

Sensibilidad Microsónica: los fantasmas de los afectos por venir.

Por Eleni Ikoniadou

Aunque la visión no esté implicada en el proceso, no significa que uno no vea nada, uno puede seguir viendo una infinidad de cosas (Bertolt Brecht)¹

En occidente los sistemas musicales tradicionalmente han tendido a concebirse dentro de sistemas numéricos de composición, de esta manera funcionan dentro de los códigos musicales reforzando el mantra evolutivo de la sucesión de eventos dentro de una secuencia lineal. Resulta sintomático que este sistema de ingeniería musical, en la que la producción de formas y estructuras se suceden en el tiempo, sienta una afinidad por una forma de pensamiento representacional y se muestre cercana a las clasificaciones jerárquicas: midiendo la pureza y originalidad de un término, su identidad *versus* un estándar ideal. Vemos que con la creciente experimentación que se da en la composición digital y la música generativa, se intenta dar la vuelta a la relación de dependencia que la música tradicional ha mantenido con sistemas de representación y linealidad. En palabras de Brian Eno, “nos movemos de un paradigma de diseño a uno de evolución biológica, en el que los artistas crean las condiciones de crecimiento desde abajo, permitiendo el crecimiento aleatorio y dejando que las cosas sucedan²”. Se podría argumentar que la música generativa constituye el proceso de producción musical que menos intervención humana requiere y está basada en modelos biológicos de manipulación algorítmica, como pueden ser la generación aleatoria de números y sistemas basados en leyes predeterminadas.

El desplazamiento generado al dejar de producir música en un estudio para pasar a manipular bases de datos de genética musical en un laboratorio puede parecer una imagen paradigmática que describe a las sociedades de control sumergidas de pleno en la era del capitalismo digital. Es el “nuevo monstruo” que Burroughs proponía para caracterizar las sociedades contemporáneas y que Foucault vio tomando el relevo del modelo disciplinario. Pero por otro lado, este desplazamiento puede suponer una nueva relación más dinámica entre el pasado, el presente y el futuro, y una de las descripciones de las relaciones potenciales que se dan entre sonido, cuerpo, tiempo y espacio a través de experimentaciones sonoras. Pese a ello, estas relaciones no pueden ser exploradas completamente, ni pueden ser explicadas mientras estas experimentaciones sigan confinadas dentro de las dicotomías axiomáticas que insisten en diferenciar entre procesos analógicos y digitales, sin tener en cuenta el potencial que tienen las

¹ Bertolt Brecht, ‘Text on Radio Broadcasting’, *Brecht on Film and Radio*, (Methuen: UK, 2000), p. 38.

² Brian Eno, esta cita aparece originalmente en el libro de David Toop, “The Generation game”, *The Wire*, no. 207, mayo del 2001, y aparece en Kodwo Eshun: ‘An Unidentified Audio Event Arrives from the Post-Computer Age’, *Longplayer*, Jem Finer, (Artangel: 2000), p 10.

distintas relaciones que se pueden dar entre ellos, o la materialidad que enfatiza estas relaciones y que nos introduce en su potencial: lo virtual.

Este artículo busca poner en crisis la noción simétrica y homogénea de tiempo, que sitúa a los objetos, cuerpos y máquinas en experiencias formales y subjetivas dependiendo de su desarrollo. Al contrario, me gustaría desarticular el modelo de composición musical antropocéntrica, que determina la belleza y resultados finales dependiendo de nociones subjetivas de gusto. Con este texto me interesa continuar cuestionando la validez de la relación hombre-máquina generada por la dicotomía preestablecida que marca distinciones entre ambas especies. Por último, presentaré la necesidad de concebir una ontología del micro-tiempo entendido como un futurible, como tendencia pura, en el que el tiempo métrico, la dirección y la evolución por adaptación sean simples aspectos visibles de la organización macro-política del ensamblaje. Hablo de lo invisible, lo imperceptible, lo microscópico que modulan los sonidos electrónicos, marcando los potenciales de devenir de cada ensamblaje, tropezando, en el futuro, con la capacidad corporal para resonar.

La música es un arte temporal que tiene la capacidad de interpretar lo sonoro, y pese a su historia fuertemente territorializada, su rol ha sido el de reproducir lo sonoro e interpretarlo. La historia de la música ha estado consistentemente cargada con formas de organización que incluyen escalas, modos, armonías, números limitados y teorías de contrapunto, técnicas puntuales y puntos de origen: todo esto son formas discretas de escalas temporales. John Cage, pionero en introducir la *diferencia* a la hora de componer, oponía ésta a las nociones de estructura y originalidad, y fue el primero en darle completamente la vuelta al concepto “tradicional” de música. Los “hábitos musicales” constituyen un “avanzar cauto” que necesita ser problematizado, según argumentaba Cage, introduciendo las posibilidades que nos ayuden a “revelar que la acción musical o su existencia puede ocurrir en cualquier punto de la línea o de la curva o en el total del espacio sonoro³”. Este espacio sonoro, al que durante el siguiente artículo me referiré como “espacio acústico”, se escapa de definiciones técnicas o metafísicas para abrir una concepción completamente diferente. Es un plano de sonido que fabrica y estira el sonido, y como veremos, señalará hacia relaciones potenciales que están por definir entre diferentes elementos, no a estructuras fijas o sujetos. Esta nueva concepción del espacio acústico es fruto de la era cibernética, y sin duda ha renacido en la era del capitalismo digital, pese a ser diferente de la definición homeostática que Weiner tenía de la información como código. Esta última está esencialmente concebida como forma, por lo que busca establecer la identidad de las cosas y organizarlas de forma acorde.

La importancia del control en la música se hace patente a lo largo de las vanguardias, en las diferentes manifestaciones de música electrónica, y principalmente en los trabajos de

³ John Cage, ‘Experimental Music’, *Silence*, (Marion Boyars: London, 2004), p 9.

Stockhausen y Boulez. Por primera vez, Stockhausen pudo diseñar la estructura de la composición, y así determinar las frecuencias de los generadores y las duraciones de cada sonido. Dentro de este contexto de experimentación, la composición empezó a acontecer por primera vez a un micro-nivel granular menor al tamaño de la nota, de esta manera el objeto de la música electrónica se cristalizó en la proposición “el trabajo y el material tienen la misma estructura⁴”.

Las implicaciones de esta proposición se hacen evidentes hoy con la implementación de sistemas generativos, esto es, en músicas en las que el compositor “planta una semilla” compositiva especificando algunas reglas para su crecimiento. El motor generativo completa el proceso de acuerdo al código informático que deviene *el material genético específico de la estructura*. El compositor Brian Eno empezó a interesarse por las formas de composición generativa buscando abandonar el sistema de diseño “de arriba abajo”, en la que el diseñador posee el poder absoluto. Nociones de predictibilidad, invariabilidad y especificidad son excluidas de la producción del sonido generativo, dejando paso a una población de algoritmos que se desarrollan de forma azarosa a través de un proceso repetitivo que está en constante mutación⁵. Los algoritmos genéticos navegan por vastas áreas de posibilidades adoptando una estrategia de intercambio de material genético buscando la solución “mas apta” dentro de una población aleatoria, para después repetir este proceso en generaciones sucesivas.

Brian Eno distingue entre las repeticiones artificiales que se dan en la música (“como en la ingeniería, en que todo se construye siguiendo un plan establecido”) y las cualidades orgánicas de la música generativa (“como en la jardinería, donde plantas una semilla y crece de formas diferentes casa vez”)⁶. Siguiendo el legado tonal que dejaron Steve Reich y Philip Glass en los años sesenta, Eno utiliza complejas variaciones de sonido, una población algorítmica basada en un sistema o conjunto de reglas que se repite siguiendo ciclos que son inconmensurables, esto es, que difícilmente volverán a sincronizarse de nuevo. El resultado es una pieza musical que se desplaza en el tiempo, posiblemente de forma infinita, aunque la percepción y la experiencia de esta pieza tan solo pueden darse en un momento temporal puesto que resulta muy improbable que ésta se repita en el futuro. En palabras del propio Eno, “esto sucede debido a la percepción propia, más que por una razón física”⁷. Admitiendo una profunda aversión a los ordenadores, parte de la fascinación que Eno siente por los modelos generativos reside en el deseo por un retorno a lo orgánico. El futuro de la música electrónica, según

⁴ Steven R. Holtzman, ‘Composing Machines’, *Digital Mantras, The Languages of Abstract and Virtual Worlds*, (Massachusetts: MIT Press, 1996), p 165.

⁵ Brian Eno presentó estas ideas y algunos de sus trabajos en la conferencia en el Berlage Institute de Holanda. La charla aparece transcrita en *Hunch Disciplines*, The Berlage Institute Report No. 9, International Postgraduate Laboratory of Architecture, Rotterdam, the Netherlands, Summer 2005. Eno empezó a investigar sobre sistemas generativos cuando escuchó la canción *It’s Gonna Rain* de Steve Reich en los años 60.

⁶ Brian Eno, ‘Generative Music’, conferencia ofrecida en San Francisco el 8 junio de 1996, <http://www.inmotionmagazine.com/eno1.html>

⁷ Ibid

comenta Eno, radica en la naturalidad de ver crecer semillas-algoritmos, añadiendo a lo digital la posibilidad de la mutación, el movimiento y la armonía. La música clásica, al igual que la arquitectura clásica, es para Eno el epítome de lo predecible, de la estructura y de lo específico. Los sistemas generativos, por el contrario, tanto en música como en la arquitectura, son impredecibles, irrepetibles y están fuera de control.

La minimización del control de los sistemas generativos sobre la composición, nos remite inmediatamente al modelo que Darwin desarrolló para entender la evolución en el que la selección natural determina el progreso de un grupo de especies durante un número de generaciones. Las reglas predeterminadas que se utilizan en los modelos generativos de hoy en día, en forma de código digital, son análogos a los puntos secuenciales que Stockhausen utiliza en sus trabajos. Al controlar y estructurar los elementos musicales después de aislarlos en unidades de información, se pueden tratar de forma separada sobre magnitudes temporales, y esto parece asemejarse a la idea de organismos individuales que aparece en las teorías darwinianas. Es en esta habilidad de los organismos para sobrevivir donde radican sus posibilidades de progreso: los algoritmos genéticos adoptan esta forma de codificación de la vida como método para imitar procesos orgánicos.

Por otro lado, el modelo evolutivo marca una separación entre Naturaleza y Dios, en el que este último define a la naturaleza a través de la exclusión y la destrucción de los peores genes o especies. Los sistemas vivientes y la vida orgánica se idealizan para encajar en este modelo que domina el espectro evolutivo, moviéndose hacia objetivos fijos a través de la eliminación mecánica. De esta manera, la materia orgánica se erige como el orden más alto de organización dentro de los sistemas naturales, separándose de una forma clara de la realidad inorgánica y artificial que no parece encajar en los estrechos márgenes de la lógica y la reflexión humana. Desde este idealismo teleológico de la vida, basado en análisis puramente intelectuales, se deriva un tercer problema en el discurso científico. Es decir, la separación entre cuerpo y mente que se extiende de forma efectiva a las dicotomías entre lo digital y lo analógico o lo real y lo virtual.

En el otro extremo del idealismo orgánico de Eno, encontramos las composiciones sonoras de Kim Cascone, que ocupan un dominio estrictamente digital buscando erradicar cualquier tipo de constricción y definición de lo que se debería considerar como música hoy en día.

Denominada música “post digital” o “glitch”, ésta se basa en una técnica de deconstrucción sonora que permite a los artistas “trabajar por debajo del velo de los medios digitales que hasta entonces habían permanecido impenetrables”, por lo que “se llega más allá de los niveles perceptivos⁸”. En un artículo en el que habla de su práctica y de la experiencia inmersiva que supone trabajar con ambientes digitales, Cascone concluye que son las propias herramientas las que han devenido el mensaje, empujando un poco más lejos la famosa máxima de

⁸ Kim Cascone, ‘The Aesthetics of Failure: ‘Post-Digital’ Tendencies in Contemporary Computer Music’, http://mitpress.mit.edu/journals/COMJ/CMJ24_4Cascone.pdf.

McLuhan. De forma más específica, vemos que con el fallo de las herramientas tecnológicas se ha abierto un nuevo espectro de posibilidades que han desatado una cultura basada en un ambiente sónico que surge de “crashes” del sistema, errores en sus aplicaciones, distorsiones, ruidos y errores. Esta nueva “estética del fallo” pervierte los procesos de composición tradicionales, dando pie a nuevas formas de producción “que surgen de una estructura característica del medio digital en sí mismo⁹”. El punto ciego de la percepción en la que operan los microsonidos digitales, está relacionado con la noción de la experiencia basada en un objeto, en la que el ordenador portátil ocupa el centro de la escena y los glitches del código están predeterminados y son pre-existentes, esperando ser descubiertos por el oído humano.

Si la estética de este nuevo método compositivo depende de forma exclusiva de las herramientas digitales, y acoge la estructura fundamentalmente binaria del medio digital como centro de su creación, ¿cómo se diferencia del modelo occidental de racionalidad que se apoya en una noción de lógica modernista? ¿Es capaz este modelo, como forma que emerge de los principios estructurales del medio (el ordenador en este caso), de hacerse cargo de las relaciones que se dan entre el cuerpo, el sonido y el espacio? ¿Somos capaces de concebir un espacio acústico diferente que no se encuentre enmarañado en las oposiciones binarias de lo analógico y lo digital, de lo tecnológico y lo natural, de lo real y lo virtual?

El hecho de reemplazar la causalidad lineal dentro de la experimentación sónica no es una novedad de la era digital. El trabajo de John Cage buscaba la aleatoriedad total y el azar, para de esta manera “extraer la personalidad del proceso compositivo¹⁰”. Cage consiguió perder la casi totalidad del control a través de técnicas como voltear una moneda o componer una pieza que tan solo es duración, en la que el intérprete se sienta al piano sin tocar tecla alguna durante su ejecución. Los sonidos arbitrarios y aleatorios del ambiente durante un lapso de tiempo concreto o el uso de pianos preparados con papel o clavos pegados a sus cuerdas, crearon ensamblajes de elementos heterogéneos que hasta entonces no tenían asociación alguna entre ellos. Para Deleuze y Guattari, los procesos aleatorios y las modificaciones que realizaba Cage “eran una cuestión de liberar tiempos (...) un tiempo a-pulsal para que la música flote. (...) Es sin duda John Cage quien primero desarrolló y de forma más perfecta logró alcanzar este plano fijo de sonido, que afirma un proceso que va en contra de todo tipo de estructuras y su génesis, un tiempo flotante que va en contra de un tiempo de pulsaciones o *tempo*, una experimentación contra cualquier tipo de interpretación, en la que el silencio, que actúa como una ausencia sonora, marca a su vez un estado de movimiento absoluto¹¹”.

⁹ Phil Thomson, ‘Atoms and Errors: Towards a History and Aesthetics of Microsound’, <http://www.sfu.ca/~pthomson/Thomson,Phil-AtomsAndErrors.pdf>

¹⁰ Steven R. Holtzman, ‘Composing Machines’, *Digital Mantras, The Languages of Abstract and Virtual Worlds*, (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1996), p.165.

¹¹ Deleuze & Guattari, ‘Becoming Intense, Becoming-Animal, Becoming-Imperceptible’, *A Thousand Plateaus*, (London: Continuum, 2002), p 282.

Cage utilizó el término *ruido* para describir una parte fundamental e inseparable de los procesos de organización del sonido, noción que difería mucho de la propuesta por Wiener y Shannon, que lo planteaban como una molestia que debía ser eliminada del canal. Para Cage el compositor era el organizador de todo el sonido, se debía de enfrentar a todo el campo sonoro pero también “a todo el campo temporal¹²”.

De esta forma, el tiempo deja de ser lo que falsamente atribuimos a imágenes espaciales mensurables y pasa a ser lo que Bergson entendía como “duración”. De forma más específica, se convierte en “un futuro real sin un pasado causal”, que se experimenta como libertad evolutiva, como “la expresión del proceso temporal en si mismo¹³”. Para Bergson no puede existir evolución sin una conceptualización de la duración como el progreso continuado del pasado penetrando en el futuro, creciendo a medida que avanza. En otras palabras, no podemos concebir el presente a través de la idealización de un tiempo que avanza de un punto a otro en un desplazamiento secuencial que lleva de un instante a otro. El presente, según como entiende Deleuze, la *duración*, es un devenir, un fluir desde las dimensiones continuadas que son contemporáneas al mismo presente. Es la capacidad que tiene un cuerpo de “coincidir con su potencial, donde el potencial es el futuro-pasado contemporáneo con todos los cambios corporales¹⁴”.

Al experimentar mas recientemente con la tecnología y la electricidad, Cage llegó a una nueva conceptualización del espacio acústico denominada “circuit-bending”. Este “circuit-bending” es el arte electrónico surgido de la implementación de un circuito corto de audio, creando un camino de electrones renegados que representa una fuerza catalítica capaz de impulsar unas nuevas formas de experimentación musical hacia adelante a una velocidad sin precedentes. El instrumento “circuit-bent”, normalmente un juguete de audio o un juego que ha sido re-cableado, es un instrumento “extraño”, ajeno al diseño electrónico, y a la voz en su *interface* musical¹⁵. Al circular la electricidad por el cuerpo del ejecutante, ésta se ve afectada y transformada por la carne y los flujos sanguíneos, y el cuerpo deviene una parte activa de circuito sonoro que emerge del espacio performativo. En las actuaciones con tecnología “circuit bending” los espacio-tiempos maquina-humanos devienen una materia emergente, penetrando dentro del flujo virtual a través de ensamblajes con los que capturar el movimiento, capaces de percibir imágenes que dan pie a sonidos, que pueden colisionar con el cuerpo del ejecutante o pueden comenzar una vida propia en el espacio físico que el sonido permea y puede llegar a alterar (presión aérea). El cuerpo humano, como una pelota de agua en movimiento, no es tan solo un receptor sino que es también un transductor de sonido, capaz de incubar afectividad al igual que una cámara de sonido sin paredes, incapaz de distinguir entre las resonancias y reverberaciones internas y externas. Por ello “ha nacido un nuevo conjunto de instrumentos”;

¹² John Cage, ‘The Future of Music: Credo’, *Silence, Lectures and Writings by John Cage*, Marion Boyars: London, 2004, p 3.

¹³ Irwin Edman, ‘Foreword’, *Henri Bergson’s Creative Evolution*, (Random House: 1944), p xiv.

¹⁴ Massumi, ‘Strange Horizon: Buildings, Biograms, and the Body Topologic’, *ibid*, p 200.

¹⁵ Q.R Ghazala, ‘:Of a Future’, <http://www.oddmusic.com/illogic/illogic.html>

en el que “los compositores de “música-aleatoria” (...) irradian eventos de audio impredecibles, elementos cambiantes que se recombinan en formas fascinantes¹⁶”. El “circuit-bending” crea nuevas formas de vida capaces de entretener cuerpos, instrumentos, dispositivos electrónicos, espacio-tiempos... con posibilidad de transferir sus potencialidades y dar pie a nuevas (pero arcaicas) tribus de “Audio Sapiens bio-electrónicos¹⁷”.

Más que una “estetización de lo digital” en el contexto de un “formalismo abstracto¹⁸”, el “circuit bending” moviliza lo analógico para así poder invocar lo cósmico. Tal como argumenta Massumi, lo digital es posibilidad, no virtualidad, y mucho menos potencialidad; en este sentido existe una posibilidad extremadamente débil de acceder a la coexistencia virtual e interconexión de lo analógico y lo digital, o del cuerpo y el cerebro. En vez de eso necesitamos una “maquina de guerra” de espacio acústico capaz de pensar en el continuo de los movimientos espaciales y la unidad dinámica que se construye entre cuerpo y tiempo. Una maquina de guerra capaz de concebir “formas particulares de ocupar, de tomar, el espacio-tiempo o capaz de inventar nuevos espacios-tiempos: movimientos revolucionarios¹⁹”. La sensibilidad microsónica, lejos de ser una herramienta interesante por su capacidad de comunicar información a través de la tecnología, o dicho de otra manera, capaz de comunicar contenidos o emociones, es variación; es el despliegue de la materia hacia su propio centro virtual. Estos movimientos, normalmente inaprehensibles sensorialmente, pueden impactar en el cuerpo de forma constante a través de lo virtual. “El artista (sonoro) centra su atención en lo microscópico, los cristales, las moléculas, los átomos, las partículas, no buscando con ello respuestas científicas, pero buscando el movimiento, y tan solo movimiento inmanente. El artista, se dice, ha pasado por diferentes fases, y aun quedan algunas por acontecer, algunas que ya vemos en otros planetas. Finalmente el artista desata el cosmos para con ello recuperar fuerzas en un trabajo que requiere formas de hacer casi infantiles, pero requiere también de la fuerza de la gente...²⁰”. Estas formas de hacer casi infantiles se hacen evidentes de una forma mucho mas explícita en los silencios abstractos de John Cage y su experimentación con papel, o en juguetes sonoros “circuit-bending” como puede ser el clarinete de fotones, mas que en el dominio digital y el “glitch”.

La sensibilidad microsónica del espacio acústico se escapa de formas androcéntricas y subjetivas de entender el espacio y el tiempo, para ofrecer de esta manera un espacio liso que no es métrico, sino que es un espacio no métrico, indeterminado y rítmico. No es un microsonido generativo, puesto que se asienta de forma precaria sobre varias categorías que lo podrían definir. Mas bien es el excedente de todas las cosas, es el conjunto de relaciones

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Ibid.

¹⁸ Parte de esta crítica al movimiento pro-microsonidos se puede ver en el artículo de Phil Thomson ya mencionado.

¹⁹ Deleuze, ‘Control and Becoming’, *Negotiations*, (Columbia University Press: New York, 1990), p 172.

²⁰ Deleuze and Guattari, ‘Of the Refrain’, *A Thousand Plateaus*, ibid. p. 337.

potenciales y de la conexión colectiva de las cosas: una maquina abstracta de operaciones potenciales que llega una vez que estas se actualizan (como pasa en los experimentos “circuit-bending”). El espacio acústico construye la realidad a través de un proceso de relaciones que se dan mucho antes que su representación, tiene que ver con las relaciones entre espacios que produce, la afectividad sonora que traspasa, el cuerpo spinoziano con el que intercambia acciones y pasiones, los movimientos que despliega. Estos son movimientos-afecto, sensaciones, y no percepciones del tiempo, que se dan en el mundo de los movimientos infinitesimales de Leibniz, demasiado pequeño para ser medido o comprendido por los sentidos. En otras palabras, las infinitas partes que configuran cada cuerpo y cada territorio, las capacidades existentes en el interior de cada partícula de materia sonora que ayudan a soportar “un mundo repleto de criaturas innumerables²¹”. Estos pequeños movimientos de la materia nunca fueron legitimados por las ciencias molares ni por las filosofías occidentales, y fueron denominados “fantasmas de cantidades ya no existentes” por las humanidades²². De hecho, estas pequeñas percepciones llegan y percuten contra el cuerpo de forma constante, pese a que en contadas ocasiones llegan a ser percibidas de forma consciente. Son “microconsciencias sin ser conscientes, son partículas de experiencia en potencia²³”. Si en verdad son fantasmas de alguna cosa, aun tiene que ocurrir de una forma reconocible. Por ello son mas fantasmas de un posible futuro que del pasado. Son afectos de continuos espacio-temporales mucho menos matemáticos y cuantificables que cualitativos e indefinidos.

En este sentido, la capacidad afectiva de la materia sónica es la que de forma simultanea es responsable de los procesos de transformación espacial y de la percepción sensorial corporal que van mas allá de la noción fenomenológica de la experiencia vivida. Esto se debe a que el cuerpo no es efectivamente humano. Es más bien el cuerpo que Spinoza llama “el ente”, una forma de vida “maquinica y mutable”, un ritmo que escapa a la captura, más un alien que un agente humano. Es el futuro potencial impactando sobre el cuerpo-ente de forma indeterminada, apuntando hacia su capacidad de devenir cualquier cosa: rizomas que forman quimeras, fusiones de diferentes especies saltando de una línea evolutiva a otra. El espacio acústico atraviesa estas imposibles monstruosidades de la misma manera que es capaz de emerger por sí mismo “cuando la máquina genera un nuevo sonido de forma autónoma, sin necesidad de un agente humano. [...] Un nuevo sonido emerge como un error de la máquina. En vez de emular un sonido desconocido, el futuro llega como un error expulsado por el

²¹ Leibniz, ‘A Specimen of Discoveries about Marvellous Secrets’, *Leibniz, Philosophical Writings*, (Dent: London, 19810, p 82.

²² Martin Davis escribe sobre la crítica a los números infinitesimales de Leibniz (son tan pequeños que por muchas veces que este numero se añada a si mismo nunca llegaría al número 1”) por el filósofo Bishop Berkeley, en *The Universal Computer, The Road from Leibniz to Turing*, (Norton & Company: 2000), n7 p 212.

²³ Para una discusión sobre este tema ver Massumi, pp196-198, *ibid.*

presente²⁴». Autocatálisis maquina: una fusión sonoro-maquinico-corporal, de la que aparece lo nuevo.

Traducción jaron rowan

Texto producido para YProductions

²⁴ Kodwo Eshun, 'Transmaterializing the Breakbeat', *More Brilliant than the Sun*, (Quartet Books: London, 1999), p 19.