: 18/05/2019]
- Pujó, M. (2013). *Zeitgeist-El espíritu de la época. Leitura Flutuante. Revista Do Centro De Estudos Em semiótica e Psicanálise*, 5 (1), pp. 3-29. Recuperado de: [<https://revistas.pucsp.br/leituraflutuante/article/view/16106>] [Fecha de consulta: 15/06/2019]
- Reynolds, S.(2010). The 1980s revival that lasted an entire decade. *The Guardian*. Recuperado de: [<https://www>.

- theguardian.com/music/musicblog/2010/jan/22/eighties-revival-decade] [Fecha de consulta: 12/05/2019]
- Reynolds, S. (2011). *Retromanía. La adicción del pop a su propio pasado*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- Roquer, J. (2018). Sound Hyperreality in Popular Music: On the Influence of Audio Production in our Sound Expectations. En E. Encabo (Ed.), *Sound in Motion. Cinema, Videogames, Technology and Audiences*. (pp. 17-39). Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Shumway, D. R. (1999). Rock 'n' Roll Soundtrack and the Production of Nostalgia. *Cinema Journal* 38 (2). pp. 36-51. Recuperado de: [[https://www.jstor.org/stable/1225623?seq=1#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/1225623?seq=1#metadata_info_tab_contents)] [Fecha de consulta: 20/03/2019]
- Sobrinho, R. (2005). Análisis musical: de las metodologías de análisis al análisis de las metodologías. *Revista de Musicología*, 28 (1), pp. 667-696.
- Tagg, P. (2012). *Music's Meanings A Modern Musicology for Non-musos*. New York & Huddersfield: The Mass Media Music Scholar's Press.
- Tagg, P. (1982); "Analysing popular music: theory, method and practice" en *Popular Music*, 2, pp. 37-65. (Revisión de 2015)
- Théberge, P. (1989). The 'sound' of music: technological rationalization and the production of popular music. *New Formations*. Recuperado de:[<https://www.lwbooks.co.uk/new-formations/8/the-sound-of-music-technological-rationalization-and-the-production-of-popular-music>] [Fecha de consulta: 7/02/2019]
- Théberge, P. (1997). *Any Sound You Can Imagine. Making Music/Consuming Technology*. Hanover: University Press of New England.
- Yates, H. (2016). Synths & Simmons: The sound of the 80s. *Classic Rock*. Recuperado de: [<https://www.loudersound.com/features/synths-simmons-the-sound-of-the-80s>] [Fecha de consulta: 02/05/2019]