

# “La guerra del volumen”: música y escucha en la era digital

*“The loudness war”: music and listening in the digital age*

Israel V. MÁRQUEZ\*

Propuesto: 5 de mayo de 2011  
Evaluado: 7 de mayo de 2011  
Aceptado: 10 de mayo de 2011  
(Abstracts y palabras clave al final del texto)

*Con toda la innovación tecnológica,  
la música suena peor.*  
Donald FAGEN

Una nueva guerra recorre hoy el mundo de la música. Una guerra que afecta por igual a discográficas, productores, ingenieros, intérpretes, críticos musicales y fans. Esta nueva guerra ha sido bautizada como “la guerra del volumen” (*the loudness war*) y su incidencia es tan importante que está cambiando la forma en que todo nuevo álbum de música suena, se produce y se consume. El presente trabajo es un intento de acercarse a los problemas y consecuencias que se desprenden de este nuevo panorama musical, que podríamos resumir según la paradójica fórmula aportada por Donald Fagen (Steely Dan) en la cita que encabeza este artículo: a pesar de toda la innovación tecnológica, en la era digital y del MP3 la calidad sonora es peor que nunca.

## I

Derivado de los cambios producidos por la entrada de la tecnología digital en el ámbito musical, desde hace más de una década y media “una revolución en tecnología de grabación ha modificado la forma en que se producen, mezclan y masterizan los álbums” (Levine, 2007)<sup>1</sup>. Esta revolución tiene que ver con el hecho de que la gran mayoría de la música que escuchamos actualmente suena demasiado fuerte, demasia-

---

\* Investigador Predoctoral FPU. Departamento de Periodismo III (Teoría General de la Información). Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid. [isravmarquez@gmail.com](mailto:isravmarquez@gmail.com)

<sup>1</sup> Agradezco a Caroline Betemps el haberme puesto en contacto con este artículo, el cual sirvió de inspiración a la hora de plantear el presente texto.

do alta. De ahí la expresión “guerra del volumen”, que se refiere a la tendencia de la industria musical a producir, grabar, y emitir música elevando progresivamente el volumen todos los años con el objetivo de crear un sonido que destaque por sobre los del año anterior. Se trata de un fenómeno que puede observarse en muchas áreas de la industria musical, particularmente en la radiodifusión y en discos lanzados en CD y DVD. En el caso de los CDs, donde el fenómeno resulta quizás más visible, es el deseo de las discográficas de competir con otras discográficas y artistas lo que les lleva a crear discos que suenen “potentes” y que puedan escucharse en la radio, en el iPod o en los equipos de alta fidelidad “más fuerte” que el disco de la competencia.

“Creo que casi todo está masterizado demasiado fuerte”, señala el productor musical David Bendeth, “La industria decidió que es un concurso de volumen” (citado en Levine, 2007). En efecto, son los propios sellos discográficos los que piden a los productores e ingenieros de *mastering* que trabajan en sus CDs que expriman tanto sus volúmenes que hasta las partes suaves suenen fuertes. Esto se consigue mediante una compresión del rango dinámico (el margen que hay desde el nivel de pico<sup>2</sup> y el nivel de ruido de fondo), lo cual reduce las diferencias entre los sonidos más débiles y los más fuertes en la canción. En realidad, como señala Levine (2007), los productores musicales siempre han utilizado compresión para balancear los sonidos de diferentes instrumentos y para hacer que la música suene más intensa y emocionante. En la época de los discos de vinilo, había un límite físico más allá del cual los niveles de graves no podían ponerse más fuertes a riesgo de que la aguja saltara un surco. El CD admite niveles de volumen más altos, aunque también tiene un límite al que los ingenieros denominan *cerro digital*, o “0dB digital”, que es la mayor amplitud de onda sonora posible, por encima de la cual el sonido distorsiona. La mayoría de los CDs raramente se acercaban al 0dB hasta mediados de los años 90, cuando los compresores y limitadores digitales hicieron más fácil manipular los volúmenes, permitiendo así eliminar (cortar) los picos de las ondas sonoras de forma que el volumen total sube considerablemente.

La tecnología digital hace posible un tipo de manipulación del sonido eficaz y complejo, imposible de alcanzar por otras vías. La información digitalizada, señala Pierre Lévy, puede ser tratada automáticamente, con un grado de finura casi absoluta, de forma rápida y a una gran escala cuantitativa:

Ningún otro proceder distinto del tratamiento digital alcanza *al mismo tiempo* esas cuatro cualidades. La digitalización permite el control de las informaciones y de los mensajes ‘bit a bit’, número binario a número binario, y esto a la velocidad de cálculo de los ordenadores (Lévy, 2007: 38).

Es porque las informaciones están codificadas en forma de dígitos que se las puede tratar y manipular con tanta facilidad. De ahí que la actual “guerra del volumen” se haya visto beneficiada con la digitalización del sonido, ya que permite que las ondas sonoras se puedan cortar y pegar, comprimir, modular, acelerar, retardar, estirar o estrechar con extrema facilidad.

---

<sup>2</sup> El pico es el instante musical más fuerte, que marca el tope de volumen para el resto de la canción.

En concreto, en el caso que nos ocupa, la degradación del sonido se produce durante la fase de masterización del disco, donde para eliminar un pico y conseguir así elevar el volumen general de la canción se *recorta* la onda sonora. Este recorte introduce una pequeña distorsión en el momento en que se aplica, pero suele pasar desapercibida. El problema es que para llegar al nivel de volumen fuerte que hoy es la norma se introduce distorsión constante durante toda la canción, lo que provoca la pérdida de muchos detalles sonoros y características como el “ataque” o la “pegada” a la hora de tocar un instrumento. Otro problema es que como la onda sonora se recorta “por arriba” para subir el volumen, las partes suaves de la canción terminan por alcanzar el mismo volumen de las partes fuertes. Esto hace que se degrade, e incluso elimine, una de las características musicales más importantes: la dinámica, esto es, las gradaciones de la intensidad de la música que permiten destacar tanto las partes fuertes como las suaves (así como toda la gama intermedia) de una pieza musical<sup>3</sup>.

Esta pérdida de la propia musicalidad en beneficio de un volumen atronador (y discriminador), ha hecho que varias personas relacionadas con el mundo de la música condenen esta práctica. Así, músicos, productores, ingenieros, melómanos, fans y entusiastas de la alta fidelidad han alzado sus voces contra una norma que consideran nociva para la música, para el consumo, placer y disfrute musicales. Una personalidad como Bob Dylan expresó su opinión al respecto en una entrevista a *Rolling Stone*, donde señaló que los discos modernos “son atroces, tienen sonido por todos los lados. No hay definición de nada, de las voces, de nada, es como *estático*” (Gross, 2006; Levine, 2007). En agosto de 2006, Angelo Montrone, vicepresidente de A&R<sup>4</sup> de One Haven Music, una división de Sony Music Company, denunció en una carta abierta contra la guerra del volumen que muchos ingenieros de *mastering* estaban siendo obligados en contra de su voluntad a hacer un abuso completo de la compresión sacando discos cada vez más altos para captar la atención de la industria. Según Montrone, la creencia errónea de que un registro súper alto sonará mejor y de que, como por arte de magia, convertirá una canción en un *hit*, ha sido el origen de una guerra que lo único que está consiguiendo es provocar fatiga y dolor en los oyentes, incluso al tratar de disfrutar de su música favorita (Gross, 2006).

Los propios fans les están pidiendo a sus bandas favoritas que relancen sus discos con menos volumen y menos distorsión. Por ejemplo, el disco “*Californication*” de Red Hot Chili Peppers, calificado como “inescuchable” por muchos expertos de estudio, fue objeto de una petición en línea<sup>5</sup> para que fuese remasterizado sin su duro y comprimido sonido (Sherwin, 2007). Incluso los fans del *heavy metal*, un género que privilegia el alto volumen y el máximo de distorsión, consideran que la música de hoy suena demasiado alta. Es lo que pasó con el último disco de Metallica, *Death*

---

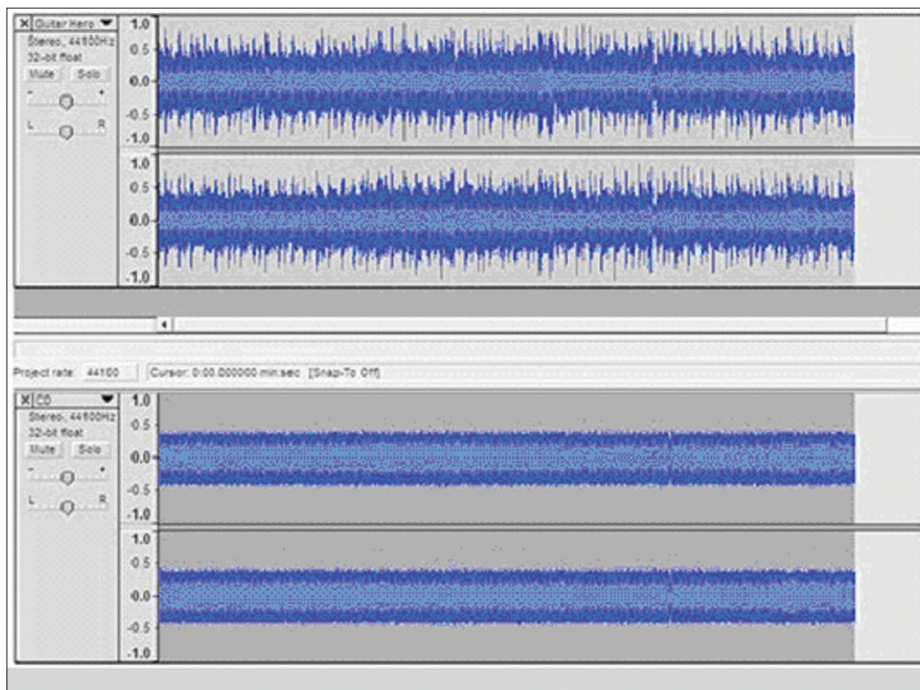
<sup>3</sup> Existen al menos ocho indicadores de dinámica, empezando desde un sonido muy suave (*pp* o *pianissimo*), hasta un sonido muy fuerte (*ff* o *fortissimo*). Con la guerra del volumen, gran parte de la riqueza dinámica de los matices musicales se pierde en beneficio de este último tipo de sonido, que se ha convertido en el estándar de la industria.

<sup>4</sup> A&R son las siglas de Artists & Repertorie, la división de una discográfica encargada del descubrimiento de nuevos talentos y del desarrollo artístico y comercial de éstos.

<sup>5</sup> <http://www.petitiononline.com/RHCPWBCD/petition.html>

*Magnetic*, del que muchos fans dijeron que les ha decepcionado, no por las canciones o el rendimiento, sino por el volumen. Es tan fuerte, dijeron, que apenas se puede conocer y apreciar los detalles de la música (Smith, 2008). Asimismo, algunos fans fueron mucho más allá y descubrieron que la versión utilizada en el popular juego de Playstation 3 *Guitar Hero* suena mucho mejor que el CD. El ingeniero de *mastering* Ian Shepherd publicó un análisis al respecto que vino a confirmar las sospechas de los fans. Comparando las dos versiones, Shepherd concluyó que el CD es aproximadamente 10dB más fuerte que la versión para *Guitar Hero*, casi el doble de fuerte, en promedio (Shepherd, 2008). La siguiente imagen (figura 1) muestra gráficamente la grave naturaleza de la compresión aplicada por los ingenieros de Metallica a la versión en CD del álbum (parte inferior), en comparación con una grabación de la versión para *Guitar Hero* (parte superior):

Como puede verse con facilidad, dice Shepherd, la versión en CD en la parte inferior ha sido muy comprimida, limitada y recortada y suena masivamente distorsionada como resultado. De ahí la forma rectangular de la onda, que indica una ausencia de variación en el sonido, el cual se mantiene prácticamente igual de prin-



**Figura 1**

Comparación de la calidad sonora del álbum "Death Magnetic", de Metallica, en su versión para CD (imagen inferior) y para "Guitar Hero" (imagen superior).

[Fuente: [http://www.wired.com/listening\\_post/2008/09/does-metallicas/](http://www.wired.com/listening_post/2008/09/does-metallicas/)]

cipio a fin. Por el contrario, la versión para *Guitar Hero* en la parte superior ofrece un mayor rango dinámico, lo que la hace más limpia y con un sonido mucho más completo, con más peso en el ritmo de guitarras y bajos. En general, en esta versión todo suena más bajo, pero mucho mejor.

Esta noticia ha sido una de las más comentadas en relación con “la guerra del volumen”, sobre todo cuando el ingeniero de *mastering* responsable del trabajo, Ted Jensen, de Sterling Sound (la empresa que domina el álbum), admitió públicamente que el disco ya le llegó totalmente comprimido y que no se siente orgulloso de que su nombre aparezca en él. Jensen terminaba su declaración expresando su deseo de que algo bueno salga de todo esto en alguna forma de reacción contra el volumen por encima de todo. Y la reacción no tardó en llegar porque miles de personas firmaron una petición en línea para que el álbum fuera mezclado y masterizado de nuevo<sup>6</sup>. El propio Shepherd terminaba su análisis de *Death Magnetic* instando a la gente a firmar esa petición, a devolver el CD si lo habían comprado, a enviar sus quejas a los foros o al propio correo electrónico de la banda: “lo que sea con tal de poner fin a la inútil masacre de nuestra música [...] Tenemos que detener la guerra del sonido antes de que cada CD que escuchemos nos dé dolor de cabeza a los tres primeros minutos”.

## II

Una de las paradojas más características de esta guerra es que se sacrifica la calidad del sonido en beneficio de un volumen brutal, práctica que provoca la desaparición de la principal ventaja sonora del CD: el rango dinámico, esto es, la capacidad para reproducir sonidos extremadamente fuertes y extremadamente débiles, sin problemas de ruido de fondo. Supuestamente, el rango dinámico de los CDs era mucho más grande que el de los vinilos, lo que permitía una réplica de los sonidos altos y bajos bastante buena. Sin embargo, esta ventaja está siendo prácticamente eliminada en los últimos años por el empeño de las compañías discográficas en aumentar el volumen global de todos los álbumes, utilizando cada vez mayor grado de compresión durante el *mastering*, modificando las propiedades de la música que se graba. Así, tanto los sonidos suaves como los fuertes aparecen “aplastados” en su conjunto, disminuyendo el rango dinámico de la grabación, que suena plana, chata, sin matices: sin vida. Según Jerry Tubb, de Terra Nova Mastering, escuchar discos así “es como sentarte en la primera fila en el cine. Todas las imágenes están en tu cara” (Gross, 2006).

Esta proliferación de sonidos dispuestos al máximo volumen hace que “la guerra del volumen” tenga algo de obsceno. Para Jean Baudrillard, la obscenidad es el espacio donde no hay escena ni juego, donde la distancia de la mirada (de la escucha) se borra:

Está claro que escena y obscena no tiene la misma etimología, pero la aproximación es tentadora, pues, desde el momento en que existe escena, existe mirada y distancia, juego y alteridad. El espectáculo está relacionado con la escena (2002: 35).

---

<sup>6</sup> <http://www.gopetition.com/petitions/re-mix-or-remaster-death-magnetic.html>



La obscenidad, no. En la obscenidad no hay *escena* sino *obscena*: ese espacio donde las cosas son ofrecidas de forma inmediata a la vista (al oído), sin distancia, sin encanto, sin magia y sin verdadero placer. Surge entonces una especie de “éxtasis de la comunicación” (Baudrillard, 1998), y ese éxtasis es obsceno: la obscenidad de lo visible, de lo demasiado visible, de lo más visible que lo visible; lo que equivale a una obscenidad de lo sonoro, de lo demasiado sonoro, de lo más sonoro que lo sonoro, donde toda la riqueza dinámica de sonidos, de matices y detalles instrumentales, se disuelven por completo en volumen, en un *fortissimo* brutal, implacable, donde, parafraseando a Tubb, todos los sonidos están en tu cara.

En efecto, como señala el productor e ingeniero de *mastering* Erik Wofford, “si los sonidos fuertes son los mismos que los suaves, se destruye toda la emoción o dinámica natural creada por la banda” (Gross, 2006). Para Wofford, las ondas de sonido deben ser similares a lo que los ingenieros llaman “olas”, con sus crestas (los picos agudos) y valles. Pero si buscamos estas formas en las olas generadas por la mayoría de álbumes modernos vemos que sólo hay cresta, pico, y los valles (las partes suaves) prácticamente han desaparecido. Es como mirar un ladrillo: “Estas ondas cuadradas son un suceso muy poco natural”, señala Wofford, “Suena mal al oído. No puedes oír los detalles” (Gross, 2006). Podemos observar esto en la siguiente imagen (figura 2) de la canción “*I Bet You Look Good on the Dancefloor*”, de Arctic Monkeys:

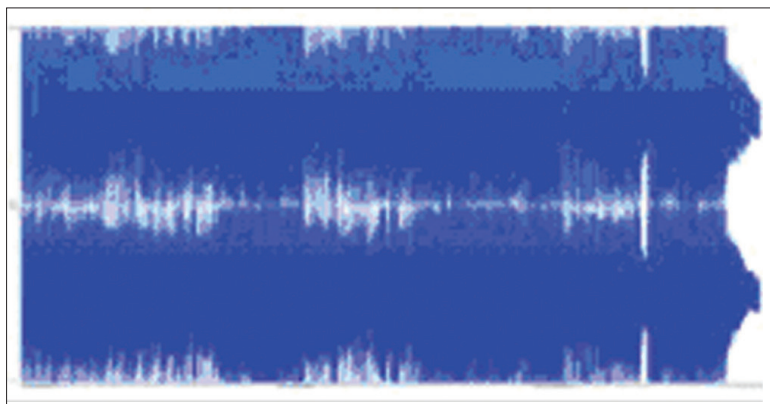


Figura 2  
Onda sonora de la canción *I Bet You Look Good on the Dancefloor*,  
de Arctic Monkeys.  
[Fuente: Levine, 2007]

Como vemos, la onda sonora está saturada de picos, no hay fluctuaciones en su volumen y se mantiene así durante toda la canción. Las ondas son cuadradas, con forma de ladrillo, lo que se traduce en una ausencia de detalles sonoros y en un completo abarrotamiento musical. Lo mismo ocurre en el resto de las canciones de *Whatever People Say I Am, That's What I'm Not*, el disco al que pertenece nuestro

ejemplo: la banda nunca parece tomar un respiro para recuperar el aliento. Al mantener una intensidad y un volumen constantes, las canciones pierden dinámica y resultan bastante monótonas. "Pierdes la potencia del estribillo, porque ya no es más fuerte que las estrofas", apunta Bendeth. "Pierdes emoción" (Levine, 2007).

Bendeth, como muchos de sus compañeros de profesión, cree que basarse demasiado en este efecto puede tener efectos nocivos para la música, tales como oscurecer los detalles sonoros, quitarle su potencia emocional y afectiva o dejar a los escuchas con lo que los propios productores e ingenieros denominan "fatiga auditiva", interesante fenómeno que pasamos a revisar a continuación.

### III

El concepto de "fatiga auditiva" ha sido estudiado, entre otros, por el neurocientífico y músico estadounidense Daniel Levitin. Para este autor, el oído interno comprime automáticamente golpes de alto volumen para autoprotegerse, y es por ello por lo que tendemos a asociar compresión con volumen:

Nuestros oídos comprimen los sonidos que son muy fuertes con la finalidad de proteger los elementos delicados de su parte media e interna. Normalmente, cuando se eleva la intensidad de los sonidos en el exterior, nuestra percepción aumenta de forma proporcional. Pero cuando llegan a ser realmente fuertes, un aumento proporcional en la señal transmitida por el tímpano causaría una lesión irreversible. La compresión de los niveles sonoros (o la gama dinámica) significará que los grandes aumentos de nivel sonoro en el exterior generan cambios de nivel mucho más pequeños en nuestros oídos [...] La mayoría podemos apreciar cuando se está produciendo esa compresión; los sonidos comprimidos tienen un timbre distinto (Levitin, 2008: 78).

Los cerebros humanos han evolucionado para prestar especial atención a los sonidos fuertes. Así, cuando se comparan dos grabaciones con distinto volumen, tendemos a pensar que la más fuerte se escucha mejor. Esto puede atribuirse a la forma en que el oído humano responde a los distintos niveles de presión sonora: nuestra habilidad para responder a la frecuencia cambia según las diferencias en el nivel de presión sonora, de forma que cuanto mayor es éste, mayor es el número de frecuencias bajas y altas que percibimos. La música con más volumen es más fácil de escuchar en ambientes ruidosos como un automóvil, un tren, o una calle llena de gente. Sin embargo, dice Levitin, el efecto de los sonidos fuertes en nuestro cerebro no dura mucho, porque el disfrute de la música viene de la variación en ritmo, timbre, frecuencia y volumen y, si mantienes alguna de estas variables constante (el volumen, en este caso), puede parecer monótono. Después de unos pocos minutos, muestran las investigaciones, el volumen constante empieza a fatigar al cerebro por su excesiva monotonía. Aunque pocos escuchas se dan cuenta de esto de manera consciente, muchos sienten la necesidad de saltar a otra canción (Levine, 2007).

Con la compresión se obtiene más volumen, pero menos dinámica. Cuando se expone a alguno de estos discos modernos de alto volumen y distorsión constante, el oyente siente algo extraño, pues aunque las canciones le gusten siente la necesi-

dad de dejar de escuchar. Es casi una respuesta inconsciente. Angelo Montrone, en su ya citada carta abierta a la industria de la música, señalaba lo siguiente:

¿Alguna vez has oído alguno de los tonos de prueba en la televisión cuando la estación está en antena? ¿Te has fijado en cómo se convierte en un dolor molesto en muy poco tiempo? Eso es esencialmente lo que le ocurre a una canción cuando está muy comprimida. Se eliminan todas las dinámicas (Gross, 2006)<sup>7</sup>.

Montrone utiliza este ejemplo para referirse a esas grabaciones hipercomprimidas que resultan física y psicológicamente agotadoras para los oyentes, la mayoría de los cuales probablemente no saben por qué sienten tan desgastados su cerebro y sus oídos a los pocos minutos de escucha.

Paradójicamente, incluso en géneros tradicionalmente fuertes y distorsionados como el *rock* y el *heavy metal*, los efectos de la compresión pasan factura a los oyentes. Como señala Shepherd (2008), la competición por el máximo volumen está produciendo discos aplastados, sin vida, y excesivamente distorsionados: productos desagradables de escuchar. Estos discos son menos interesantes, implican una menor participación, resultan menos impactantes y, en última instancia, su escucha nos fatiga. La distorsión, señala Shepherd, es una parte fundamental de la música moderna. Sin distorsión no habría guitarra eléctrica, órgano Hammond, válvula de EQ, Roland 303, etc., elementos todos ellos que resultan fundamentales para entender la historia de la música moderna. La distorsión como herramienta creativa tiene verdadero talento, pero resulta completamente innecesaria cuando se vincula a un exceso de compresión, a un exceso de limitación o a un exceso de saturación. Entonces todo suena mal, provocando en el oyente la sensación de que los altavoces están rotos, y produciéndole dolor de cabeza y fatiga auditiva. No hay contraste, no hay sensación de volumen. La compresión aplasta la música y la hace completamente plana, sin dinámica, sin vida. Es irónico, porque todas las herramientas necesarias para que la música suene potente, con ataque, con garra y emoción, y que la tecnología digital ha facilitado enormemente desde su llegada, han sido sacrificadas en la búsqueda de un alto nivel de volumen que lo único que consigue es saturar y fatigar nuestros sentidos, sobreexponerlos a un sonido plano y monótono que nos pega directamente en la cara, cual ladrillo.

#### IV

Una de las razones más repetidas y comentadas por productores e ingenieros sobre el por qué de la guerra del volumen tiene que ver con la creciente ubicuidad de

---

<sup>7</sup> El ejemplo de la televisión es interesante porque la misma técnica de compresión se ha utilizado durante años para que los anuncios comerciales sobresalgan sobre los programas y así capturar la atención de la gente. Ahora que las canciones se consumen a menudo de forma individual o escuchándolas en anuncios en lugar de como parte de un álbum, los artistas y las discográficas sienten la misma presión de capturar la atención de los oyentes en unos pocos segundos. Los anuncios son una fuente de ingresos importante para las bandas de hoy, así como un excelente medio para ser escuchados, y el uso de la compresión es una manera de hacerse notar y sobresalir por encima de otras bandas (véase Masterson, 2008).



la música y con las nuevas formas de consumirla. Como señala George Yúdice, las tecnologías de las últimas tres décadas han incidido en la experiencia de todos, y no sólo en la de los músicos o en la de los aficionados a este o aquel tipo de música:

Hoy en día se ha ampliado el papel que la música —y la sonoridad en general— juega en la sociedad debido a la innovación tecnológica y los cambios en el consumo y la participación cultural. Entre otras cosas, percibimos que la música —y un sinnúmero de nuevos sonidos sintetizados— es cada vez más ubicua; casi no hay espacio donde no se oiga música. Desde el acompañamiento musical en el cine [...] hasta los iPods de hoy, pasando por la ‘muzakificación’ de ascensores y *shoppings* y la incorporación de chips sonoros a las tarjetas de cumpleaños y navidad, o la música a la que nos someten mientras aguardamos en el teléfono para que nos atiendan los que prestan servicios al cliente, nuestro paisaje acústico, asistido tecnológicamente resuena cada vez más, permeando nuestra experiencia (Yúdice, 2007: 18-19).

Todo esto ha hecho que nuestra forma de escuchar música sea muy diferente a la de hace veinte o treinta años. Para mucha gente, la música se escucha actualmente “en el camino” (*on the road*), en los coches, en los auriculares mientras paseamos, mientras hacemos deporte o mientras viajamos en metro o en autobús. La música tiene que competir con el sonido del motor del coche, tiene que elevarse por encima del ruido de la calle o del chismorreo de la gente y de los motores en el transporte público. La vida en general es mucho más ruidosa de lo que lo era antes y la música tiene que competir por su supervivencia en una suerte de “darwinismo de lo sonoro”: tiene que ahogar el resto de sonidos que habitan nuestro entorno y para ello recurre a la guerra del volumen. “La nuestra es una cultura de la competencia”, señala Wofford. “Tal vez los sellos piensan que la música tiene que ser superagresiva, superbrillante, como un niño gritando en un supermercado, para captar nuestra atención” (Gross, 2006). Como vimos más arriba, es la misma lógica utilizada durante años en televisión para que los anuncios sobresalgan por encima de los programas y lograr así la tan ansiada atención de los espectadores. Para ambas industrias, la televisiva y la musical, un volumen fuerte significa una mayor atención y, como consecuencia, unas mayores posibilidades de negocio.

El darwinismo y ubicuidad de lo sonoro se traduce en un bombardeo musical constante y a un volumen cada vez más alto, lo deseemos o no. Como señala Oliver Sacks, muchos de nosotros estamos continuamente conectados a reproductores de MP3 como el iPod, “inmersos en conciertos de nuestra propia elección que duran todo el día [...] y para aquellos que no están conectados surge una música interminable, inevitable, y a menudo de una intensidad ensordecedora, en restaurantes, tiendas y gimnasios” (2009: 71). Esa intensidad ensordecedora de la que habla Sacks se ha convertido en la norma de la industria, una norma que tiene efectos hasta para aquellas personas más desconectadas de la música (convertidos irremediamente en *consumidores musicales pasivos*), pues su omnipresencia es absoluta y su volumen nos reclama, fuerza nuestra atención. Este bombardeo musical, dice Sacks, “causa cierta tensión en nuestros sistemas auditivos, exquisitamente sensibles, que no pueden sobrecargarse sin que haya consecuencias funestas. Una de tales consecuencias es que la gente pierde el oído cada vez más” (2009: 71).

Esto afecta sobre todo a las generaciones más jóvenes, a la denominada “generación iPod”, quienes al haber nacido inmersos en la era de la información (los “nativos digitales”) han crecido acostumbrados a una música dinámicamente comprimida y al sonido delgado, metálico y plano del MP3; de hecho, prefieren este tipo de sonido al de otros formatos como el vinilo o el CD, del mismo modo que las generaciones anteriores prefieren muchas veces el sonido granulado del vinilo y creen que la música digital no suena igual que un CD o un buen tocadiscos. Al ser la música digital de peor calidad debido a la compresión del sonido y al aumento general de los rangos de frecuencia y volumen, el oído de los jóvenes se ve afectado hasta el punto de padecer graves defectos auditivos que pueden acabar en sordera a edades muy tempranas.

Como señala Sacks, si bien el órgano de Corti, contrariamente al ojo, está bien protegido de daños accidentales (está profundamente alojado en la cabeza, encajonado en el hueso pétreo, y flota en fluido para absorber las vibraciones accidentales) este órgano, con sus delicadas células pilosas, es enormemente vulnerable a otros ataques, como pueden ser los sonidos fuertes: cada sirena de ambulancia tiene su precio, así como el ruido de los aviones, los conciertos de rock, o los iPods a todo volumen:

Dichos problemas es de esperar que aumenten exponencialmente para la gente que pone el iPod u otras músicas a niveles demasiado altos. Se dice que más de un 15% de jóvenes padecen ahora defectos auditivos graves. Escuchar música en un entorno ya ruidoso, utilizándolo para ahogar el otro, casi garantiza la destrucción de células pilosas (Sacks, 2009: 163).

Surge entonces la necesidad de una cierta “ecología de los sonidos” (Virilio, 1997) que trate estas experiencias límite y que preserve nuestro oído de los ataques de un volumen demasiado alto, como el que actualmente determina nuestra experiencia musical en el espacio público, en ese mundo exterior que también lucha por imponer sus sonidos.

## V

Las nuevas formas de escucha condicionan al mismo tiempo el propio proceso de producción. Los productores e ingenieros de grabación saben que el destino más frecuente de los discos en los que trabajan es el de ser convertidos en MP3, reproducidos a través de los pequeños altavoces de nuestro ordenador, de los auriculares de nuestro iPod o en el equipo de música de nuestro coche. Por eso no se sorprenden cuando los sellos discográficos les piden que expriman al máximo los volúmenes hasta lograr una intensidad constante, la misma que nos produce fatiga auditiva y pérdida de oído. Todo esto hace que el resultado de lo que escuchamos sea muy diferente de lo que los músicos grabaron en el estudio.

Como explica Levine (2007), tanto como los CDs suplantaron al vinilo y a las cintas de cassette, el MP3 y otros formatos musicales digitales están reemplazando

al CD como la forma más popular de escuchar música. Esto significa mayor velocidad, facilidad y eficacia pero peor calidad. Para crear un archivo de MP3, el ordenador samplea la música de un CD y la comprime dentro de un archivo más pequeño, lo cual excluye información musical a la que el oído se muestra mucho menos sensible. La conversión a MP3 elimina cerca del 90% de esta información, que va a parar a los extremos de graves y agudos. Esto explica por qué muchos MP3 suenan planos: no reproducen bien la *reverb* o reverberación y la falta de detalles en agudos los hacen sonar aplastados, sin pegada y con menos emoción.

Para compensar las limitaciones del sonido MP3, los mismos productores están alterando la forma de mezclar los discos en los que trabajan. Butch Vig, miembro de Garbage y productor de discos tan importantes como el *Nevermind* de Nirvana o el *Siamese Dream* de Smashing Pumpkins, explica lo siguiente:

Tienes que ser consciente de cómo la gente va a escuchar música, y casi todos están escuchando MP3. Algunos de los efectos se pierden. Así que a veces tienes que sobreexagerar cosas (Levine, 2007).

Otros productores creen que los CDs intensamente comprimidos hacen mejores MP3, ya que el alto volumen de la música puede compensar la chatura del formato digital. Es lo que comenta Kim Deal, de The Breeders, sobre el último disco de su banda, *Mountain Battles*: "Supuestamente sonaba bien en el iPod, pero si pones el CD en el reproductor de CDs escuchas distorsión digital" (Levine, 2007).

Por otro lado, nuestros coches también han contribuido enormemente a aumentar el volumen de la música y a degradar la calidad del sonido. Para muchas personas (sobre todo aquellas que no dispone de mucho tiempo libre), el coche es su principal medio de escucha, el único momento en que pueden poner algo de música y escucharla, aunque sólo sea de fondo. La escucha de música en el coche nace con la cinta de cassette y se populariza con el CD, dando lugar a toda una industria auxiliar de equipos de audio para coches. Como señala el productor Bob Katz, es imposible reproducir un disco de vinilo en el coche: sólo puedes hacerlo tranquilamente en tu casa, con un buen equipo de sonido y disfrutando de toda la gama dinámica de la grabación. En el coche hay demasiado ruido, y el rango dinámico de muchas grabaciones modernas se ha reducido mucho más allá de lo necesario para que funcionen en el coche (Jones, 2005). Por lo tanto, para hacer frente al ruido del motor, del tráfico, de los pitos y cláxones, y de la velocidad en general, los discos se masterizan a un volumen alto y fuerte para asegurar su supervivencia frente a estos otros sonidos. ¿La consecuencia? Ya la sabemos: la pérdida total de la gama dinámica.

## VI

Decía más arriba que estas formas de producción y escucha musicales hacen que la música que nos llega finalmente, tras pasar por los filtros de la producción, mezcla, masterización y conversión de formato, si procede, sea muy diferente de

la que escuchaban los músicos en el estudio de grabación. Esto es algo que todo buen amante de la música no puede menos que criticar, como hace Daniel Levitin: “Siempre quiero escuchar la música de la misma manera en que los artistas quisieron que la escuchara” (Levine, 2007). Hoy en día, con todos los filtros por los que la música se ve obligada a pasar si quiere ser competente, esta pretensión se hace bastante difícil, por no decir imposible.

“La guerra del volumen” es una guerra de la industria musical, promovida por ella y desplegada según sus normas y directrices. Muchos artistas, productores e ingenieros vinculados a la industria se ven obligados a callar y a aceptar los términos de esta lucha, pues la última decisión no depende de ellos sino de las compañías discográficas. Éstas han decretado que el máximo volumen posible sea la norma estándar para la mayoría de los discos modernos según una lógica simplista de que “más alto es mejor”. Como señala Peter Mew, ingeniero de *mastering* en los estudios Abbey Road, “Las compañías están compitiendo en una carrera de armamentos para hacer el sonido de su álbum ‘más alto’. Las partes suaves son cada vez más fuertes y las partes fuertes se convierten en zumbido” (Sherwin, 2007). El único objetivo de esta “carrera de armamentos musical” es, pues, hacer los discos cada vez más fuertes para sobresalir en la radio, en las nuevas formas de *jukebox* (como el iTunes de Apple) y, sobre todo, en los iPods y otros reproductores de música portátiles.

Los más afectados por esta guerra son los propios artistas, que ven cómo el resultado final del disco dista mucho de lo que grabaron en el estudio, y los fans, que no pueden acceder a la música tal y como los artistas querían que la escucharan. Así, muchas bandas han hecho sus registros más fuertes en contra de su voluntad, y miles de fans se han organizado y movilizado pidiendo volver a poner la decisión sobre la producción, mezcla y masterización del álbum en manos de las bandas. Sin embargo, esta pérdida de libertad del artista para con su música no es algo nuevo. Como recuerda Jacques Attali (1995), en realidad se remonta a finales del siglo XIX, cuando la tecnología occidental hace posible la grabación de sonidos, la cual instaura un nuevo tipo de sociedad: la de la producción en serie, la repetición y el no-proyecto. El uso no es ya disfrute de un trabajo presente (*representación*), sino consumo de una reproducción (*repetición*)<sup>8</sup>. Esto tiene enormes consecuencias para el músico, que ve convertida su obra en una mercancía de la que ya no es el único responsable:

---

<sup>8</sup> Attali define la red de la representación como aquella caracterizada por un espectáculo al que se asiste en lugares específicos: campos cerrados, domicilios particulares, salas de concierto, etc. El valor de la música aquí es su valor de uso como espectáculo y puesta en escena: valor de la experiencia espaciotemporal presencial e inmediata. Dicho más sencillamente, es representación lo que surge de un acto único que se vive y experimenta aquí y ahora, *in situ*. La naturaleza de la representación se ve alterada por el surgimiento de la red de la repetición. Esta red aparece en el siglo XIX con las grabaciones y es concebida como modo de conservación de la representación, lo cual genera una nueva forma de organización de la economía basada en el almacenamiento, la accesibilidad y la repetición, donde cada espectador tiene una relación solitaria con un objeto material; el consumo de música se vuelve individual, simulacro del ritual sacrificial y espectáculo ciego. La red ya no es aquí una forma de sociabilidad, ocasión de encuentro y comunicación de los espectadores, sino instrumento de accesibilidad formidable a un depósito individualizado de la música (Attali, 1995: 52).

Todo el proceso de producción de la música es muy diferente del de la representación, en la que el músico sigue siendo el amo relativo de lo que propone al auditorio. Es verdad que, cuando la técnica sonora viene a representar un papel importante en su representación, ya no está sólo. Pero hoy día, en la repetición, el ingeniero de sonido determina la calidad de la grabación, y gran número de técnicos constituye y conforma el producto entregado al público. Así, la decisión de retomar una grabación para perfeccionarla o para concluirla, pertenece, al menos en responsabilidad conjunta, a los técnicos de sonido cuyos criterios de decisión son evidentemente muy distintos de los de los ejecutantes y de los autores. El intérprete no es más que un elemento de la calidad del conjunto; lo que cuenta es la pureza clínica de lo acústico (Attali, 1995: 156-157).

La actual guerra del sonido no hace más que acentuar esta situación en la que el músico es sólo un elemento más de la calidad del conjunto y pierde su libertad para decidir sobre el resultado final de la grabación. Pero quien determina este resultado hoy en día no son ya los técnicos de sonido, como decía Attali, ya que éstos, como hemos visto, se ven actualmente obligados a comprimir y aumentar el sonido de las grabaciones en contra de su voluntad, sabiendo incluso que tal efecto va a empeorar notablemente la calidad del sonido y del disco en general. Esta decisión pertenece únicamente a las casas discográficas, las mismas que iniciaron esta guerra en su incansable carrera por el máximo volumen posible y, según su lógica, por el mejor disco posible: el n.º 1.

## VII

No sólo es la música moderna la que suena demasiado fuerte. En efecto, la guerra del volumen afecta también a la remasterización de discos antiguos, a los que se les aplica el mismo tipo de compresión y máximo volumen que a los discos actuales. La industria ha descubierto en la remasterización un espectacular nicho de mercado, sobre todo en los más melómanos y audiófilos, que no dudan en volver a comprar un disco que ya tienen con el pretexto de que ahora “suena mejor”. Lo mismo ocurre en el ámbito del cine, como en el caso paradigmático de la saga de *La Guerra de la Galaxias*, cuyas versiones remasterizadas han generado ventas millonarias debido a la incorporación de mejores calidades de imagen y sonido, de color (mayor contraste y niveles de blanco y negro) y de nuevos elementos, como el cambio de muchos personajes secundarios o la sustitución de prácticamente todas las naves espaciales por sus versiones digitales, lo que aporta un mayor nivel de detalle. Así pues, para ambas industrias, la remasterización de discos y películas es dinero asegurado.

Sin embargo, no han tardado en aparecer quejas de fans argumentando que muchos de sus discos favoritos suenan demasiado fuertes en su versión remasterizada. Tal es el caso de la nueva colección de Led Zeppelin, *Mothership*, que suena mucho más fuerte que los álbums originales de la banda; o del *Elvis 30 #1 Hits*, de Elvis Presley, que en opinión de David Bendeth, responsable de la mezcla, fue masterizado demasiado fuerte para su gusto: “Muchos audiófilos odian ese remaster,” señala, “pero la gente lo puede reproducir en el coche y es competitivo contra el nuevo disco de Foo Fighters” (Levine, 2007).

La regla general para la mayoría de las versiones remasterizadas es un disco que suena más alto que el original pero a costa de perder la calidad sonora y toda la gama de detalles y matices musicales. El propio Levine (2007) cuenta la anécdota de cómo la madre del fallecido Jeff Buckley, Mary Guibert, mientras preparaba la reedición de *Grace* con motivo de su décimo aniversario, escuchó la cinta de 3/4 de pulgada original de las grabaciones de su hijo y quedó realmente sorprendida porque pudo descubrir “instrumentos que nunca se escucharon en ese álbum, como platillos tocados con dedos y el sonido de las cuerdas de las violas al ser golpeadas. Me sorprendió porque fue exactamente lo que el escuchó en el estudio”, y lo que seguramente quería que sus fans escucharan. La versión remasterizada de 2004 eliminó todos esos detalles en beneficio del máximo volumen, y la madre de Buckley quedó realmente desilusionada. Por eso en 2006, cuando compiló la colección *So Real: Songs From Jeff Buckley*, insistió para que un consultor de A&R independiente supervisara todo el proceso de reedición y buscara un ingeniero de *mastering* que reprodujera el sonido que Buckley realizó en el estudio. “Puedes oír distintivamente los instrumentos y el sonido de la habitación”, dijo sobre esta recopilación. “La compresión emborrona las cosas”.

Un ejemplo visual servirá para apreciar este aspecto de la remasterización mucho mejor. La siguiente imagen (figura 3) muestra gráficamente la tremenda compresión aplicada a la versión remasterizada de la canción *Search and Destroy*, de The Stooges. La primera imagen pertenece a la edición en CD de 1990. La segunda es la versión remasterizada de 1997:

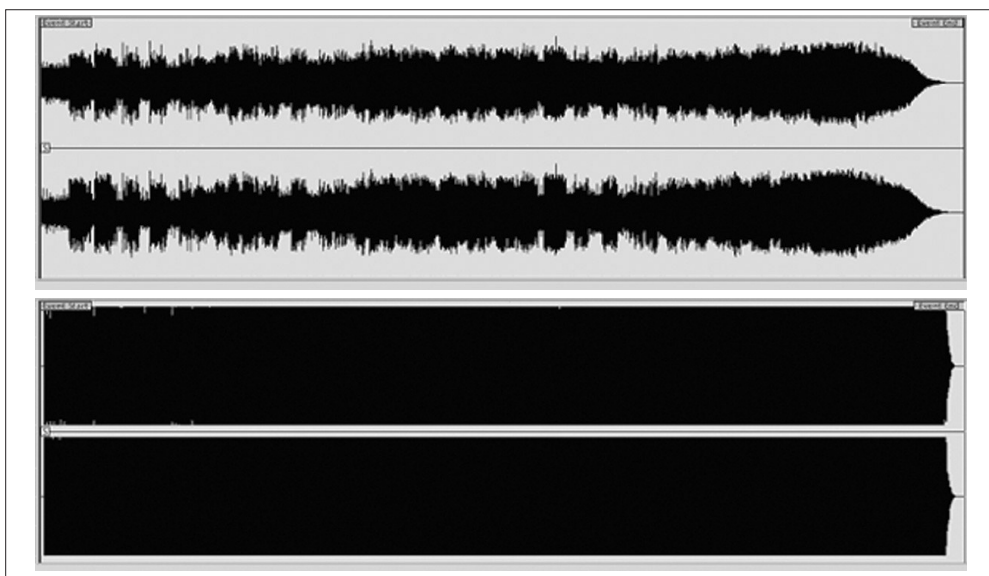


Figura 3

Onda sonora de la canción *Search and Destroy*, de The Stooges, en su versión para CD (imagen superior) y su versión remasterizada de 1997 (imagen inferior)

[Fuente: <http://www.chicagomasteringservice.com/loudness.html>]



La onda de la primera imagen conserva la forma de “olas”, con sus crestas y valles, lo que se traduce en un rico y variado registro dinámico, con toda la gama de partes suaves y fuertes en su sitio. La segunda imagen, por el contrario, es un rectángulo perfecto. Y es un rectángulo perfecto porque prácticamente no hay variación dinámica en la pista. El volumen, en este caso, se ha logrado con el recorte de la práctica totalidad de las formas de onda de la edición original, que han sido sustituidas por ondas cuadradas que simulan la imagen de un ladrillo. El resultado es opresivo, fatigoso y amusical, pues supone una ausencia total de detalles sonoros y matices musicales. Así pues, la versión remasterizada (y esto es extensible a la mayoría de las remasterizaciones musicales), que nació para ser mejor y de mayor calidad que la anterior, suena mucho peor. De ahí el carácter paradójico de la remasterización.

### VIII

Puede que esta guerra, con sus discos a todo volumen y su inevitable pérdida de detalles musicales, sea una de las razones de la actual caída de ventas de CD y del regreso o resurrección del disco de vinilo. Gran cantidad de artistas están sacando sus discos en este formato y se están reeditando antiguos álbums publicados originalmente en vinilo e incluso discos que nunca habían aparecido bajo esta forma. Un ejemplo es la banda U2, quienes exigieron por contrato que sus discos se publicaran y reeditaran en vinilo (exigencia sólo al alcance de unos pocos, por otro lado). Muchos consumidores sienten también actualmente preferencia por este formato por su valor de fetiche, aura nostálgica y mejor calidad de sonido, que supera al de otros formatos como el CD. Ya en 1991, el propio Neil Young decía lo siguiente sobre el nuevo formato:

Los CDs son totalmente superficiales, les falta la profundidad del sonido analógico. Donde antes había todo un universo de sonido, una zona de ecos y ruido, millones de partículas sonoras, ya no hay nada. Escucha un disco de principio a fin y luego el mismo CD entero. Tu organismo notará la diferencia (citado en Esteban y Velasco, 2007).

En una línea similar, el ingeniero de *mastering* Tom Coyne señala que limitar el rango dinámico “es simplemente un asalto al cuerpo. Cuando tienes 15 años es lo más *cool* —estás siendo machacado. ¿Pero realmente quieres eso en un álbum entero?” (Levine, 2007). La “generación iPod” parece que sí, las generaciones anteriores no. De ahí la actual vuelta al sonido cálido, orgánico y envolvente del disco de vinilo, donde toda la gama dinámica permanece en su sitio y es posible descubrir miles de detalles sonoros y musicales distintos en cada canción. En efecto, un rango dinámico amplio como el que permiten los discos de vinilo crea en el escucha una mayor sensación de espacialidad y hace más sencillo diferenciar instrumentos individuales. Como señala el productor Joe Boyd, “suena cálido, suena tridimensional, suena diferente. El sonido analógico [...] afecta más emocionalmente” (Levine, 2007). Es lógico. Los instrumentos analógicos como el piano o la guitarra se reproducen con mayor calidad con un sistema también analógico. Una escucha atenta

puede revelarnos los distintos timbres y matices de estos instrumentos, su textura sonora. El CD suena demasiado limpio y superficial, no admite esas "zonas de ecos y ruido" de las que hablaba Neil Young, no admite el "error".

Es importante reconocer en todo esto un complejo modelo de valores, características y asociaciones. Como señalan Gilbert y Pearson (2003), cuando se habla de ciertos componentes de un equipo calificándolos de "más cálidos", "más orgánicos" o con "más sentimiento" que otros, se está admitiendo que las piezas en cuestión ayudan al músico (y también al escucha) a lograr los resultados deseados y le facilitan la producción (y recepción) de efectos musicales concretos o especiales. Así, conceptos como "calidez", "orgánico" o "sentimiento" presentan significados musicales que, como dice Robert Walser, "son contingentes pero nunca arbitrarios". Por ejemplo, la "calidez" como término musical hace referencia a "la abreviatura de un timbre especial que se consigue con la grabación pre-digital, y que refleja una acentuación de las frecuencias de gama baja-media común a las tecnologías musicales analógicas" (Gilbert y Pearson, 2006: 231). El sonido digital no posee estas características, y a consecuencia de su capacidad para retener las frecuencias muy altas suele, por el contrario, considerarse "frío".

Argumentos como éste son los que estarían provocando actualmente una vuelta al sonido analógico y "cálido" del vinilo por oposición al sonido digital y "frío" del CD y el MP3. Al emplear términos como "calidez" u "orgánico" al referirse al sonido del vinilo lo que se está haciendo es otorgar cierto aire de humanidad a la tecnología analógica, en oposición implícita a la "frialidad" robótica de la tecnología digital. En este sentido, la guerra del volumen no habría hecho sino aumentar esta frialidad y artificialidad elevando el volumen de los CD a un nivel extremo y en gran medida "antinatural". Por lo tanto, no es extraño que muchos vean en la reciente vuelta del vinilo una posible solución a esta guerra de volúmenes.

## XIX

Puede que a algunos lectores toda esta historia de la guerra del volumen y de que los discos suenan cada vez más fuerte les parezca algo extraña: ¿No controlamos el volumen por nosotros mismos? ¿No podemos regularlo directamente desde el mando de volumen de nuestro equipo de música, iPod y otros reproductores de música portátiles? Sí, pero el problema es que el volumen viene dado alto ya de fábrica, y a mínimo que queramos subirlo para poder escuchar algo de manera decente nos encontramos con una música fuerte incluso en los niveles de volumen más bajos. Las compañías saben que nunca llegamos al máximo de volumen de nuestros equipos de música a riesgo de saturar el sonido y dañar los altavoces y el resto de componentes. Por eso limitan el rango de volumen haciendo que los discos suenen ya lo bastante altos y fuertes en los niveles bajos y medios de nuestros reproductores para que puedan competir con el resto de sonidos y así lograr su supervivencia. Según Geoff Emerick, quien trabajó como ingeniero de sonido en varios discos de los Beatles, esto se debe a que las compañías discográficas no confían en la libertad de los oyentes para decidir por sí mismos si quieren o no subir el volumen (Sherwin, 2007). Por eso, impo-

nen un volumen alto desde el principio para asegurarse la atención de la audiencia: “A la manera de un réptil que fascina a su presa, todo orden prohíbe el libre albedrío de aquel que es su destinatario” (Virilio, 1997: 130).

Es el propio Virilio quien ante la intensidad acústica del *walkman* (del iPod hoy) que conduce a la lesión irreversible del oído interno, y del nivel sonoro en los lugares públicos, reclama una especie de “derecho a la sordera” que haga frente a los excesos de todo género de contaminación acústica. Se podría pensar entonces en una ciencia del medio ambiente sonoro, en una “ecología de los sonidos” que trate estas experiencias límite, que preserve nuestro oído de los ataques de un volumen demasiado fuerte, como el que actualmente nos proporcionan los discos de las compañías discográficas en su afán por hacerse con nuestra atención.

Entonces, ¿la música está condenada a sonar cada vez peor y a dañar inevitablemente nuestros oídos con su volumen extremo? Según hemos podido ver a lo largo de este artículo, la conciencia sobre este problema está creciendo ya que existe un descontento general con esta práctica y un deseo de poner fin a la guerra. A ejemplos tan interesantes y significativos como el de peticiones en línea de fans reclamando más libertad para los artistas, hay que añadir la creación en agosto de 2007 de la organización sin fines de lucro *Turn Me Up!*, promovida por un grupo de productores e ingenieros con el objetivo de “volver a traer la dinámica a la música”, como reza su lema. La organización propone poner etiquetas en los CDs que cumplan con los estándares de alta calidad sonora (figura 4).



Figura 4

Certificado de calidad sonora promovido por la organización Turn Me Up!

## X

Como señalan desde su página web,<sup>9</sup> su objetivo no es tanto desalentar los fuertes registros (que son, por supuesto, una opción válida para muchos artistas, sobre todo para aquellos vinculados a grandes discográficas) sino hacer de la elección de un registro más dinámico una opción para los artistas. Con ello pretenden crear nuevos estándares de calidad de sonido, lejos del “más alto es mejor” de la industria,

<sup>9</sup> <http://www.turnmeup.org>

con discos que no suenen tan altos y fuertes pero que suenen mejor, con un mayor rango dinámico. Esto permitirá a los oyentes un mayor control del volumen, pudiendo subir o bajarlo a voluntad, sin imposición de fábrica.

Después de todo, puede que esta guerra del volumen no sea más que algo puntual y pasajero, un fenómeno de moda (*el último grito*, nunca mejor dicho) que conserva de ésta su carácter extremo, ruidoso y en gran medida violento. La moda se hace, se fabrica, se difunde y se consume: busca los extremos y se asienta en ellos. No otra cosa ha hecho la industria discográfica con la guerra del volumen: fabricar, difundir y hacer-consumir un volumen alto y fuerte, comprimiendo los sonidos y aplastando las dinámicas al extremo para imponer un modelo de escucha que no tiene ningún respeto por las gamas suaves y los silencios. Decía Georges Perec (2008: 55) que de un objeto de moda se dice que hace furor: “Pero ¿no hay algo furibundo, realmente furibundo, en la moda? No sólo furibundo, por otra parte, sino también ruidoso, muy ruidoso, atronador. La moda no tiene ningún respeto por el silencio: nos rompe los tímpanos”. Como nos los “rompe”, literal y metafóricamente, la guerra-moda del volumen que domina hoy día el mundo de la música.

## EPÍLOGO

No hay duda de que en todo este asunto de la guerra del volumen subyace una cuestión de poder. Como recuerda Attali, originariamente la producción de música tiene por función la de crear, legitimar y mantener el orden. La música ha sido desde siempre un atributo del poder político y religioso que significaba el orden: “Toda música, toda organización de sonidos es pues un instrumento para crear o consolidar una comunidad, una totalidad; es lazo de unión entre un poder y sus súbditos y por lo tanto, más generalmente, un atributo del poder” (1995: 16). Para Attali, el alto volumen, el ruido, es fuente de poder y medio de supervivencia y dominación. Aquel que es capaz de elevar su volumen hasta el nivel del ruido se hace notar, exige que se le escuche y hace callar, convirtiéndose al mismo tiempo en fuente única de emisión de ruido y en centro de escucha general:

Instrumento de demarcación de su territorio entre los pájaros, el ruido se inscribe, desde sus orígenes, en la panoplia del poder [...] indica los límites de un territorio, los medios para hacerse escuchar y para sobrevivir y obtener su alimento. Y por lo mismo que el ruido es fuente de poder, el poder ha estado siempre fascinado con su escucha [...] Escuchar, censurar, registrar, vigilar son armas de poder. La tecnología de la escucha, de realización, de transmisión y de grabación de ruido se inscribe en el corazón de este dispositivo (Attali, 1995: 16).

Este dispositivo pasa hoy por las compañías discográficas que detentan el poder, la tecnología y los medios para hacerse escuchar a través del volumen (del ruido) de los discos que gobiernan. Mediante ellos, mantienen alejados los ruidos subversivos que anuncian exigencias de autonomía cultural, reivindicaciones de diferencias o de marginalidad. Como dice Attali (1995: 18), “La monopolización de la emisión de mensajes, el control del ruido y la institucionalización del silencio de los otros son

dondequiera las condiciones de perennidad de un poder". Así fue como Hitler se hizo con el poder en Alemania, conquista directamente relacionada con la radio y con los sistemas de megafonía:

Detentar el medio de registrar permite vigilar los ruidos, mantenerlos y controlar su repetición según un código determinado [...] permite imponer ruido y hacer callar: 'Sin el altavoz, jamás habríamos conquistado Alemania', escribía Hitler en 1938 en el *Manual de la radio alemana* (Attali, 1995: 130).

El poder se ejerce también mediante el discurso. El lenguaje, nos recuerda Barthes, sigue siendo un poder: hablar es ejercer una voluntad de poder, y cuanto más claro y alto se habla, cuanto más fuerte es el volumen de un discurso, más se impone éste como ley y hace callar a los demás: "la palabra hablada es 'clara'; la abolición de la polisemia (la 'claridad') está al servicio de la ley: *toda palabra está de parte de la ley*" (Barthes, 1986: 314). La palabra hablada actúa como un reductor de sentido que elimina la polisemia, los "ruidos subversivos" de los otros, imponiendo una ley que se produce *no en lo que se dice, sino en el hecho mismo de hablar*. Se anuncia aquí, pues, la violencia real del lenguaje, "violencia originaria que se basa en que ningún enunciado puede expresar directamente la verdad y no tiene a su disposición más sistema que el ejercer la fuerza de la palabra" (Barthes, 1986: 330); fuerza de la emisión, de la claridad, del volumen, del grito, del ruido, en definitiva, del poder; fuerza (guerra) del volumen que las compañías discográficas ejercen hoy desde su posición autoritaria, elevando su discurso y su música al máximo para hacer callar mediante el monólogo burocrático e institucional, que difunde la palabra normada.

Con esta guerra, las compañías discográficas revelan su conservadurismo y demuestran estar ancladas en la modernidad sólida, en lo que Bauman llama "la era del *hardware*" o "modernidad pesada", esto es, "la modernidad obsesionada por el gran tamaño, la modernidad de 'lo grande es mejor', o del tipo, 'el tamaño es poder, *el volumen es éxito*'" (Bauman, 2007: 122; la cursiva es mía). Tal es la lógica que subyace en esta guerra por el volumen, una guerra que intenta hacer frente a las nuevas formas de consumo musical derivados de la modernidad líquida y que se manifiestan en esos "ruidos subversivos" de carácter móvil y fluido que son los archivos MP3, las redes *peer-to-peer* (P2P) y las descargas por Internet. Las compañías discográficas quieren seguir siendo sólidas, quieren conservar su forma y persistir en el tiempo: quieren durar, y con ellas su modelo de negocio, el "modelo Music 1.0", como lo denominan David Kusek y Gerd Leonhard (véase Yúdice, 2007), un modelo anclado en el pasado y que ve con recelo la explosión de actividad en Internet y la descarga gratuita de música. Estas son las características del "modelo Music 2.0", modelo que persigue derretir los sólidos de la industria en beneficio de una circulación y consumo musical fluido y en transformación constante, algo que las compañías discográficas no entienden o no quieren entender.

Aún elevando su volumen (su palabra) al máximo, la industria encuentra en estas nuevas formas de consumo musical un verdadero quebradero de cabeza por lo escurridizas que son, pero entonces despliegan otras armas, como la tan eficiente pro-

tección de los derechos de autor. El objetivo es seguir dominando el mercado e imponer un determinado modelo de negocio, e incluso de escucha, aun cuando, como escribe Barthes (1986: 256), “no hay ley que esté en condiciones de presionar sobre nuestra manera de escuchar: la libertad de escucha es tan necesaria como la libertad de palabra”.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ATTALI, Jacques (1995): *Ruidos. Ensayo sobre la economía política de la música*. Madrid: Siglo XXI.
- BAUDRILLARD, Jean (2002): *Contraseñas*. Barcelona: Anagrama.
- (1998): “El éxtasis de la comunicación”. En Foster, Hal (ed.): *La posmodernidad*. Barcelona: Kairós.
- BARTHES, Roland (1986): *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós.
- BAUMAN, Zygmunt (2007): *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
- GROSS, Joe (2006): “Everything Louder Than Everything Else. Have the loudness wars reached their final battle?” En *Austin 360*, 2 October. On-Line: <http://www.austin360.com/music/content/music/stories/xl/2006/09/28cover.html> (Fecha consulta: 05/08/2009).
- “GUERRA DEL VOLUMEN”, en [http://es.wikipedia.org/wiki/Guerra\\_del\\_volumen](http://es.wikipedia.org/wiki/Guerra_del_volumen)
- JONES, Sarah (2005): “The Big Squeeze: Mastering engineers debate music’s loudness wars”. En *Mix Magazine*, 1 December. On-Line: [http://mixonline.com/mag/audio\\_big\\_squeeze/](http://mixonline.com/mag/audio_big_squeeze/) (Fecha consulta: 06/08/2009).
- LEVINE, Robert (2007): “The Death of High Fidelity. In the age of MP3s, sound quality is worse than ever”. En *Rolling Stone*, News, 27 December. On-Line: [http://www.rollingstone.com/news/story/17777619/the\\_death\\_of\\_high\\_fidelity](http://www.rollingstone.com/news/story/17777619/the_death_of_high_fidelity) (Fecha consulta: 27/07/2009).
- LEVITIN, Daniel J. (2008): *Tu cerebro y la música. El estudio científico de una obsesión humana*. Barcelona: RBA Libros.
- LÉVY, Pierre (2007): *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos.
- MASTERSON, Kathryn (2008): “Loudness war stirs quiet revolution by audio engineers”, en *Chicago Tribune*, Music, 4 January. On-Line: <http://www.popmatters.com/pm/article/loudness-war-stirs-quiet-revolution-by-audio-engineers> (Fecha consulta: 05/08/2009).
- GILBERT, Jeremy y PEARSON, Ewan (2003): *Cultura y políticas de la música dance. Disco, hip-hop, house, techno, drum 'n' bass y garage*. Barcelona: Paidós.
- PEREC, Georges (2008): *Pensar / Clasificar*. Barcelona: Gedisa.
- SACKS, Oliver (2009): *Musicofilia. Relatos de la música y el cerebro*. Barcelona: Anagrama.
- SHEPHERD, Ian (2008): “Metallica ‘Death Magnetic’ - Stop The Loudness Wars”. En *Mastering Media Blog*, 16 September. On-Line: <http://mastering-media.blogspot.com/2008/09/metallica-death-magnetic-stop-loudness.html>. (Fecha consulta: 05/08/2009).



- SHERWIN, Adam (2007): “Why music really is getting louder”. En *Times*, 4 June. On-Line: [http://entertainment.timesonline.co.uk/tol/arts\\_and\\_entertainment/music/article1878724.ece](http://entertainment.timesonline.co.uk/tol/arts_and_entertainment/music/article1878724.ece) (Fecha consulta: 05/08/2009).
- SMITH, Ethan (2008): “Even Heavy-Metal Fans Complain That Today’s Music Is Too Loud!!!” En *The Wall Street Journal*, Business, 25 September. On-Line: [http://online.wsj.com/article/SB122228767729272339.html?mod=googlenews\\_wsj](http://online.wsj.com/article/SB122228767729272339.html?mod=googlenews_wsj) (Fecha consulta: 05/08/2009).
- VIRILIO, Paul (1997): *La velocidad de liberación*. Buenos Aires: Manantial.
- YÚDICE, George (2007): *Nuevas tecnologías, música y experiencia*. Barcelona: Gedisa.

## RESUMEN

El artículo plantea cuestiones relativas a la producción de música digital, la escucha y el poder a partir del fenómeno conocido como “la guerra del volumen” (*the loudness war*), una tendencia general de la industria musical a elevar el volumen de los discos en detrimento de la gama dinámica, la libertad de los artistas y la propia libertad de escucha de los oyentes.

**Palabras clave:** Guerra del volumen, sonido, dinámica, escucha, poder.

## ABSTRACT

The article focuses on issues related to digital music production, listening and power through the phenomenon known as *the loudness war*, a general trend in the music industry to maximize the volume of discs at the expense of dynamic range, the artists’ freedom, and the listeners’ personal freedom.

**Key words:** Loudness war, sound, dynamics, listening, power.

## RÉSUMÉE

L’article se centre autour de la production musicale digitale, sur le pouvoir d’écouter et sur le phénomène connu comme “la guerre du volume”, a tendance générale dans l’industrie musicale à élever au maximum le volume des disques en le sacrifiant le range dynamique, la liberté des artists et la liberté personnelle des écoutants.

**Mots clé:** Guerre du volumen, son, dynamique, écoute, pouvoir.