

REFLEXIONES CRÍTICAS

1.3

Antonio Palacios
Docente de la Especialidad
de Diseño Gráfico PUCP

Earworm Decimators

“Earworm Decimators” es un proyecto especulativo que nos alerta sobre los usos de las tecnologías sonoras en el futuro y como estas podrían llegar a “instalar” ideas y propaganda política en nuestras mentes. Propone, asimismo, una solución a través de tres productos, los cuales usan música noise para debilitar y erradicar parásitos auditivos (earworms). Para obtener un mayor entendimiento sobre estos earworms se usaron tres disciplinas como base teórica: la psicología, la filosofía y la teoría del sonido.

< Palabras clave

Earworm, evento, branding sónico corporativo, música noise

INTRODUCCIÓN >

La psicología nos proporcionó luces sobre el fenómeno de los earworms (parásitos auditivos) desde un punto de vista médico. Podemos indicar, en base a estos estudios, que los earworms son ocurrencias involuntarias en las cuales se nos presenta un evento sonoro sobre el cual no tenemos control. Para comprender por qué es tan complicado desaparecerlos debemos recurrir a las ideas de James Kellaris sobre la comezón cognitiva¹. Para Kellaris los earworms causan una alteración nerviosa en el cerebro, algo a lo que él se refiere como el “síndrome de la tonada pegajosa”: una canción (o parte de ella) se repite continuamente en nuestro cerebro y se niega a irse. De manera similar a la picadura de un insecto, estos earworms producen una marca en la mente. Tal como se ha comprobado, cuando uno rasca esta marca lo único que se logra es que el problema se agudice en vez de mejorar; lo mismo ocurre, prosigue Kellaris, a nivel neurológico.

LOS EARWORMS >

La filosofía fue clave para entender algunos conceptos tales como afecto, emoción e intensidad. El afecto es una potencialidad, una inminencia, una fuerza no subjetiva que existe entre los cuerpos². Gilles Deleuze sostiene que el afecto “es una zona de indeterminación, como si las cosas, bestias y personas (...) alcanzaran por siempre ese punto anterior que precede su diferenciación natural³” (Deleuze 1994:173). Brian Massumi, por su parte, define al afecto como “la capacidad de afectar y ser afectado. Es un intensidad pre-personal que implica la transmisión de un estado vivencial de un cuerpo hacia otro⁴” (Massumi 1987: XVI). En segundo lugar, la emoción viene a ser la captura subjetiva del afecto; se trata por tanto de una experiencia personal, a diferencia del afecto que existe en una zona no subjetiva. Finalmente, la intensidad puede definirse como la cantidad de afecto que es transmitido entre un cuerpo y otro. Esta idea es de particular interés para nosotros ya que una de las hipótesis del proyecto es que un cuerpo puede re-afectarse si se expone a una fuente poderosa de intensidad.

¹ El término original es cognitive itch.

² El término cuerpo puede referirse a un objeto, agente o idea, no necesariamente un ente humano.

³ Traducción del autor del artículo.

⁴ Traducción del autor del artículo.

⁵ El virión es una partícula de virus, la cual es inocua. Sin embargo, puede darse el caso que encuentre un organismo y lo infecte. Es en este momento en que el virión usará los recursos de dicho “huésped” para replicarse. En este punto se le denomina virus.

La teoría del sonido rescata las ideas de Steve Goodman con respecto a la virología sonora. En resumen, hace referencia al estado actual de la cultura musical: una canción, similar a un virión⁵, puede esparcirse usando diversos canales (radio, televisión, Internet, etc.): La canción en sí no representa un peligro hasta que encuentra e infecta a un "huésped" con su "pegajosidad" o lo que en términos generales se conoce como gancho (la parte "contagiosa"). Es entonces que se transforma en un virus. Este portador a su vez puede compartir (transmitir) este virus a amigos y conocidos, los cuales a su vez propagarán el virus sonoro, esparciendo la enfermedad hacia otros rincones del mundo.

Actualmente la idea de los earworms está asociada a una canción, lo cual es algo superfluo y no representa una amenaza en general para la sociedad. Sin embargo, es posible especular sobre los usos futuros de estos parásitos. El branding sónico corporativo, por ejemplo, usa el sonido para generar asociaciones positivas con marcas; prueba de ellos son los jingles, audio logos, earcons, por nombrar algunos fenómenos. Goodman avizora un momento en el cual la maquinaria capitalista haga uso de este tipo de branding para fabricar, manipular e implantar pensamientos que fomenten el consumo de productos que aún no han sido puestos en el mercado (Goodman 2010:145). Si esto es posible, desde mi punto de vista también sería factible la implantación de pensamientos menos inocentes como propaganda política, discursos que promuevan la discriminación, o que funcionen como mecanismos de disuasión y/o control.

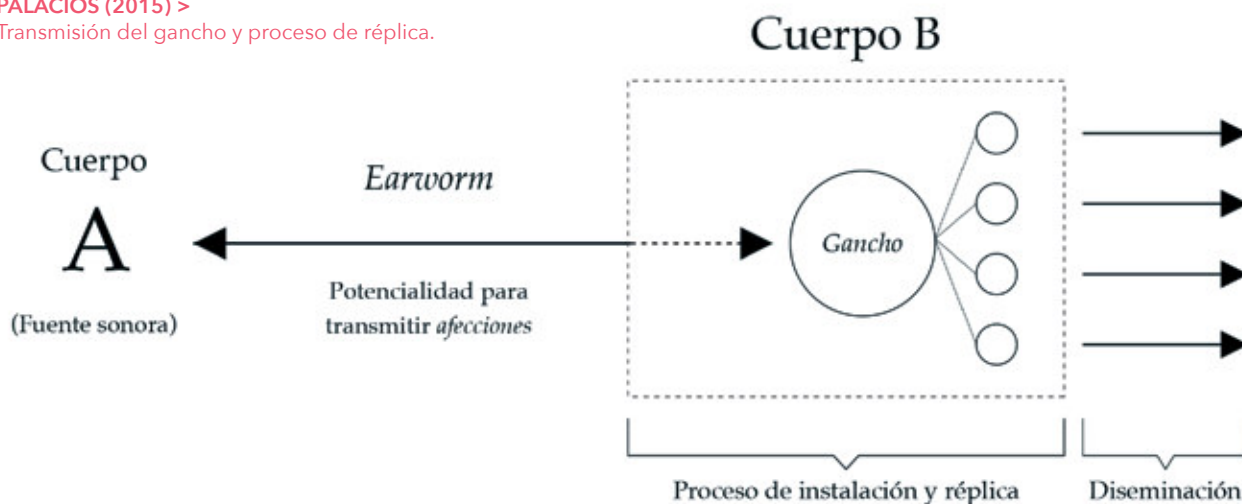
**EL PROYECTO:
UNA APROXIMACIÓN ESPECULATIVA>**

En base a las teorías e ideas antes mencionadas, estamos en la capacidad de elaborar una propia que sirva de base para el desarrollo de los dispositivos mencionaron al inicio. Un earworm es una fuerza latente con potencialidades para transmitir afecciones. Es, por tanto, también similar a un virión pues no representa un peligro en sí mismo. Empero, dentro de este earworm yace, escondido, el gancho. Es este componente el que, al encontrar un "huésped" adecuado, comenzará a replicarse y esparcirse. El virión sónico se transformará, una vez iniciada la autocopia del gancho, en un virus sonoro. Siguiendo nuestra teoría, podemos afirmar que el gancho es intensidad, en tanto representa la cantidad de afecto que se transmite hacia el "huésped".

(Continúa en la siguiente página)

PALACIOS (2015) >

Transmisión del gancho y proceso de réplica.



LA RE-AFECCIÓN A TRAVÉS DE LA MÚSICA NOISE>

La propuesta para erradicar los earworms pasa por erosionar su componente más nocivo. Es decir, el gancho. Cuando un paciente ha sido infectado por una bacteria, se requieren antibióticos para combatir esta enfermedad. De forma similar, si el "huésped" fue infectado por un virus sonoro requerimos una fuerza destructiva que ataque el gancho. Para nuestros fines, la música noise es la medicina adecuada para este propósito.

Cuando hablamos de ruido, pensamos inmediatamente en algo indeseable. Sin embargo, el ruido está en todas partes: en las máquinas, en la estática del televisor, en los teléfonos cuando perdemos señal, por poner algunos ejemplos. La música noise no rechaza estas ocurrencias; por el contrario, las asume como propias, se regocija en el exceso, en la mezcla caótica y descontrolada de frecuencias, en las ondas residuales, lo que convierte al género en algo que nos impacta de forma mental y física. Escuchar noise significa exponernos a una experiencia incómoda. Puesto de otra manera, significa experimentar intensidad. Paul Hegarty lo aclara mejor: "la idea de intensidad está implícita en el concepto de ruido: el ruido es el ya no más, lo indeseado, el exceso - en términos de volumen, ejecución, duración simple, dificultad " (Hegarty 2012:19).

Por lo anterior, para poder interrumpir el programa de réplica del earworm, resulta necesario confrontarlo con una fuente más poderosa de intensidad. El noise, al que podríamos llamar "intensidad en estado puro", es la solución.

THE EARWORM DECIMATORS>

Cada caso de infección de earworms es diferente. Por ello se debe emplear la herramienta adecuada para cada caso dependiendo de la gravedad del asunto. Los tres dispositivos desarrollados serán explicados con más detalle a continuación.

1. "Cyclic Waveform Feeder"

Este aparato fue diseñado para tratar casos leves. En este estado, el paciente ha sido infectado por el gancho, el cual no ha comenzado aún su proceso de réplica. En este punto el gancho no posee suficiente fuerza, por ello el proceso de re-afección tiene mayores posibilidades de éxito. La pieza de audio asociada a este modelo usa frecuencias medias que realizan un movimiento ondulante a través del espectro sonoro. Este desplazamiento ayuda a erosionar los cimientos del gancho. Una fina capa de ruidos sobre esta base ayuda a acelerar el proceso de re-afección.



PALACIOS (2015) > Cyclic Waveform Feeder

2. "Trilateral Expunge Tool"

El segundo dispositivo ayuda en casos moderados de infecciones de earworm. En este escenario el gancho se ha instalado en el "huésped" y el proceso de copia ha sido iniciado. Por este motivo, no sólo el gancho debe ser eliminado, sino también los "clones" que están listos para esparcirse. Para poder erradicar el gancho este aparato opera en dos niveles. En el primero se usan ondas sinodales graves ubicadas en puntos específicos del espectro sonoro. En el segundo se recurre a un ensamble de ondas de ruido que aparecen y desaparecen, cada vez con mayor fuerza y que terminan abruptamente al final de la pieza. Esta doble articulación de ruido permite erradicar al gancho y los clones (débiles aún en este punto de la infección).

3. "Earworm Undermining Machine"

El tercer objeto funciona cuando los otros dos métodos no han funcionado. Esta situación es la más peligrosa, pues el "huésped" tiene una infección severa: tanto el gancho como sus copias son fuertes y han iniciado el proceso de diseminación. Por tanto, la estrategia es usar el máximo nivel de intensidad para destruir el gancho. La pieza de noise en este caso contiene tres pistas monoaurales severamente distorsionadas que se ubican a la izquierda, derecha y centro del espectro sonoro. Esto permite crear una "muralla de sonido" que servirá de base para el resto del track. Sobre esta cacofonía de frecuencias se puede percibir



PALACIOS (2015) > Trilateral Expunge Tool

dos señales ululantes, las cuales permanecen hasta el final. Finalmente, dos ondas sinodales muy agudas aparecerán progresivamente, induciendo al oyente a un estado de alarma que no cesará hasta el final, cuando culmine el proceso de "limpieza".

CONCLUSIONES>

Como ha podido verse el proyecto en cuestión es un ejemplo de diseño especulativo en tanto se ubica en un futuro alternativo, sin descuidar la conexión con el mundo contemporáneo: los earworms son acontecimientos reales, pero en este escenario ficcional se plantea una situación donde su uso implica peligros para la sociedad. En ese sentido la crítica hacia los usos de la tecnología es parte intrínseca del discurso especulativo, ya que se persigue una toma de conciencia y el planteamiento de preguntas por parte de la audiencia. Finalmente, "Earworm Decimators" se vale no sólo del diseño (en el planeamiento y ejecución de las piezas visuales) sino que rescata postulados teóricos, los cuales le aportan una carga conceptual más sólida al proyecto.

BIBLIOGRAFÍA>

- Deleuze, G., & Guattari, F. (1987). *A thousand plateaus: capitalism and schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1994). *What is philosophy?* New York: Columbia University Press.



PALACIOS (2015) > Earworm Undermining Machine

- Goodman, S. (2010). *Sonic warfare sound, affect, and the ecology of fear*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Hegarty, P. (2012). A chronic condition: noise and time. En M. Goddard, B. Halligan, & P. Hegarty (Eds.), *Reverberations the philosophy, aesthetics and politics of noise*. London: Continuum International Publishing Group.
- Massumi, B. (1987). Notes on the translation and acknowledgements. En *A thousand plateaus: capitalism and schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

REFERENCIA DE IMÁGENES

- Palacios, A. (2015) Trasmisión del gancho y proceso de réplica [Ilustración]. Recuperado de <http://bit.ly/2sA2iLW>
- Palacios, A. (2015) Cyclic Waveform Feeder [Fotografía]. Recuperado de <http://antonio-palacios.com/earworm-decimators/>
- Palacios, A. (2015) Trilateral Expunge Tool [Fotografía]. Recuperado de <http://antonio-palacios.com/earworm-decimators/>
- Palacios, A. (2015) Earworm Undermining Machine [Fotografía]. Recuperado de <http://antonio-palacios.com/earworm-decimators/>