



**Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación**

**Título del documento: El disco como obra abierta en interacción con las audiencias**

**Autores (en el caso de tesis y directores):**

**Giselle Bordoy**

**Carolina Gruffat, dir.**

**Datos de edición (fecha, editorial, lugar,**

**fecha de defensa para el caso de tesis): 2017**

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.  
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.  
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: [https://creativecommons.org/choose/?lang=es\\_AR](https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR)



UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

TESINA DE GRADO

EL DISCO COMO OBRA ABIERTA EN INTERACCIÓN CON LAS AUDIENCIAS

Buenos Aires, Febrero 2017

NOMBRE: GISELLE BORDOY  
DNI: 32.465.251  
MAIL: [giyuela@gmail.com](mailto:giyuela@gmail.com)  
TELÉFONO: (011) 1565775948

--

TUTORA: LIC. ESP. CAROLINA GRUFFAT  
MAIL: [carogruffat@gmail.com](mailto:carogruffat@gmail.com)  
TELÉFONO: (011) 1567476383

A mi familia y amigos.

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>4</b>
1.1 Presentación del objeto de estudio	4
1.2 Objetivos	5
1.3 Recorte metodológico	6
<b>2. NUEVAS MANERAS DE PRESENTAR AL SONIDO</b>	<b>10</b>
2.1 La búsqueda por la particularidad de la propuesta artística	10
2.2 Ayer y hoy. El puente de la era digital	13
2.3 “Makers” digitales	15
2.4 Mediatizando el sonido	16
2.5 Narrando “performances”	18
<b>3. LA OBRA</b>	<b>20</b>
3.1 La obra	20
3.2 Nuevos objetos culturales. La obra como nuevo medio	21
3.3 Escuchar, leer y visualizar. ¿Qué presenta la metáfora?	29
3.4 De la obra abierta al código abierto	34
<b>4. EL ARTISTA</b>	<b>38</b>
4.1 El artista	38
4.2 El artista como arquitecto	38
4.3 Contenido e interfaz	43
4.4 La mutación del artista	45
4.5 Voces multimediales	48
<b>5. LA AUDIENCIA</b>	<b>53</b>
5.1 La audiencia	53
5.2 Nuevos medios: diferentes audiencias	54
5.3 El lugar de la audiencia	57
5.4 Todo es un remix	62
<b>6. CONCLUSIONES</b>	<b>66</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>71</b>
<b>8. ANEXO</b>	<b>75</b>

# CAPITULO 1

## INTRODUCCIÓN

Lo que estamos diciendo es que, si no tenemos que salir de gira, entonces podremos grabar música que nunca tendremos que tocar en directo, y eso significa que podremos crear algo que nadie haya oído nunca: un disco innovador con sonidos

innovadores

John Lennon, 1966<sup>1</sup>

### 1.1 Presentación del objeto de estudio

Esta tesina busca indagar propuestas artísticas innovadoras o experimentales, atravesadas por diferentes planteamientos tecnológicos. Nos interesa rastrear cómo los avances de la tecnología ligados a las nuevas maneras de presentar el sonido, tales como aplicaciones y páginas de streaming, han reformulado aspectos de la obra musical y, ligado a ello, la figura del compositor y la audiencia.

Se intentará observar un cambio en el foco de atención por el cual **el disco, como objeto cerrado e inmutable, dejó de ser imprescindible y han aparecido nuevas maneras de armar una propuesta artística**, que aquí indagaremos. El medio dejó de ser el eje central y en su lugar apareció el metamedio (Manovich, 2005), que abarca todos los medios anteriores, potenciando la creación de productos híbridos.

En esta reformulación de la obra musical, la **audiencia ocupa un rol clave y su participación genera nuevas versiones de la misma** (Anderson, 2012). Ya no se trata de grabar un material y darlo a conocer a través de la industria sino de generar un diálogo entre el artista y la audiencia que lo recibe. Se trata de generar una propuesta musical donde no sólo se encuentran presentes el artista y el productor sino que aparecen también otros actores que antes no eran tenidos en cuenta en el proceso de construcción de la obra. Estos actores plantean la necesidad de abrir la concepción clásica de la obra musical, cuya importancia

---

<sup>1</sup> Citado en Emerick, G. (2006). *El sonido de los Beatles. Memorias de su ingeniero de grabación*. Barcelona, Editorial Indicios.

radicaba en el soporte físico y en la difusión de la misma a través de medios de la industria del entretenimiento. Esa noción de obra aparece reformulada a partir de la intervención de la tecnología, internet y las nuevas maneras de consumir los medios de comunicación.

Ligado a las mutaciones de la obra musical y la participación de la audiencia, el rol de artista también se reformula y deviene en diseñador y arquitecto de la interfaz.

## **1.2 Objetivos**

El objetivo general de la tesina será indagar los modos en que se redefine la propuesta musical a través de la digitalización, incluyendo la reformulación de la figura del artista, el rol de la audiencia y el concepto de obra artística.

En ese sentido proponemos como objetivos específicos:

**a.** Indagar las reformulaciones de la obra musical ligado a la digitalización y a su carácter transmedia.

Algunos aspectos a explorar en ese marco son: ¿cuáles son las características que adquiere la obra musical? ¿Qué cambios se dieron en la obra musical? ¿Qué significa grabar un disco cuando puede ser hecho por uno mismo?

**b.** Explorar cómo se redefine la figura del artista, a partir del concepto de obra algorítmica.

¿Cambia la concepción de artista? ¿Qué características y habilidades entran en juego a la hora de hacer arte? ¿Cambió el rol del artista? ¿Cómo? ¿Cuál es el rol del usuario dentro de este nuevo proceso creativo?

**c.** Explorar cómo se redefine la audiencia que interactúa con la obra e identificar cuáles son sus modos de participación.

¿La audiencia puede ser considerada (co-)autora? ¿Las intervenciones que realizan las audiencias pueden ser consideradas parte de la obra musical? ¿Qué tácticas de intervención plantea la audiencia?

### 1.3 Recorte metodológico

Esta tesina cuenta con un objetivo de investigación de corte **descriptivo-exploratorio** (Wainerman & De Virgilio, 2012), dado que se plantea un acercamiento a un problema que no ha sido previamente estudiado en profundidad, lo que supone delinear cuáles son los aspectos relevantes del problema a analizar. A modo de antecedentes más cercanos encontramos los trabajos de Huergo (2013) y Álvarez Ascarrága (2013).

El trabajo de Huergo (2013), titulado *La promesa de Drexler*, estudia **de qué modos el proceso de digitalización repercutió en la música y la industria**. Por otro lado, Álvarez Ascarrága (2013) trabaja las **implicaciones que tiene el sonido en la cultura**, y cómo se ha modificado la forma de crear con sonido a partir de la aparición de las tecnologías electrónicas.

Nuestro trabajo recupera muchos de los interrogantes planteados en esos trabajos, aunque se centra en la indagación de las características de la obra, el artista, y la participación de la audiencia. Si bien hay un vasto repertorio de artistas que se encuentran experimentando con diferentes avances tecnológicos, elegimos trabajar con aplicaciones musicales porque éstas plantean una disrupción en el concepto de obra musical, dejando de lado el disco físico y apostando a la interacción con su audiencia.

Para explorar esos objetivos se decidió realizar un recorte de tres casos que se analizarán desde la mirada de las Humanidades Digitales. Decidimos tomar este enfoque porque postula una manera particular de concebir el producto cultural y la propuesta artística. Todos las disrupciones que muestran y acentúan las apps que estudiaremos son regidas por lo que Manovich (2008) define como **software cultural**, en referencia a todo programa de software que es utilizado para crear y acceder a objetos y ambientes de medios.

A esa mirada “algorítmica” sumaremos el concepto de **transmedia**, según el cual diferentes medios hacen un aporte a la construcción de un mundo narrativo y cada uno genera una nueva manera de ver y experimentar la narración (Scolari, 2013). Nos interesará explorar en qué medida las apps estudiadas presentan estas características, como emergentes de su reformulación.

Por otro lado, para indagar la figura del artista como el actor que diseña-proyecta un espacio y modela ciertas interacciones, retomaremos el concepto de **arquitectura**, que regula de un modo particular el espacio y plantea lo que se puede y que no se puede hacer (Lessig, 2001), y también el de **estrategias** (De Certeau, 2000).

Para mirar los modos en que interactúa la audiencia, serán centrales los conceptos de **audiencia participativa** y **convergencia cultural** (Jenkins, 2006).

Desde esa perspectiva, nos proponemos indagar las propuestas musicales seleccionadas, a la luz de tres **dimensiones de análisis: la obra, el artista y la audiencia**. Cada una conlleva categorías específicas que permiten pensar los cambios y reformulaciones en los diversos aspectos de la obra musical.

Los casos seleccionados ponen en jaque el concepto clásico de propuesta musical planteando un cambio en el rol del músico, del formato para el público y la industria musical. En suma, comparten la experimentación por parte del artista, que busca interpelar de manera activa al usuario que consume su producto.

El primer caso es el álbum aplicación Biophilia lanzado en el 2011. El disco se describe como una colección multimedia que engloba música, aplicaciones, internet, instalaciones y espectáculos. El *New York Times* (2011), en su crítica del disco, dice: “¿qué tal si el músico se une a programadores, artistas visuales y convierte a las canciones en experiencias interactivas abarcadoras? ¿qué tal si los oyentes se volvieran participantes?”. Según *Hipertextual*, Biophilia es el primer disco aplicación que salió a la luz y se convirtió en antecedente de otras propuestas artísticas que aparecieron después.

El segundo caso, sucesor de Biophilia, es el proyecto de canciones de Jorge Drexler llamado “N”, que no se trata de un disco sino de una app para celulares y tabletas que,

mediante una serie de combinaciones que pueden ser modificadas por el oyente, dan “n” cantidad de canciones posibles.

Por último, el proyecto Música Movel comprende diversas aplicaciones móviles para la creación de obras musicales pensadas para correr en dispositivos móviles (celulares y tabletas) con sistema operativo Android. Puntualmente analizaremos la aplicación “Anartistas”, que consiste en un sintetizador polifónico con sus parámetros controlados a partir de una interacción multitáctil. La falta de botones y de explicaciones que tiene la interfaz propone al usuario una experiencia de juego donde se da rienda suelta a la experimentación y creación de narrativas sonoras.

A los casos señalados sumaremos otros ejemplos en los que se mezclan avances tecnológicos y experimentación personal, dejando abierto el campo para futuros estudios de mayor profundidad.

De este modo, organizaremos la presente tesina en cinco capítulos; a saber:

En el primer capítulo señalaremos algunas conceptualizaciones que nos introducen en el objeto de estudio de este trabajo. Nos referiremos al concepto de obra total -”Gesamtkunstwerk”- (Wagner), narrativas transmediáticas (Scolari, 2013) y Humanidades Digitales (Piscitelli, 2013), para centralizar los ejemplos presentes en el campo musical actual.

El segundo capítulo estará dedicado a analizar la primera dimensión -obra- a través del concepto de base de datos creativa y nuevos medios (Manovich, 2005), y obra abierta (Eco, 1962). En este capítulo, el caso que analizaremos con mayor profundidad será Biophilia, que nos permitirá hacer un análisis más certero alrededor de la reformulación de la obra.

En el tercer capítulo analizaremos la segunda dimensión -artista- introduciendo el concepto de arquitectura (Lessig, 2001) y estrategias (De Certeau, 2000). Otro concepto que retomaremos en este apartado es el de interfaz (Scolari, 2004). En este capítulo el análisis estará centrado en la aplicación “N”.

El cuarto capítulo estará dedicado a trabajar la tercera dimensión -audiencia- como clave para la clave de la apertura de la obra. Esta audiencia se presenta como participativa (Jenkins, 2008) basada en la interacción de los usuarios con las plataformas sociales puestas a su disposición. Esas interacciones pueden pensarse también como tácticas (De Certeau,

2000): otras maneras de hacer dentro de las interfaces. Por último haremos una reflexión sobre las audiencias a través del concepto de “maker” (Anderson, 2012). En este capítulo también se trabajarán aspectos centrales de “N”, la aplicación de Jorge Drexler.

A modo de conclusión puntualizaremos las características que identificamos a lo largo del trabajo. Se trata de pensar más allá de los casos que investigamos y concebirlos como parte de algo más grande, que debe seguir siendo investigado. A su vez trabajaremos algunas líneas de investigación que exceden los límites de esta tesina y podrán ser abordados en futuros trabajos.

## CAPÍTULO 2

### NUEVAS MANERAS DE PRESENTAR EL SONIDO

Todos vivimos asediados e invadidos por fragmentos de imágenes, contradictorias o no relacionadas entre sí, que sacuden  
nuestras viejas ideas y nos disparan en forma de destellos rotos, sin cuerpo  
Alvin Toffler.

#### **2.1 La búsqueda por la particularidad de la propuesta artística**

Intentar establecer un marco teórico para estudiar los productos musicales no es una tarea sencilla. Si bien la música ha sido extensamente indagada desde diversas perspectivas aquí nos proponemos explorar las propuestas musicales desde una perspectiva comunicacional. En esa línea, retomamos como punto de partida los trabajos de Scolari (2004) y Fernández (2014), que toman como objeto de estudio a diferentes propuestas mediáticas innovadoras desde un punto de vista socio-semiótico donde conceptos como diseño de interfaz y experiencia de usuario empiezan a ser cada vez más relevantes. Esta batería de conocimientos se vuelven fundamentales en el análisis que haremos en los próximos capítulos.

Para indagar cómo la música es mediatizada por la tecnología tomaremos la mirada de Fernández (2014), que en su libro *Innovación en la industrial cultural* señala:

Dentro de los fenómenos de este mundo, la música tiene una cualidad muy especial. Para ser considerada como tal, la música irremediamente debe tener un ser doble. Por un lado, tiende a constituirse en un objeto en sí mismo, cerrado y terminado, digno de contemplación estética, valor propio y susceptible de ser manipulado, comprado, vendido, distribuido y mediatizado. Pero, por otro lado, nunca puede escapar a su condición instrumental, a sus irreductibles funciones sociales como agente intencional, cuyo valor está en lo que se hace por nosotros y para nosotros. Cuando carece de este doble ser, pues simplemente ya no es. (Fernández, 2014:7)

Este “doble ser” planteado por Fernández muestra una relación diferente de la música con su entorno y con su percepción, un vínculo que no es nuevo sino que data de mucho tiempo.

La experimentación musical no constituye en sí misma algo nuevo sino que la **búsqueda por la particularidad de la experiencia es preexistente a los medios digitales**. La relación entre el artista y su obra fue mutando a lo largo de los años. Si bien hay ciertos cánones comunes para cada época, algunos artistas buscaron ir más allá planteando un “hacking”<sup>2</sup> de la obra tal como era conocida en cada momento.

Es importante señalar que las mutaciones de la obra musical no fueron producto de un cambio tecnológico. Los cambios musicales y tecnológicos siempre fueron a la par: a veces un tipo de grabación formulaba que se podía realizar una nueva mejora musical y otras veces fue la imagen sonora que tenía un artista la que hacía que la tecnología mejorara para lograrla.

Un caso paradigmático y antecesor de los artistas-obras que analizaremos es el de Richard Wagner. Al estar descontento por la falta de unidad entre las artes vinculó el texto, la música y la danza con las tres obras plásticas; arquitectura, escultura y pintura. Todas estas artes, de manera conjunta, logran su máxima expresión en “El anillo de Nibelungo”, un ciclo de cuatro óperas épicas vinculadas a elementos de la mitología germánica. Es en este momento que Wagner crea la obra total -”Gesamtkunstwerk”- que buscaba “elevar” a las personas a través del arte. El concepto de **obra total** fue retomado luego por Scolari (2014)<sup>3</sup>, mirándolo desde su enfoque podríamos pensar que Wagner es el primer artista multimedial.

Otro ejemplo relevante es el de Marcel Duchamp, quien intentó mostrar que no hacía falta tener una instrucción musical para vincularse y hacer música. John Cage, compositor y precursor de la música electrónica, toma a Duchamp como antecedente y continúa con la herencia multi performática de Wagner; de esta manera se vuelve uno de los primeros en hacer “happenings”.

Un “happening” es una experiencia que parte de la ecuación provocación-participación-improvisación. Tiene su origen en la década del ‘50 y se considera una manifestación artística multidisciplinaria. Aunque se han relacionado con el pop-art y el movimiento hippie, los “happenings” se integran dentro del conjunto del llamado

---

<sup>2</sup> Utilizamos el término hackear para plantear como ciertos actores sociales rompen con un orden estructurado dentro de un ambiente establecido.

<sup>3</sup> Scolari, C.. *Más allá del Pentagrama: Transmedia y música*. Hipermediaciones. Recuperado de <http://hipermediaciones.com/2014/01/19/transmedia-y-musica/>

“performance art”. Este último busca salir del circuito de arte convencional<sup>4</sup> como una manera de rejuvenecer el trabajo artístico, y se basa en presentaciones en vivo donde el artista junto con colaboradores o parte de la audiencia improvisan libremente en el espacio.

John Cage fue uno de los primeros artistas en realizar esta clase de experimentaciones, junto con Merce Cunningham y Allan Krapow, en Black Mountain en 1952. El objetivo de esta “performance” era tratar los objetos del ambiente, incluyendo las diferentes actividades artísticas, como sonidos. Cage creía que se debía aceptar que todo lo que sucede dentro del “happening” es parte de la experiencia. Su trabajo está guiado por el intento de eliminar toda mediación para la creación artística/musical. Esa filosofía se encuentra encarnada en su composición 4'33'', una obra musical en tres movimientos, en la que se indica al intérprete que debe guardar silencio y no tocar su instrumento durante el tiempo que dura el título de la obra. Durante ese tiempo la obra se compone de los ruidos que escucha el espectador.

Otra propuesta artística que reformula la experiencia poniendo en tela de juicio el lugar del instrumento corresponde a la primera aparición en televisión de Frank Zappa en “El Show de Steve Allen”, donde se utilizó una bicicleta para hacer música<sup>5</sup> dejando de lado los estándares clásicos de la producción musical. En este caso, más allá de romper con la manera tradicional de escuchar y tocar instrumentos, se buscó trabajar una nueva dimensión: el juego. ¿Qué significa esto? Gadamer (1996) explica que el arte tiene un elemento lúdico y éste es parte fundamental de la vida humana; unido al concepto de juego viene el de movimiento, de vaivén que se repite constantemente.

Es claro que lo que caracteriza al vaivén de acá para allá es que ni uno ni otro extremo son la meta final del movimiento en la cual vaya éste a detenerse. También es claro que de este movimiento forma parte un espacio de juego. (...) El juego aparece entonces como el automovimiento que no tiende a un final o una meta, sino al movimiento en cuanto movimiento, que indica, por así decirlo, un fenómeno de exceso, de la autorrepresentación del ser viviente. (Gadamer, 1996, 66-83)

---

<sup>4</sup> Performance Art. Consultado el 26 de agosto de 2019. URL: <http://www.theartstory.org/movement-performance-art.htm>

<sup>5</sup> Primera aparición televisiva de Frank Zappa (1963). FRANK ZAPPA - FIRST TV APPEARANCE. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=S5-RUCrWAqk>

De esta manera Frank Zappa también sale de los estándares tradicionales de la música y lo presenta como entretenimiento para su público de una manera lúdica.

Una cosa se transforma en la otra. Que ello es así lo confirma un elemento común en lo que hemos explicitado como el juego, a saber, algo es referido como algo, aunque no sea nada conceptual, útil o intencional, sino la pura prescripción de la autonomía del movimiento.

Esto me parece extraordinariamente significativo para la discusión actual sobre el arte moderno. Se trata, al fin y al cabo, de la cuestión de la obra. Uno de los impulsos fundamentales del arte moderno es el deseo de anular la distancia que media entre audiencia, consumidores o público y la obra. (...) El trabajo constructivo del juego de reflexión reside como desafío en la obra en cuanto tal. (Gadamer, 1996,66-83)

Gadamer (1996) concluye que el juego se introduce para mostrar que todos son co-jugadores. Podemos hacer un paralelismo entre los casos presentados en este apartado. Cage por un lado presenta al “happening” como un espacio donde se elimina la mediación entre la creación artístico-musical (ahí vemos el movimiento de vaivén plantado por Gadamer); por otro lado Zappa se embarca al juego en sí y muestra al instrumento como puro juego sin ser algo útil ni intencional sino por el planteo en sí.

Tanto el caso de Cale como el de Zappa evidencian que la experimentación por parte del artista data de mucho tiempo y puede remitir a múltiples dimensiones más allá de una escucha convencional.

## **2.2 Ayer y hoy. El puente de la era digital.**

La indagación de las nuevas propuestas musicales puede abordarse desde diversos enfoques. En este caso adoptamos el de las Humanidades Digitales (Berry, 2011; Manovich, 2008), en cuyo marco se postula una manera particular de concebir el producto cultural y la propuesta artística. La selección de esta corriente teórica fue producto de un extenso proceso de investigación: no fue sencillo encontrar autores que vinculen el arte, la tecnología y cómo éstos evolucionan en sociedad. De esta manera, las Humanidades Digitales aparecen como un espacio donde podemos entender cómo el software ayudan a relacionar diferentes expresiones artísticas mediadas por un programa y/o entorno digital.

Las Humanidades Digitales (HD) son objeto de discusión desde los años '40 cuando se empezaron a trabajar los primeros proyectos de digitalización de textos en las bibliotecas con la finalidad de facilitar y agilizar la recolección de la información. Con el correr del tiempo el objeto de estudio de las HD dejó de ser solamente el contenido de los documentos. La digitalización de los mismos dio paso a un proceso de datificación, lo que permitió ampliar el análisis a grandes cantidades de datos que podían ser explorados con herramientas digitales. Durante mucho tiempo se tomó a las HD como un espacio para seguir expandiendo el análisis de bases de datos pero sin darle un verdadero valor al cambio epistémico que estas herramientas conllevan. Berry (2011) explica que hubo un gran trabajo de las HD para cambiar la mirada que se tenía de ellas:

Cambiar el término “Humanidades “Digitales” significaba que el campo había emergido de un bajo status como un servicio técnico, para pasar a ser un esfuerzo intelectual genuino con sus propias prácticas profesionales, estándares rigurosos e interesantes exploraciones teóricas (Hayles 2011). (Citado en Berry, 2011, 2)

Berry retoma a Presner (2010), quien explica y actualiza a las Humanidades Digitales a través de “dos olas”. La primera ola de HD se da a los finales de los años '90 y se focalizaba en las digitalizaciones de proyecto a gran escala; en cambio la segunda es más generativa: se orientó a crear entornos y herramientas para producir, curar e interactuar con el conocimiento que nace de lo digital. Según Berry, la información empieza a crear su propia información, lo que permite que la digitalización comience a dar sus propios datos independientemente del papel.

Berry (2011) sigue historizando en las diferentes etapas de las HD y propone una “tercera ola”, en la que hay un “giro computacional”. Esto significa que, al observar los componentes digitales de las humanidades a la luz de la especificidad de su medio, se empieza a pensar cómo los medios producen cambios epistémicos. De esta manera, las HD nos brindan un marco propicio para indagar el **mix de conceptos culturales y computacionales**, desde donde hacer una foto de época de lo que está sucediendo con la propuesta artística musical.

Cuando hacemos un recorrido por las humanidades digitales es fundamental incluir como uno de los autores de referencia a Lev Manovich; el autor ruso se desempeña como artista multimedial y programador. Durante gran parte de su vida se dedicó al arte a través de herramientas tecnológicas lo que hizo que pueda desarrollar una teoría más que acertada acerca del arte y la tecnología. Escribió “El lenguaje de los nuevos medios” donde hizo hincapié en las características de los mismos y como los datos pueden volverse creativos según como sean utilizados por el artista. Más allá de ese libro desde el 2007 fundó “Software Initiative Foundation”<sup>6</sup> donde el foco de su investigación es desglosar procesos culturales mediante el análisis de datos masivos a través de entornos digitales. De esa manera y gracias al trabajo de investigación que se generó en ese momento incorporó el concepto de “software cultural” donde explica que la tecnología se mete en la vida de las personas y el software cultural une todo.

De esta manera Manovich se vuelve uno de los autores centrales de esta investigación porque permite mediar entre conceptos del mundo de las artes y lo técnico como también desde autores mucho más duros con una mirada más afianzada en las humanidades digitales.

### **2.3 “Makers” digitales**

Piscitelli (2013) observa que es difícil llegar a un consenso sobre qué son las humanidades digitales, y señala que podemos convenir que son más que nada un curriculum, un conjunto interrelacionado de dominios y recursos que contribuyen a la construcción de conocimiento. “Se trata de cierto encuentro alegre y juguetón con la representación digital en sí mismo”.

El autor señala que los investigadores detrás de la corriente de las humanidades digitales tienen una característica en común, están enmarcados dentro del movimiento *maker*, esto significa que son personas que unen habilidades técnicas - desarrollo y programación de programas y combinan aptitudes más teóricas, donde prima la creación de conocimiento. De esta manera presenta la idea de laboratorios, espacios de co-creación interdisciplinaria donde

---

<sup>6</sup> <http://lab.softwarestudies.com/>

se trabaja en proyectos donde se prioriza el trabajo colaborativo - producción y la implementación dando por resultado productos foráneos a lo esperado por la academia tradicional.

Acotando de vuelta el foco de interés a una definición de las Humanidades Digitales traemos a cuenta un seminario que impartió en el 2009 la Universidad de California “Digital Humanities and Media Studies”, el mismo tuvo como resultado la elaboración de un paper colaborativo que intentó brindar un marco más cerrado a las teorías alrededor de este campo de estudio:

“Las Humanidades Digitales son un “término paraguas” de una amplia colección de prácticas para crear, aplicar e interpretar las nuevas tecnologías digitales de la información. Estas prácticas no están limitadas a los departamentos convencionales de humanidades, pero afectan cada campo humanístico en la universidad, incluyendo historia, antropología, artes y arquitectura, estudios sobre datos e información, estudios sobre cine y medios, arqueología, geografía y el resto de las ciencias sociales (Presner y Johanson, 2009)”. (Berry,2011,2).

## **2.4 Mediatizando el sonido**

El concepto de mediatización contextualiza perfectamente el fenómeno que presentan estas obras. Para aproximarnos al concepto de Mediatización. Scolari (2014) hace una breve descripción:

“Es el proceso según el cual todo lo que hace un sujeto o institución pública está diseñado y ejecutado pensando en su difusión en los medios masivos” (Scolari, 2014 ).

Por otro lado Eliseo Verón explica más en detalle de qué se trata este fenómeno y porque decidimos tomarlo como punto de referencia para estudiar diferentes plataformas musicales:

En un primer momento, el proceso de mediatización se pensó a la luz de una concepción característica de la modernidad, la representacional, que se basa en una visión funcional-instrumental de la comunicación:

todos esos nuevos soportes aparecidos a un ritmo cada vez más rápido son lo que su nombre indica, medios al servicio de un fin: la comunicación. Esta ideología representacional, que acompaña el emplazamiento de lo que llamaré la sociedad industrial mediática, le suministra a ésta un principio de inteligibilidad con el que “comprender” lo que está sucediendo. Una sociedad mediática es una sociedad donde se considera que los medios que se van instalando en ella, porque representan las mil facetas que la componen, se constituyen en una suerte de espejo (más o menos deformante, poco importa esto), a través del que la sociedad industrial se refleja y se comunica. (Verón, 2001, 1)

La mediatización viene a plantear una comunión entre los dos órdenes, uno que es el de lo “real” de la sociedad (su historia, sus prácticas, sus instituciones, sus recursos, sus conflictos, su cultura) y otro que es el de la representación, el de la reproducción, el que progresivamente es tomado a cargo por los medios (Verón, 1992). El autor cuando habla de mediatización lo hace en diferentes planos, el político, el cinematográfico pero nunca hace un tratamiento de cómo este influye a nivel sonoro.

La relación entre tecnología y música es antigua pero el estudio de su mediatización es una corriente más actual. Fernández, habla de esto en su artículo “Medios de sonido y vida social” donde explica que si bien el comienzo del sonido coexiste parcialmente con la iconicidad mecánica son los medios electrónicos - el teléfono, el fonógrafo y la radio - que reúnen los textos en vivo o grabados, con nuevas relaciones entre lo concreto y lo abstracto. El autor sigue diciendo: “Las voces y la música, emitidas sin su fuente de origen, generan una nueva presencia de posiciones individuales a través de la voz y la interpretación musical. Como veremos, el período construyó nuevas relaciones revolucionarias entre espacios y tiempos y no podemos olvidarnos del sonido desarrollado por el cine cuando el medio del sistema de sonido tuvo éxito” (Fernández, 2011).

De esta manera al estudiar la mediatización estamos contextualizando el porque del surgimiento de estas prácticas artísticas. No es casual que hoy se estudie la mediatización de la música (Koldobski, 2016)<sup>7</sup> sino que es producto de los cientos de casos que aparecen todos los días para presentar nuevas experiencias sonoras.

---

<sup>7</sup> *De las partituras a Spotify*. LA NACION. Consultado el 10 de septiembre de 2016.

## 2.5 Narrando “performances”

La búsqueda por presentar una historia siempre estuvo presente en la música; desde la Tetralogía de Wagner hasta la ópera rock<sup>8</sup> el artista siempre tuvo la necesidad de contar una historia a través de su arte. De esta manera, un concepto clave que es necesario presentar para seguir analizando a la obra de arte es el de narrativas transmediáticas.

Este concepto fue mencionado por primera vez por Jenkins en un artículo publicado en Technology Review en el año 2013, en el cual afirmaba que «hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales. ¿Pero qué significa esto? Scolari en su libro Narrativas Transmedia explica:

Cada niño integra la información de varios medios, lo que lleva a que cada uno conozca algo que sus amigos o amigas no saben. Entre todos comparten la información y van reconstruyendo de forma colaborativa el universo narrativo. Cada medio hace un aporte a la construcción del mundo narrativo; evidentemente, las aportaciones de cada medio o plataforma de comunicación difieren entre sí. Tal como explica Jenkins, en las narrativas transmedia cada medio «hace lo que mejor sabe hacer: una historia puede ser introducida en un largometraje, expandirse en la televisión, novelas y cómics, y este mundo puede ser explorado y vivido a través de un videojuego. Cada franquicia debe ser lo suficientemente autónoma para permitir un consumo autónomo. O sea, no debes ver la película para entender el videojuego, y viceversa. (Scolari, 2013, 24).

Jenkins años después sigue esclareciendo el concepto y dice que las narrativas transmediáticas son historias contadas a través de múltiples medios. “En definitiva las narrativas transmedia son una forma particular de narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). Las narrativas no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil (Scolari, 2013).

---

<sup>8</sup> Ópera rock refiere a que un disco cuenta toda una historia a lo largo de todos los temas musicales. El disco que popularizó el género fue Tommy de The Who (1969) y fue un formato que acuñaron bandas tales como Pink Floyd (The Wall), David Bowie (Ziggy Stardust and the spiders from mars) y en Argentina Vox Dei hizo lo suyo con La Biblia.

Siguiendo con esta línea de análisis Lisbeth Klastrup y Susana Pajares Tosca, son expertas en videojuegos de la IT University de Copenhagen y definen a los mundos transmediales como «sistemas abstractos de contenido a partir de los cuales un repertorio de historias de ficción y personajes puede ser actualizado o derivado hacia una variedad de formas mediáticas» (Scolari, 2013). De esta manera los objetos que analizaremos en esta tesina si bien no son videojuegos si se tratan de propuestas interactivas donde los artistas como las audiencias deben interpretar y navegar por las diferentes propuestas que arman. Según siguen diciendo Klastrup y Pajares Tosca (Scolari, 2013); en un mundo transmedia tanto el público como sus creadores comparten una misma imagen mental de la worldness, o sea una serie de rasgos que distinguen un determinado universo narrativo. (...) Un transmedia world puede comenzar en cualquier medio.

Después de lo expuesto por Jenkins y Scolari se puede decir que las narrativas transmediáticas son una forma de relato que se expande a través de muchos medios y plataformas de comunicación. Scolari agrega:

Una de las cosas que más llamó la atención a Henry Jenkins es que, además de saltar de un medio a otro, los personajes y sus mundos narrativos a menudo caían en las manos de los consumidores para... seguir expandiéndose de un medio a otro. Las viejas audiencias televisivas o cinematográficas, al igual que los lectores tradicionales de cómics o novelas, se conformaban con consumir su producto favorito y, en el mejor de los casos, aspiraban a montar un club de fans para festejar a sus personajes o autores preferidos. Algo ha cambiado en las últimas décadas, sobre todo desde la llegada de los procesos de digitalización y la difusión de la World Wide Web: algunos consumidores se convirtieron en prosumidores (productores + consumidores), se apropiaron de sus personajes favoritos y expandieron aún más sus mundos narrativos. (Scolari, 2013, 27).

Jenkins destaca como una característica de las narrativas transmediáticas que los usuarios cooperan activamente en el proceso de expansión transmedia.

## CAPÍTULO 3

### LA OBRA

La vida artística significa libertad de tener tiempo para que pasen las cosas buenas.

No siempre queda tiempo para otros asuntos.

David Lynch, *Atrapa el pez dorado*.

#### 3.1 La obra

En este primer capítulo de análisis indagaremos los modos en que se reformula la obra, lo que tiene implicancias en la reconceptualización del compositor y en las posibilidades de participación de la audiencia.

Una primera aproximación al concepto de obra es entenderla como el espacio de juego donde el artista despliega su idea sonora y donde ésta convivirá con la audiencia. De esta manera delimitaremos el marco de estudio y nos focalizaremos en entender qué significa la obra en un mundo donde la grabación de un disco exitoso puede ser hecho con una computadora, donde la industria cultural y el formato físico tambalean, y donde internet permite que los formatos sean readaptados según las necesidades y tiempo de quien lo consume.

De este modo lo que nos interesa indagar es **cómo se presenta el concepto de obra musical ligado a la digitalización y a su carácter transmedia**, cómo se presenta como parte de un ecosistema de medios y qué tipo de diálogos se producen. Para tal fin presentaremos un recorrido por diferentes autores que si bien son de diversas disciplinas o enfoques nos permiten tematizar el concepto de obra musical. Tomaremos como punto de partida a Manovich (2008), con su concepción del software cultural, y a Scolari (2004), que presenta el concepto de metáfora para entender la potencia de la interfaz. Luego retomaremos el trabajo de Eco (1962), que sienta las bases clásicas de la obra y abre la posibilidad de su reformulación.

En este capítulo trabajaremos las tres propuestas musicales pero profundizaremos el análisis en Biophilia, ya que ésta comprende una obra desde una perspectiva clásica -el disco- y una más novedosa -la aplicación-.

### 3.2 Nuevos objetos culturales. La obra como nuevo medio

Decidimos tomar como punto de referencia el trabajo de Manovich, enmarcado en las Humanidades Digitales, ya que él analiza la obra combinando su doble rol de artista y programador de software.

Manovich (2008) explica que las aplicaciones pueden pensarse como **software cultural**, ya que son programas de software que son utilizados para crear y acceder a objetos y ambientes de medios.

Se puede decir que el software cultural es un subconjunto de aplicaciones que habilitan a la creación, publicación, dan acceso a la posibilidad de compartir y remixar imágenes, secuencias de imágenes en movimiento, diseños 3D, textos, mapas, elementos interactivos, así como también varias combinaciones de estos elementos tales como sitios web, diseños 2D, motion graphics, videojuegos, instalaciones interactivas comerciales y artísticas (Manovich, 2008, 9).

De esta manera, el software es lo que media y hace que cada aplicación se “desenvuelva” de una manera y no de otra. Desde esta perspectiva el software cultural es el pegamento que une varios sistemas y le da sentido a diferentes procesos culturales.

Este concepto parece hecho a la medida de Biophilia. Según Björk, la app busca enseñar conceptos sobre música, naturaleza y tecnología, y para hacerlo se plantea un espacio donde se presentan temas musicales, animaciones y textos, y cada uno de ellos aporta información relevante sobre los diferentes tópicos de interés. De tal modo diseña un espacio con diferentes elementos donde la app es el espacio de **convergencia** de todos estos. Sin esta plataforma de referencia que le da un orden y una razón de ser, el producto sería un caos de contenidos.

El caso de “N” tiene una lógica similar a Biophilia, se van alternando por elecciones de los usuarios tanto como por la interfaz. El diseño de “N” genera un mundo de probabilidades donde el orden es establecido por la lógica de configuración de la app. Sin las órdenes que se pensaron para crear “N” cantidad de canciones no existiría más que un conjunto de bloques de sonidos sin sentido superpuestos a la voz de Jorge Drexler.

Anartistas le da otra capa de relevancia al software cultural, se trata de una aplicación donde el guión queda menos predeterminado por el desarrollador y las reglas son mucho más implícitas ya que se presenta como un mundo potencial donde todas las características del programa pueden ser adaptadas y adecuadas por quienes deciden adaptarla.

Otro concepto para indagar las apps es el de Scolari, que trabaja desde un punto de vista socio-semiótico y plantea que las aplicaciones presentan características de **productos transmedia**, donde diferentes medios hacen un aporte a la construcción de un mundo narrativo y cada uno genera una nueva manera de ver y experimentar la narración (Scolari, 2013). Hay muchas variantes sobre qué es el transmedia, tal como explicamos en el capítulo anterior, pero decidimos adoptar la siguiente:

En definitiva las narrativas transmediáticas son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). Las narrativas transmediáticas no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil. (Scolari, 2013, 24).

Con el advenimiento de las nuevas tecnologías y los nuevos canales de difusión, los productos tienden a adoptar ese carácter transmedia; sin embargo, aquí nos preguntamos en qué medida se aprovechan las potencialidades de este concepto.

Biophilia presenta un carácter transmedia más marcado porque contiene varios soportes y usa un lenguaje determinado en cada medio. Se gestó como un disco físico-digital, una app para android e IOS y un programa de educación piloto conocido como Biophilia Educational<sup>9</sup> en los países nórdicos.

---

<sup>9</sup> Para profundizar en las características del programa remitimos al sitio de Biophilia. Consultado el 15 de enero de 2017 desde: <http://biophiliaeducational.org/>



Representación gráfica de Cosmogony y el programa educativo de Biophilia

Por un lado, el disco físico presenta una sucesión de temas que pueden escucharse en el orden planteado por la artista, mientras que en la aplicación para dispositivos móviles se pueden escuchar los temas en el orden que deseamos. Además lo distintivo de la app es la forma en que está presentada: una galaxia que puede ser navegada, donde cada tema es una estrella y dentro de ella hay diferentes capas para explorar.

A su vez en el plano offline la obra “performa”: por un lado está el proyecto educativo Biophilia que se llevó a cabo durante tres años: 2014 (preparación), 2015 (implementación) y 2016 (evaluación). El objetivo del mismo era inspirar a los niños a explorar su propia creatividad, aprender acerca de la música y la ciencia a través de nuevas tecnologías.

La última plataforma donde se presenta Biophilia son los escenarios, los shows en vivo de la artista islandesa curados para que la audiencia sienta parte de la experiencia que presenta la app. Estas presentaciones en vivo se realizaron en espacios pequeños y con algunos de los instrumentos que fueron creados para lograr los sonidos de la naturaleza.

“N”, por su parte, rompe con el esquema del disco y se presenta como una app de tres actos disponible en Android e IOS. Si bien está alojada en una sola plataforma el producto transmedia aparece al estar pensada la app como un espacio que debe sí o sí vincularse con variables externas, geolocalización y el horario donde se abra la aplicación más allá de la interacción del usuario.



Representación gráfica de “N”

Cada tema tiene su propia lógica y manera de accionar: se puede pensar que son diferentes mundos dentro de una aplicación que las enmarca. En dos de los tres temas presentes en “N” es necesario contar con las variables del **espacio** y **tiempo**<sup>10</sup> para que se pueda poner en marcha la variedad de posibilidades que tienen los temas musicales. De esta manera podemos entender a esas variables offline como lenguajes externos que modifican la apreciación que tenemos de la obra musical y que hacen que cada tema tenga una narrativa diferente.

En el caso de Anartistas es muy primario el desarrollo que tiene la aplicación en su carácter transmedia. Al ser una obra con su código fuente abierto, puede desempeñarse en función de las ideas que tenga una persona y es en este sentido que resulta disruptiva, como veremos más adelante.

En suma, cada una de las aplicaciones que estudiamos difiere de la otra. Biophilia se presenta como el exponente paradigmático del transmedia porque es una obra en múltiples soportes que presenta narrativas diferentes. “N” se encuentra alojada en un sólo soporte pero cada tema puede ser considerado una narrativa diferente porque actúa con variables externas

<sup>10</sup> Es necesario tener en cuenta que las variables del **tiempo** y **espacio** no son variables que se retomen en los sistemas transmedia pero que implican un grado de apertura que vale la pena ser señalado.

que pueden modificarlos. Anartistas es la única que todavía no puede ser considerada un producto transmediático porque es pura potencialidad pero no hay nada pre-establecido.

Tanto desde el enfoque transmedia como de la cultura del software, que supone pensar al objeto cultural en clave algorítmica, estos objetos pueden ser pensados como **nuevos medios**. Si bien el sentido común enuncia que los nuevos medios se catalogan con el uso del ordenador para la distribución, más que con la producción (Manovich, 2005) el autor luego plantea que no hay motivo para privilegiar el ordenador como aparato de exhibición y distribución por encima de su uso como herramienta de producción o como dispositivo de almacenamiento.

Todos poseen el mismo potencial para cambiar los lenguajes culturales vigentes. Y también para dejar la cultura como está. (...) La revolución de los nuevos medios informáticos afecta a todas las fases de la comunicación, y abarca la captación, la manipulación, el almacenamiento y la distribución; así como también afecta también a los medios de todo tipo, ya sean textos, imágenes fijas y en movimiento, sonidos o construcciones espaciales. (Manovich, 2005, 64)

Manovich puntualiza además una serie de principios que permiten definir qué es un **nuevo medio**, que es interesante retomar para explorar los tres casos que analizamos.

La primera de ellas es la **representación numérica**, que señala que todos los nuevos medios se componen de un código digital. Cuando son creados por computadora se origina en forma numérica pero muchos de ellos sufren una conversión a partir de diversas formas de viejos medios. Es decir que hay una traducción en datos numéricos a los que se accede por medio de los ordenadores. Y el resultado son los nuevos medios: gráficos, imágenes en movimiento, sonidos, formas, espacios y textos que se han vuelto computables; es decir, que se componen pura y llanamente de otro conjunto de datos informáticos (Manovich, 2005).

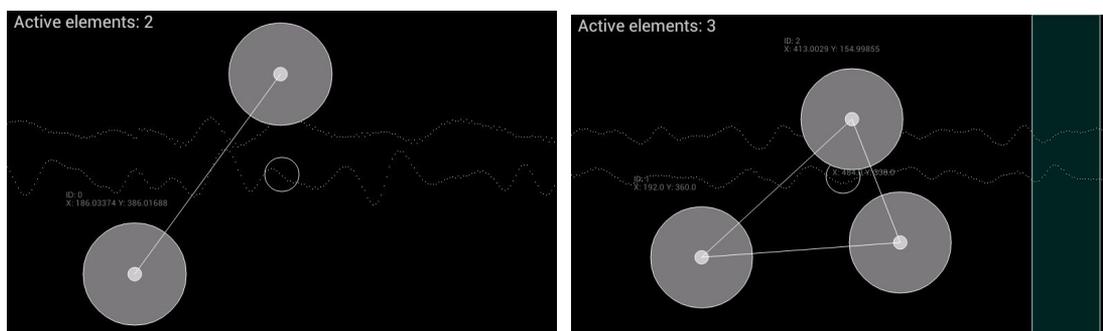
Las tres aplicaciones estudiadas son objetos que crecieron en un entorno digital, ya sea porque en ellas se grabaron las pistas de sonido o porque se pensó en ese entorno para poder mostrarlo a un público. La aplicación que se destaca y se muestra como un exponente claro en este sentido es la aplicación del proyecto Música Movel, al mencionar que se utiliza el

lenguaje de programación Pure Data<sup>11</sup>, donde se puede ver claramente lo que menciona Manovich (2006, 73):

Un objeto de los nuevos medios puede ser descrito en términos formales (matemáticos). Por ejemplo, una imagen o una forma pueden ser descritas por medio de una función matemática.

Un objeto de los nuevos medios está sometido a una manipulación algorítmica. Por ejemplo, si aplicamos los algoritmos adecuados, podemos quitarle automáticamente el “ruido” a una fotografía, mejorar su contraste, encontrar los bordes de las formas o cambiar sus proporciones. En resumen, los medios se vuelven programables.

Anartistas se traduce como una aplicación de código abierto disponible para Android. Si bien se trabaja la app pura, despojada del corpus del tema musical, se plantea un cambio de enfoque en el uso de las tecnologías móviles como herramienta de expresión artística y el conocimiento en lugar de un objeto de consumo.<sup>12</sup>



Representación gráfica de Anartistas

La segunda característica que queremos enunciar es el concepto de **modularidad**. Los elementos mediáticos, ya sean imágenes, sonidos, formas o comportamientos, son representados como colecciones de muestras discretas (píxeles, polígonos, vóxeles, caracteres

<sup>11</sup> Pure Data es un código de programación construido y distribuido como software libre. Es mantenido por una comunidad internacional que en los últimos años se ha convertido en una de las comunidades que conducen a la creación de aplicaciones interactivas de música. Consultado el 15 de enero de 2017 desde <http://puredata.info/>

<sup>12</sup> Consultado el 15 de enero de 2017 desde <https://musicamovelbahia.wordpress.com/about/>

o scripts), unos elementos que se agrupan en objetos a mayor escala, pero que siguen manteniendo sus identidades por separado (Manovich, 2006).

Al pensar en modularidad no podemos dejar de mencionar tanto a Biophilia como a “N”. En ambas aplicaciones hay diferentes pistas (temas musicales) que pueden ser tomadas como unidades separadas e independientes, cada una con su relato propio, diseño y sus maneras de interactuar con un otro, pero que a su vez forman unidades más grandes que pueden darse a conocer como un conjunto, sea la aplicación entera, el disco o show en vivo.

La tercera característica es la **automatización**, consecuencia de la primera y segunda característica de los nuevos medios. Este principio refiere a que la creación, manipulación y acceso, al automatizarse, puede eliminar (en parte) la intencionalidad humana del proceso creativo.

Esta propiedad se encuentra presente en las tres aplicaciones. En cada una de ellas hay ciertas acciones que deben ser codificadas para que tengan sentido: por ejemplo, hacer música. Cada app tiene una orden, sea apretar un botón, mover el dispositivo móvil de un lado a otro, apoyar los dedos sobre la pantalla y deslizarlos pero todas estas acciones tienen la misma recurrencia, que su accionar provoque un sonido; a veces una melodía entera, otra vez un sonido sin ninguna clase de relación. El hecho de que, a través de una aplicación y sin necesidad de tener conocimientos musicales ni un instrumento a mano, se pueda ejecutar una canción o una serie de sonidos que puedan asemejarse a un tema musical es una característica que comparten las tres aplicaciones estudiadas.

Otra de las características que es parte de los nuevos medios y puede trasladarse a las que estudiamos es el de la **variabilidad**, donde *“un objeto no es algo fijado de una vez para siempre, sino que puede existir en distintas versiones, que potencialmente son infinitas”* (Manovich 2005:83).

Si bien las tres aplicaciones podrían adoptar este principio, es en Biophilia el ejemplo paradigmático de variabilidad, los diez temas que componen el disco aplicación comparten una **propuesta interactiva diferente**. Desde *Moon*, primer tema del disco donde se puede experimentar con las diferentes fases de la luna para cambiar el flujo de las notas, hasta *Solstice* donde se juega con las diferentes órbitas alrededor del sol y al tocarlas modifica las

notas. Este tipo de experiencias versátiles dentro de una misma aplicación es lo que para Manovich constituye un nuevo medio:

En vez de copias idénticas, un objeto de los nuevos medios normalmente da lugar a muchas versiones diferentes. Las cuales, en vez de ser totalmente creadas por un autor humano, suelen ser montadas en parte por un ordenador. Los elementos mediáticos se guardan en una base de datos mediáticos, a partir de la cual puede generarse toda una variedad de objetos de usuario final, a petición de éste o de antemano, y que varían en resolución, forma y contenido. (Manovich, 2005, 83).

La obra de arte no se define sólo por la visión que tiene el artista sino que es la suma de todas las partes y performances que rodean su universo. Esta puede ser construida a través de una **base de datos** (Manovich, 2005) y no debe ser entendida sólo como un lugar donde se alojan, clasifican y reorganizan millones de registros, sino que se convierte en el centro del proceso creativo. Se trata de una nueva forma cultural que permite trabajar articulando diferentes interfaces:

Se vuelve posible separar el nivel del contenido (los datos) del de la interfaz. Se pueden crear distintas interfaces a partir de los mismos datos. Un objeto de los nuevos medios puede definirse como una o más interfaces a partir de una base de datos multimedia. (Manovich, 2005, 83).

La **transcodificación cultural** es el último principio de los nuevos medios, que evidencia la informatización de los medios:

La informatización convierte los medios en datos de ordenador que, según se mire, siguen presentando una organización estructural que tiene sentido para sus usuarios humanos: las imágenes muestran objetos reconocibles; los archivos de texto constan de frases gramaticales; los espacios virtuales quedan definidos por el familiar sistema de coordenadas cartesianas ... Pero desde otro punto de vista, su estructura obedece ahora convenciones establecidas de la organización de los datos por un ordenador. (Manovich 2005:92).

Este último principio comprende todos los principios anteriores. Podemos pensar a los nuevos medios como si constaran de dos capas diferenciadas: la “capa cultural” y la “capa informática”, de esta manera es natural pensar que la lógica del ordenador afecte de manera

significativa en la lógica de la capa cultural. Transcodificar significa traducir a otro formato un medio, en este caso la obra musical. Tanto Björk como Jorge Drexler usaron este principio (muy probablemente sin saberlo) y adecuaron la obra musical que antes se presentaba en un disco físico a un formato digital, con una gran predominancia e inclinación por los dispositivos móviles.

### 3.3 Escuchar, leer y visualizar. ¿Qué presenta la metáfora?

La interfaz es un concepto paraguas que puede ser tomado de varias maneras: aquí, decidimos seguir la propuesta de Scolari (2004), que plantea las bases para entender la potencia que tiene el diseño de la interfaz y sus múltiples metáforas. Pero, ¿qué se entiende por metáfora?

Las metáforas son potentes agentes modeladores de la percepción, el pensamiento y las acciones cotidianas presentes en todos los sistemas semióticos que, cuando logran articular y dar coherencia a una orientación discursiva, se constituyen en eficaces dispositivos retóricos de persuasión (Scolari, 2008, 45).

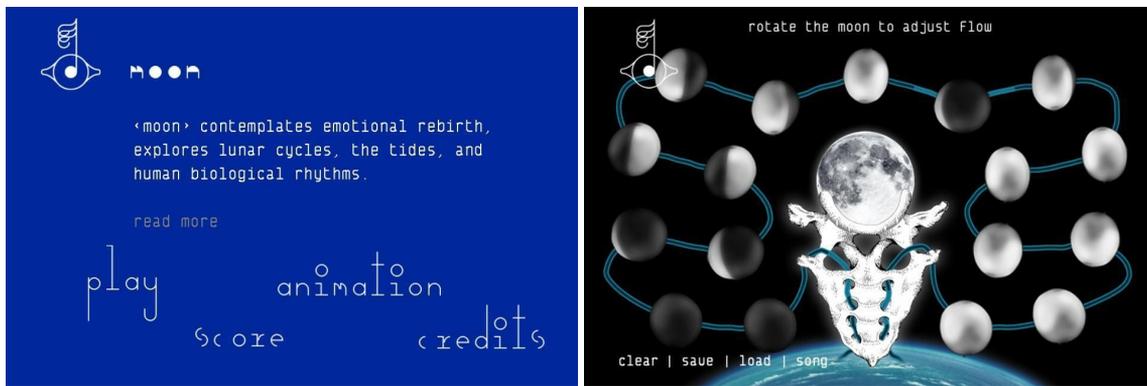
Al hablar sobre las metáforas, Eco (1991) dice que éstas son un instrumento de conocimiento aditivo y no meramente sustitutivo. No hay una sola metáfora de interfaz sino que se plantean diferentes representaciones que tratan de definir la interfaz entre el hombre y las máquinas digitales, donde cada una de ellas ilumina ciertos aspectos de esa relación, privilegiando sólo algunas de sus propiedades y ocultando al mismo tiempo las demás.

Aquí retomaremos las **metáforas asociadas a la interfaz** para indagar más profundamente la manera en que se gesta una aplicación. Luego exploraremos aplicaciones a la luz de las metáforas planteadas por Scolari.

La **metáfora conversacional** plantea que los seres humanos y las computadoras son socios de un diálogo. “El proceso de interacción es visto como un proceso de comunicación donde el usuario y el aplicativo de la computadora actúan ambos como emisores y receptores, y el aplicativo es visto como capaz de demostrar conductas comunicativas similares a las del

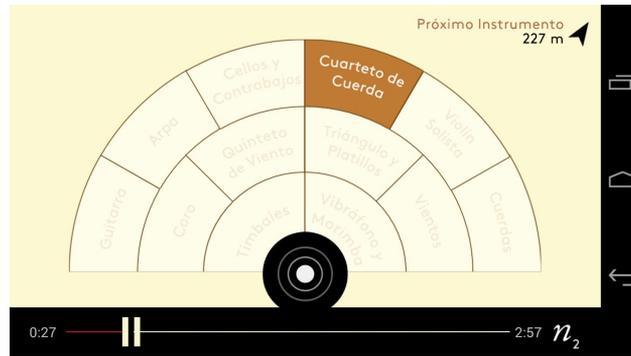
partner humano” (Scolari, 2008, 77). En esta metáfora se hace hincapié en la interactividad entre la persona y el ordenador, en la conversación que puede darse entre ellos. En este nivel de análisis se deja claro que las computadoras no pueden comprender la complejidad del lenguaje humano, pero pueden realizar operaciones con una relativa autonomía (Scolari, 2008, 53). Esta metáfora se encuentra presente en las tres aplicaciones, por el simple hecho de ser consideradas obras abiertas (en otro apartado de este capítulo retomaremos este concepto); en cada una de ellas existe la metáfora conversacional al tener una interfaz predispuesta a interactuar con el usuario y sin ellos no se obtienen productos diferentes ni nuevos.

Biophilia se encuentra dividida en cuatro partes Play - Score - Animation - Credits; es en Play y en los 10 temas que lo componen que se plantea la interacción con la audiencia. En todos de alguna manera u otra aparece un diálogo con el usuario que consume la aplicación.



Interfaz gráfica del tema Moon

Tomaremos el ejemplo de Moon, en esta aplicación tema muestra como la marea cambia con las diferentes fases de la luna. El usuario puede cambiar la fase de la luna para que la melodía también varíe, al tocar las perlas también cambia la melodía que el usuario arma.



Habitación 316

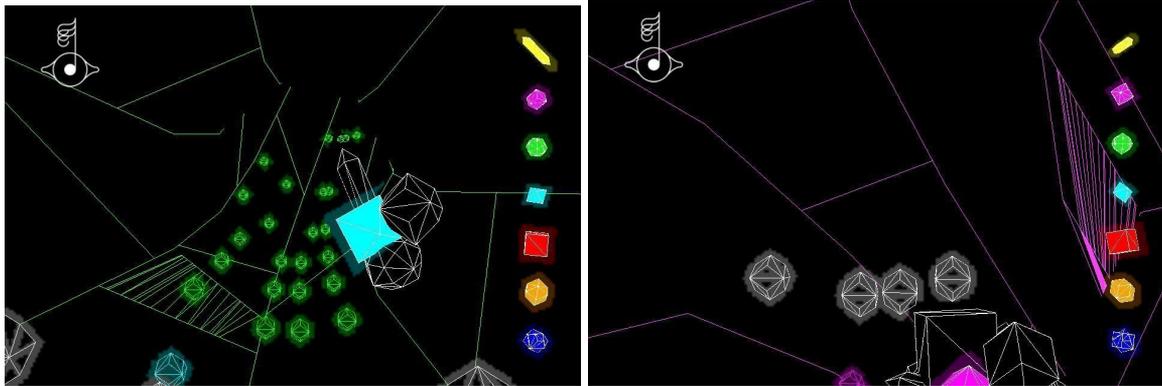
En “N” la interacción **activa** con el usuario no se produce en todos los temas sino que es en Habitación 316 que sucede. En esa aplicación el usuario puede elegir qué instrumento acompañará el tema.

Anartistas como en todo el análisis que venimos haciendo se diferencia de las otras dos obras desde su génesis. En este punto se plantea como pura interfaz, no existe sino se plantea algún tipo de intercambio con un otro que lo toca, la pantalla de la aplicación está en negro hasta que alguien decida tocarla.

Antes de continuar, cabe destacar que si en una aplicación prima la metáfora conversacional se trata de una aplicación pobre porque toma en cuenta un tipo de interacción persona-ordenador sin tomar en cuenta que el sistema dado no depende solamente de quienes interactúan sino que también lo hace el diseñador.

La segunda metáfora que plantea Scolari es la de la **superficie o piel**, que permite analizar cómo fue mutando la concepción de la interfaz desde la ingeniería -un punto de vista estrictamente técnico- al diseño o arquitectura. Esta última la encuadra en un marco sociocultural y económico-productivo. (Scolari, 2008), con lo cual la interfaz deja de ser algo sólo en manos de un grupo de desarrolladores. Lo que importa es el “user interface design”, eso significa que se encarga de como se ve y se siente la aplicación, de esta manera lo que prima es el encuentro superficial y donde las superficies de los objetos comunican; la textura, la porosidad, la forma y los colores de una superficie son indicadores de la función del objeto.

Las superficies no transmiten información en un sólo sentido sino que puede ser vista como una superficie de contacto, de traducción, de articulación entre dos espacios donde se produce el paso de un código a otro, de lo analógico a lo digital, de lo mecánico a lo humano.



Canción/aplicación Crystalline

Esta metáfora se encuentra presente en Biophilia en múltiples temas pero se exagera en el tema/app **Crystalline** donde un cristal viaja por túneles y es moviendo el dispositivo móvil que se cambia la ubicación del cristal. El objetivo de esta aplicación es que el cristal consiga tocar otros cristales y los suma a este cristal viajero.

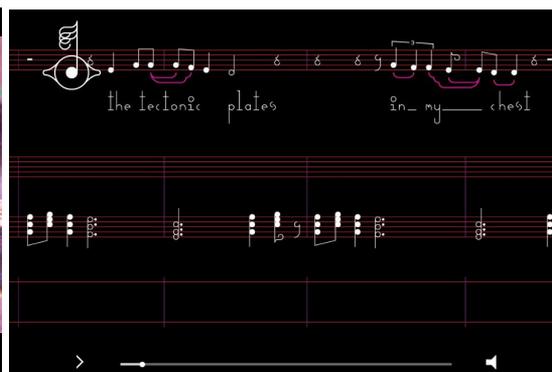
La tercera metáfora que analizaremos es la **espacial o arquitectónica**, que explica que la interacción se realiza en la interfaz entendida como un espacio donde se realizan las acciones. “El autor del dispositivo de interacción de su interfaz es el urbanista de ese lugar, el que lo plasma y hace posible frecuentarlo (...) o sea, interactuable. El usuario es el visitante, o mejor, el habitante que ofrece su propia finalidad y sus propias energías, su propia actividad” (Scolari, 2008, 70). En este nivel de análisis se explica que el software no es sólo un dispositivo con el cual interactúa el usuario; es también el generador del espacio donde el usuario vive e interactúa. “Las máquinas se están convirtiendo en medios para la creación de virtualidades ó universos donde los usuarios viven sus experiencias como si estuvieran en un mundo real” (Scolari, 2008, 73).

La obra de Björk vuelve a dar la nota y es reflejada en esta metáfora espacial, desde el principio hasta el final de la experiencia Biophilia el usuario se encuentra navegando una

estética, una serie de contenidos, una manera diferente de conocer la naturaleza y de poner en práctica sus habilidades musicales.



Animación del tema Hollow

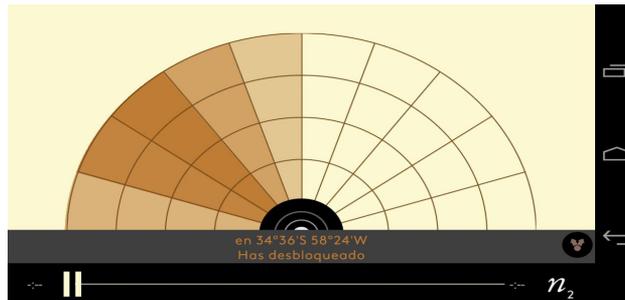


Sección Score del tema Mutual Core

Por último, se encuentra la **metáfora instrumental** que tiende a presentarse como “una caja de herramientas (tool-kit) que el usuario tiene continuamente bajo control” (Scolari, 2008, 60). Esta se explica entendiendo el origen de la interfaz. McLuhan señala que los hombres han desarrollado extensiones o prolongaciones para realizar casi todos los actos que antes llevaba a cabo sólo con su cuerpo. Esta evocación a la prótesis permite un enriquecimiento teórico de la metáfora instrumental. “La prótesis es un dispositivo que sustituye un órgano ausente” (Scolari, 2008, 62). En el caso de las interfaces de las máquinas digitales, se trata de instrumentos (como el ratón) que extienden nuestros órganos (la mano) hasta hacerlos entrar en la pantalla (bajo forma de cursor) para manipular objetos simulados (el botón <<OK>>).

Este tipo de metáfora es ideal para actividades como jugar, explorar, buscar y viajar. La relación que se genera entre el gestor de la app y el usuario es más profunda ya que detrás de todo existe un diseño que permite que el mundo de posibilidades que se manejan sea mucho más grande. De esta manera esta metáfora se encuentra muy presente en Anartistas, donde no hay ninguna indicación de cómo actuar ni diseño de pantallas; es el usuario quién a través de su instinto va generando las diferentes armonías. Esto no es algo generado al azar sino que el movimiento Música Movel planteó el terreno para que la audiencia que llegará a la

aplicación se proponga investigar la aplicación y encontrar la manera de interactuar con la misma.



Madera a la deriva

En “N” es a través del movimiento que tienen los usuarios que se producen los diferentes variantes rítmicas, sin el cuerpo no es posible tener melodía. Esto se presenta más fuertemente en **Madera a la deriva** donde el movimiento y el transitar de quién posea la aplicación es lo que genera las diferentes melodías ya que se produce al cambiar las coordenadas.

Cada una de las metáforas presentadas en estas páginas resalta algunos aspectos de la interfaz. Al generar una obra donde el artista diseña diferentes gramáticas de interacción lo que se hace es echar por tierra la noción instrumental de la interfaz y llevarlas a un nivel más profundo de análisis donde cada una tiene diferentes características propuestos por complejos procesos semio-cognitivos.

### 3.4 De la obra abierta al código abierto.

En los apartados anteriores fuimos desagregando qué es necesario para pensar a los proyectos que analizamos como nuevos medios, traducidos para nosotros como nuevas obras sonoras. Si bien son obras diferentes, orientadas a audiencias y mercados distintos, todos tienen una característica en común y es que cada una de ellas se trata de una **propuesta líquida**.

En este punto es importante dejar establecidas ciertas bases teóricas para entender la metamorfosis de la noción de obra y como irá evolucionando. De tal modo profundizaremos en el concepto de obra para Eco, en la cual el semiólogo enuncia que hay **obras en continuo movimiento** donde se enlaza la idea del artista con las diferentes interpretaciones que puede tener la audiencia. La obra tal como se encuentra expresada aquí puede ser considerada abierta<sup>13</sup> (Eco, 1962):

El diccionario, que nos presenta miles de palabras con las cuales somos libres de componer poemas o tratados de física, cartas anónimas o listas de productos alimenticios, está absolutamente “abierto” a cualquier recomposición del material que muestra, pero no es una obra. La apertura y el dinamismo de una obra consisten, en cambio, en hacerse disponibles a diversas integraciones, concretos complementos productivos, canalizándolos a priori en el juego de una vitalidad estructural que la obra posee aunque no esté acabada y que resulta válida aun en vista de resultados diferentes y múltiples (Eco, 1962:86).

Para que una **obra sea considerada abierta** tiene que contar con ciertas características:

1) Las obras “abiertas” en cuanto movimiento se caracterizan por la invitación a hacer la obra con el autor; 2) en una proyección más amplia (como género de la especie “obra en movimiento”), hemos considerado las obras que, aun siendo físicamente completas, están, sin embargo, “abiertas” a una germinación continua de relaciones internas que el usuario debe descubrir y escoger en el acto de percepción de la totalidad de los estímulos; 3) toda obra de arte, aunque se produzca siguiendo una explícita o implícita poética de la necesidad, está sustancialmente abierta a una serie virtualmente infinita de lecturas posibles, cada una de las cuales lleva a la obra a revivir según una perspectiva, un gusto, una ejecución personal (Eco, 1962:87).

En definitiva la obra de arte se trata de una forma, es un movimiento concluso. “Su totalidad resulta en una concreción pero eso no significa que se la considere como hermética ni estática sino como la apertura de un infinito que se ha completado recogiendo en una forma” (Eco, 1962:87). Esto significa que tiene múltiples aspectos y no son sólo partes fragmentadas, cada una de estas contiene la obra entera y la revela de diferente manera.

---

<sup>13</sup> El término ‘obra abierta’ se puede referir a la interpretación que hace el lector de una obra. Umberto Eco trata de darle importancia al proceso de la obra. De esta manera, una “obra abierta” es una obra que da la sensación de no estar terminada incluso para el artista.

Umberto Eco en la “Poética de la obra abierta” le da un rol de mucho peso al autor, pues es quien plantea el origen para que se hagan múltiples interpretaciones: la obra nunca está terminada porque sigue expandiéndose como el universo mental que performa el artista. Se trata entonces de un nuevo nivel de comunicación, en la que ya no hay una recepción unilateral (Emisor-Receptor), sino una continua retroalimentación.

En esta época pensar en la obra musical como abierta es algo completamente vigente, este concepto modificó los comportamientos que tienen los diferentes actores frente a una obra artística. El rol del artista y la audiencia se encuentran completamente alterados pero retomaremos esas discusiones en el capítulo 3 y 4.

Es importante entender que si bien las obras de artes fueron cambiando este no es un proceso estático y que ya haya terminado, dependiendo del momento se van incorporando nuevas aristas. Aparecen nuevos conceptos a tener en cuenta tal como es el código fuente<sup>14</sup> y la experiencia de usuarios.

La idea de que exista una aplicación de código abierto que pueda ser intervenida a gusto y placer de quiénes la utilizan puede ser enlazada con el concepto de muerte del autor<sup>15</sup> (Barthes, 1987) y puede ser visto explícitamente con la aplicación Anartistas del movimiento Música Movel donde se muestra una obra a merced de los usuarios de esta, es decir que una obra deja de ser una obra individual del artista y pasa entonces a tener tantas reformulaciones como consumidores tengan.

Podemos decir que la obra más allá de ser abierta demuestra explícitamente la manera en que podría ser intervenida y por qué no hackeada.

A diferencia del concepto de obra total que expusimos en el capítulo uno donde el autor tiene completo control de lo que está gestando y trata de englobar diferentes disciplinas este nuevo concepto de **obra en código abierto** es visto desde el punto de vista de la humanidades digitales y el avance tecnológico es **superador** para la obra y el artista.

---

<sup>14</sup> El código fuente es conjunto de líneas de texto con los pasos que debe seguir la computadora para ejecutar dicho programa. Se trata de la “receta” que adopta un programa.

<sup>15</sup> El concepto de la Muerte del autor sostiene que un texto no está compuesto por una fila de palabras de las que se desprende un único sentido, sino por un espacio de múltiples dimensiones en el que se concuerdan y se contrastan diversas escrituras-lecturas. Estas generan una huella que altera el producto original, llegando al punto de no saber quién lo planteó

¿Qué significa esto? Largo camino han recorrido los artistas y mucho ha evolucionado el mundo y la música. David Byrne lo explica bien en su libro *How music works?* Diciendo que la música se fue adaptando a los diferentes espacios donde se gestaban.

Entonces al decir que la obra es superadora significa que se toman las características de la obra total donde es el autor quién diseña el cómo, cuándo, por qué, hacía quién pero no lo cierra sino que deja que esa potencia creadora se extrapole más allá de lo establecido. En este caso, la obra total, puede llegar a ser **explícitamente intervenida** gracias al estímulo que generan los avances tecnológicos. Hoy por hoy resulta mucho más sencillo que la música invite a sus oyentes a modificar la obra, algo muy diferentes de lo que pasaba cuando Wagner compuso *El Anillo de Nibelungo*.

En este capítulo intentamos presentar ciertas características que hacen de estas aplicaciones disruptivas y renovadoras. Manovich aparece como el referente de las humanidades digitales y trae categorías para saber qué apps pueden ser consideradas nuevos medios, por otro lado Eco explica qué es y qué no es una obra abierta. Los dos autores posicionamientos teóricos diferentes se encargan de retratar los objetos que estudiamos.

De este modo al traer a cuenta estos casos resulta mucho más sencillo creer que la música que consumimos hoy puede obtener múltiples interpretaciones y eso pueda ser hecho desde la comodidad del dispositivo móvil.

## CAPÍTULO 4 EL ARTISTA

Nosotros no hacemos música, esta nos hace.

David Byrne

### 4.1 El artista

En este capítulo la dimensión que analizaremos será la del artista de un proyecto musical. Lo que nos interesa indagar son ciertas líneas de trabajo: ¿cambia la concepción de artista? ¿y su rol? ¿cómo?.

Se trata de explorar la figura del artista como sujeto **activo** dentro del proceso de creación, no de una figura elegida simbólicamente por una industria, este autor tiene el conocimiento para generar una obra en código abierto que pueda y deba ser reinterpretada por su audiencia. De este modo analizaremos el rol del artista como creador y diseñador de una propuesta musicalmente interactiva.

De acuerdo a ciertas lecturas de autores como Manovich (2005), Scolari (2013) que mencionamos en capítulos anteriores la figura del músico se redefine. Intentaremos presentar al autor como diseñador y arquitecto de una propuesta abierta, para eso nos ayudarán conceptos teóricos de estrategia de De Certeau (2000) y arquitectura de Lessig (2001). Por otro lado Baricco, a través de una metáfora literaria, nos ayudará a esbozar el tipo de autor que trata de salir a la superficie hoy.

La aplicación en la que haremos hincapié en este capítulo será “N” ya que la misma por más que esté conformada por tres temas musicales presenta diferentes diseños en cada tema lo que hace que el análisis en ella sea sumamente interesante.

### 4.2 El artista como arquitecto

Como decíamos en la introducción de este capítulo es necesario pensar en un artista con ciertas características para gestar productos de los nuevos medios. De este modo el autor

debe ser una persona con una capacidad para diseñar o proyectar un espacio y modelar ciertas interacciones a través de un conjunto de **estrategias** (De Certeau, 2000). En “La invención de lo cotidiano” el autor explica que usa términos militares para explicitar condiciones de resistencia y poder:

La estrategia es puesta como la “manipulación” por parte del sujeto con poder, que es aislable, es colocada como ese lugar que va a buscar lo que es propio (voluntad propia), ésta va primero que nada a reconocer su ambiente, visualizar el espacio para luego imponerse sobre el mismo. (...) Las estrategias son acciones con finalidades de poder y totalidad, se interesan por las relaciones espaciales, pues los lugares ofrecen "una victoria sobre el tiempo" (De Certeau, 2000, 46)"

En este sentido, podemos pensar el artista como un arquitecto que crea un ambiente, un espacio donde se desarrollará el evento creativo. Todo lo que sucede en este lugar es porque él lo dispuso de ese modo: condiciona a su obra y la magnifica con estas estrategias donde lo que genera es una serie de reglas implícitas en las que navega la obra artística. De esta manera el diseñador que esboza la obra de arte tiene un poder plenamente político ya que es bajo sus manos que se crean las reglas de interacción que adoptarán los usuarios.

En términos más formales podemos decir que el artista desarrolla una **arquitectura**, lugar fundamental para regular de un modo particular el espacio y plantear lo que se puede y que no se puede hacer (Lessig, 2001), de esta manera el/la artista piensa cómo percibe la obra de arte y cómo la transmite hacia un/os otro/s.

En *El código y otras leyes del ciberespacio*, Lessig (2001) explica que hay diferentes modos para que una conducta pueda ser regulada y los tipifica en cuatro: las leyes, las normas, el mercado y la arquitectura. La **ley** es una orden respaldada por la amenaza de una sanción aunque también expresa los principios de una comunidad, las **normas** consisten en múltiples sanciones sutiles que los miembros de una comunidad se imponen entre sí, el **mercado** establece los límites a la libertad a través del precio y la **arquitectura** regula de un modo particular el espacio, establece que se puede y qué no se puede hacer y demarca los límites entre lo público y lo privado. De este modo pensar la arquitectura como un elemento que el artista puede apropiarse para crear la propuesta creativa es algo completamente válido.

La arquitectura de los espacios virtuales, cuya materialidad es el código o el software, permite o restringe deliberada e intencionalmente nuestras conductas en el ciberespacio. «La política se aplica a través de la tecnología» (Lessig, 2001,152).

Lessig (2001) y Benkler (2003) también plantean la idea de código como una serie de capas donde se pone en juego una mayor libertad o control. De esta manera plantea varias capas, una **física** (cables - licencias), otra **lógica** (protocolos y software) y una de **contenidos**. A niveles prácticos se puede aplicar la misma lógica en las obras musicales que estamos estudiando, la capa física se puede interpretar como el disco y/o dispositivo donde se encuentre alojado, la lógica es el software que tienen cada una de ellas y los contenidos son las unidades creativas propuestas, sean los temas musicales, las animaciones o los sonidos incluidos en cada app. La suma de elementos que hacen el código son los que conforman la estructura que el artista brindará a su audiencia.

Pensar que un artista vive, percibe y transmite su arte no es algo nuevo ni innovador, lo que sí puede resultar movilizador es el nivel de intervención a los que puede aspirar gracias a los desarrollos del software y técnicas de grabación. Ya se habló de las diferentes niveles en las que trabaja el artista, desde la “obra total” de Wagner en “El Anillo de Nibelungo” hasta las óperas rock de The Who, David Bowie o el grupo local Vox Dei; en cada una de ellas se traduce un mundo de sensaciones e historias donde cobran vida alienígenas del espacio exterior que vienen a contar que al mundo le queda cinco años<sup>16</sup>, o relatan nuevas maneras de interpretar la Biblia<sup>17</sup>.

En este punto del relato aparece Björk como heroína de la música, que viene a salvar a esta última de la industria discográfica. Björk no sólo se destaca como compositora y arquitecta de este universo sino que también como directora técnica de un equipo interdisciplinario que conformó para crear su visión artística. El divulgador científico David Attenborough inicia el disco con su narración, el Dr. Nicola Dibben, profesor titular de una

---

<sup>16</sup> Referencia a “The Rise and the Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars” disco lanzado en el 1972 y una de las primeras óperas rock del mundo. El disco comienza con Ziggy revelando a los habitantes del planeta tierra que quedan sólo cinco años para que su planeta desaparezca, tras lo que decide convertirse en un mesías del rock para salvarlo.

<sup>17</sup> La biblia de Vox Dei es considerada la primera ópera rock del rock nacional, la misma intenta ser una interpretación de las sagradas escrituras pero visto desde un punto de vista humano.

cátedra de música en la Universidad de Sheffield aporta su cuota académica en cada tema. Sumados a ellos trabajaron en la diagramación de las aplicaciones un matemático estadounidense, un científico británico y director de cine, a su vez el director de una empresa de ingeniería robótica, que fue el encargado de construir cuatro “arpas de gravedad”<sup>18</sup>. La artista no sólo pensó en las **letras** y **sonidos** que quería transmitir, sino que también incorporó a su proceso creativo la **creación de instrumentos** para lograr esa imagen sonora. A su vez para poder darle más forma a la propuesta se vinculó con la **academia** para darle una bajada teórica a todo el flujo de información que estaba compartiendo. De esta manera lo que hizo la autora es generar una matriz densa tanto en el campo **narrativo** como en el **sonoro**.

Björk no es la única que se presenta como artífice y creadora de una gramática diferente. Drexler explica cómo fue embarcarse en la empresa que representó crear el proyecto de *aplicaciones*; en una entrevista que dio en LA NACION<sup>19</sup> explica que *son canciones que buscan a las app como un género. Por eso le pusimos "aplicaciones", un tipo de canciones que por su carácter combinatorio están vivas mientras puedan ser combinadas*.

De esta manera, genera un acuerdo de lectura<sup>20</sup> con quienes descargan la app; son ellos los que pueden interactuar con los tres temas. Su desarrollo y proceso creativo también se vio influenciado por la nueva manera de concebir la música:

Estas tres canciones me llevaron un año y medio. n1 tiene 38 versos combinatorios, 19 largos y 19 cortos, que se pueden combinar en cualquier dirección. n3 tiene cien versos combinables con rima y estructura métrica fija, la de los payadores. Estuve ocho meses para escribir eso, probando todas las posibilidades. Yo no sé nada de matemática, pero me interesan los desafíos de estructura. En la forma está parte del contenido. Componer las tres canciones de n me llevó lo que me lleva componer doce canciones comunes, no combinatorias. Se tarda tanto porque son un tipo de canción que requiere golpes de intuición y una

---

<sup>18</sup> Gravity harps: De acuerdo con su creador lo que hace este nuevo instrumento es música utilizando la transformación de oscilación de la energía potencial gravitatoria en energía cinética y viceversa. Consultados el 20 de diciembre de 2016 desde <https://www.theguardian.com/music/2011/oct/06/bjork-biophilia-cd-review>

<sup>19</sup> Entrevista a Jorge Drexler. Consultado en LA NACION el 20 de diciembre de 2016 desde <http://www.lanacion.com.ar/1539369-jorge-drexler-habla-de-n-su-album-de-aplicaciones>

<sup>20</sup> En este acuerdo de lectura se plantea la relación entre el discurso de un soporte y sus lectores. En el caso de las comunicaciones de masa, es el medio el que propone el contrato.

inteligencia al comando, están hechas con la razón. Es muy difícil conseguir fluidez y ese es el verdadero trabajo. (Entrevista a Jorge Drexler)<sup>21</sup>

El objetivo de “N” es generar una canción en formato abierto como sigue diciendo Drexler en La Vanguardia<sup>22</sup>

*Cada canción no es una canción sólida, es una canción en formato abierto que va cambiando todo el tiempo. Es un eterno proceso sin un punto de llegada fijo. Las canciones son como seres vivos que a cada instante pasan. Se modifican un poco.*

*Es la diferencia entre una estatua y su identidad sólida y un móvil que cuelga desde el techo. Como los móviles de Alexander Calder, por ejemplo. Estas canciones precisan el movimiento, precisan el caos para existir, no tienen el mismo sentido en un CD que en el acto de cambiarla. (Entrevista a Jorge Drexler).<sup>23</sup>*

En esta oportunidad el cantautor uruguayo explicita la intención que tiene con la app, que sea una obra de arte dinámica que se aloja en una aplicación para dispositivos móviles y no es replicada en un formato disco. Esto hace que el proyecto sea completamente líquido donde lo que prima es la interacción de la audiencia con los temas y se plantea al artista como diseñador de la propuesta.

- En **Habitación 316** se deja que el usuario elija la prosa de la canción.
- En **Madera a la deriva** se juega con la geolocalización del dispositivo, el usuario debe tener prendida su ubicación para ser parte de la experiencia.
- En **Décima a la décima** se juega con el tiempo, dependiendo de la hora en la cual se prenda la app el tema varía en su duración.

---

<sup>21</sup> Entrevista a Jorge Drexler. Consultado en LA NACION el 20 de diciembre de 2016 desde <http://www.lanacion.com.ar/1539369-jorge-drexler-habla-de-n-su-album-de-aplicaciones>

<sup>22</sup> Entrevista a Jorge Drexler. Diario La República 9-3-2013. Consultado el 20 de diciembre de 2016 desde <http://larepublica.pe/09-03-2013/entrevista-exclusiva-jorge-drexler-uso-twitter-como-herramienta-de-investigacion-poetica>

<sup>23</sup> Entrevista a Jorge Drexler. Diario La República 9-3-2013. Consultado el 20 de diciembre de 2016 desde <http://larepublica.pe/09-03-2013/entrevista-exclusiva-jorge-drexler-uso-twitter-como-herramienta-de-investigacion-poetica>

De esta manera reduciendo un poco el libre albedrío, el lugar y el tiempo son los parámetros con los que Drexler decidió crear “N”. Los tres temas no podrían existir tal como son si no se planteará un diseño de la interfaz.

En **Anartistas**, la aplicación que diseñó y programó el movimiento Música Movel el objetivo es otro; al ser una app de código abierto el desafío que se plantea es completamente diferente que en las otras dos obras musicales. En Biophilia y en “N” si bien fueron los intérpretes quienes diseñaron el concepto y narrativa no fueron la mano de obra que se encargó de materializar la plataforma en la cual vive su obra. En cambio, todas las aplicaciones del movimiento Música Movel fueron diseñadas y programadas por ellos dejando abierta la posibilidad de armar y desarmar parte de la lógica y objetivo de la aplicación, eso llevó a que la obra sea un producto mucho más sencillo para quien solamente decide consumirla pero abriendo el mundo de posibilidades de quién decide ser parte de esta matriz y expandirla. En esta etapa es necesario incorporar otro elemento a la ecuación obra de arte + artista y es el de la **interfaz**.

#### 4.3 Contenido e interfaz

Ya presentamos la importancia de tener una estrategia que defina el tipo de arquitectura que deberá tener la obra musical pero nos queda entender otra dupla fundamental que es necesaria para lograr una obra de los nuevos medios, estos conceptos son el de **contenido e interfaz**.

En el capítulo anterior ya establecimos que era una interfaz y las metáforas que podía acuñar como modeladores de la percepción pero en este apartado ahondaremos en la interfaz y su rol como generadora de una **gramática de interacción** (Scolari, 2004).<sup>24</sup> Se piensa en una propuesta que pasa de un estudio de los instrumentos a las mediaciones donde toman igual relevancia las dinámicas de uso y el contenido. El diseño se presenta como una práctica reflexiva donde el artista piensa en términos de experiencia de usuario; vamos a detenernos un momento en este concepto y explicarlo: esta metodología fue enunciada por primera vez por Garret en *The elements of user experience* y consiste en asegurarse que ningún aspecto de la

---

<sup>24</sup> Gramática de interacción: se trata de un conjunto de reglas colectivas o una sintaxis para la interacción, es decir, de maneras de hacer que los usuarios pueden aceptar o rechazar.

experiencia de usuario pase desapercibido ni sea considerado obvio en el desarrollo de una plataforma. Esto significa que se debe tomar en cuenta cada acción, posibilidad y que el usuario pueda entender cómo navegar el sitio de manera intuitiva.

El artista debe ser entonces el hacedor de la obra en todo nivel, desde pensar cómo será la plataforma, la experiencia que quiere que tenga el usuario y por supuesto ser el hacedor del contenido. De esta manera desentrañamos el concepto de obra musical y podemos pensarla en dos niveles: **contenido e interfaz**. Estas no pueden ser entendidos de manera separada sino que son parte de un todo que incluye múltiples prácticas dentro suyo.

*Pensar en una interfaz como en un nivel separado, como en algo que se puede alterar de manera arbitraria, es eliminar el estatuto de una obra de arte de los nuevos medios en cuanto arte. En el arte la conexión entre forma y contenido (en el caso de los nuevos medios, entre la interfaz y el contenido) está motivada: es decir, la elección de una interfaz determinada viene motivada por el contenido de la obra, hasta tal punto que ya no se puede pensar en ella como en un nivel aparte. El contenido y la interfaz se funden en una sola entidad, y ya no pueden ser separadas (Manovich, 2006, pág. 116).*

Como ya hemos apuntado en el capítulo uno, en esta ola computacional (Berry, 2011) se vuelve habitual elaborar una serie de distintas interfaces para el mismo contenido. Ya mencionamos el ejemplo de Biophilia con el disco en formato físico, la aplicación para dispositivos móviles y el programa educativo como máximo exponente de este trabajo. Pero es importante destacar que los mismos datos se pueden representar a un nivel de multiplataforma y la manera de hacerlo es adaptando el contenido a distintas interfaces.

¿De qué hablamos cuando mencionamos el concepto de interfaz? Este es el espacio donde se pone en juego todas las aptitudes que el artista diseñó y donde pudo materializar las estrategias que quiere poner en práctica. En términos semióticos, la interfaz del ordenador actúa como un código que transporta mensajes culturales en una diversidad de soportes (Manovich, 2006). De esta manera la interfaz moldea la manera en que el usuario concibe el propio ordenador mediático al que accede a través del ordenador.

Scolari también trabaja en términos socio-semióticos. En su libro *Hacer clic* explica que la interfaz no refiere a un dispositivo hardware sino a un conjunto de procesos, reglas y

convenciones, que permiten la comunicación entre el hombre y las máquinas digitales. “La interfaz se presenta así como una especie de gramática de la interacción entre el hombre y la computadora” (Scolari, 2004, 42)<sup>25</sup>. También explica que uno de los primeros en acuñar el término fue McLuhan en “El Medio es el Mensaje” cuando hablaba de la necesidad de “interfazar” (to interface), de confrontar contornos. Pero el término interfaz será cada vez más utilizado, más allá del ámbito informático o científico, se utilizará para definir la superficie o el lugar de la interacción entre dos sistemas diferentes que no tienen que ser necesariamente tecnológicos.

Antes de seguir profundizando en esta línea de trabajo hay que destacar que al dividir a la obra musical en **contenido** e **interfaz** lo hacemos para entender que el artista que tratamos de conocer en esta dimensión no llega a ese producto de una manera fortuita o azarosa, la génesis de su obra está completamente ligada predeterminada por lo que quiere transmitir.

El **contenido** que se presenta son los temas musicales (Drexler - Björk), los ensayos académicos (Björk), la batería de sonidos (Anartistas) pero la **interfaz** tal como la presentan Manovich, Scolari y McLuhan está vinculado con la experiencia que un usuario tiene con la plataforma y sus leyes, las maneras de interactuar con la app se asientan en las reglas y gramáticas que el artista decidió imprimir en la interfaz. De esta manera hay que pensarla como una matriz con diversas capas y maneras de ser vista por los diferentes actores que interactúan con ellas. Como planteamos en otro capítulo Biophilia no será la misma obra para un biólogo evolutivo que para un músico o un fan de la artista islandesa, cada uno de ellos verá diferentes sutilezas en su obra musical-educativa.

#### 4.4 La mutación del artista

Para que la obra pueda ser **participativa, transmediática y maleable**, tiene que haber una adaptación por parte del autor y entender que la propuesta artística y su relación con él

---

<sup>25</sup> Scolari observa que la interfaz se ha convertido en un "concepto-paraguas" que puede ser adaptado a cualquier situación o proceso donde se verifique un intercambio o transferencia de la información. En ese sentido, la interfaz quiere decir tantas cosas que podemos hacerle decir todo lo que queramos (Scolari, 2004, 44). Sin embargo, lo que realmente importa son las metáforas en que toma forma la interfaz, que aquí retomaremos.

mutan continuamente. El artista entonces debe ser capaz de comprender cuáles son los requerimientos técnicos que su obra necesita y entender al estudio de grabación como un instrumento más. “En la era del ordenador, la base de datos se convierte en el centro del proceso creativo. Históricamente, el artista hacía una obra única en un determinado soporte, de esa manera, la interfaz y la obra eran lo mismo: en otras palabras, no existía el nivel de la interfaz. En este momento de la industria musical hay un quiebre, un cambio de paradigma tal como se generó cuando los Beatles decidieron no volver a tocar en vivo. El cambio de paradigma que vivieron en ese momento que ellos necesitaban crear un sonido que no podía ser reproducido en el escenario por las limitaciones técnicas de la época lo que los llevó a decidir no volver a tocar en vivo.

Fernández en “Innovación en la industria musical” estudia la relación entre los medios, la música y los diferencia en procesos internos y culturales. En los años 60 se presenta la **estereofonía**<sup>26</sup> lo que ocasionó que se abra un mundo de nuevas posibilidades para quienes querían experimentar en técnicas de grabación. El caso de los Beatles es un clásico exponente de periodización interna<sup>27</sup> (Fernández, 2014), su hastío por tocar en vivo sumado a sus ganas de encontrar sonidos innovadores hicieron que trabajarán sólo en discos de estudio.

De esta manera ahora también vivimos un cambio de era; que Björk, Jorge Drexler, el movimiento Música Movel enfoquen sus energías a generar aplicaciones donde se escucha - genera - crea música. Esto habla de una emergencia y de otro momento de la instancia creativa:

Antes yo encontraba la mayoría de mis melodías caminando en la naturaleza, después volvía a casa y hacía los arreglos. Las dos instancias estaban separadas. Con la pantalla táctil puedo hacer todo al mismo tiempo: armar los arreglos y cantar. Eso se aproxima sin duda a la manera de trabajar de un pianista o de un guitarrista. También escribí algunas de las canciones de Biophilia con un joystick de Nintendo. Es la primera vez que hago eso. (...) Es muy simple: hay gente que tiene ganas de escuchar música, hay gente que hace música, y está Internet. Entonces, ¿qué hacemos? Distribuimos la música por Internet. Para mí lo que ocurre hoy no es una crisis. Es más bien como si usáramos ropa de hace veinte años sin darnos cuenta.

---

<sup>26</sup> Técnica de grabación y de reproducción del sonido por medio de dos o más canales que se reparten los tonos agudos y graves para dar sensación de relieve acústico.

<sup>27</sup> Periodización interna: Se enfoca en las relaciones entre producción y mediatización musical.

Pero a fin de cuentas, todavía hay gente que quiere los CDs. Entonces terminé por resignarme y trabajé con una discográfica para distribuir el álbum. (Entrevista a Björk<sup>28</sup>).

Estos artistas nacen enmarcados en una etapa que nació a partir de los años 80 donde la digitalización atraviesa todo el proceso de producción / reproducción / distribución / recepción donde todo lo previo se digitaliza - masteriza y reproduce, pero cabe destacar que estos artistas encuentran su lugar de máxima expresión en la actualidad y en el nacimiento de los dispositivos móviles que permite que haya una navegación multiplataforma y en comunidad. Fernández la enmarcaría en una periodización cultural<sup>29</sup> en el período de *networking* y vincula fuertemente la presencia de plataformas sociales y el compartir la música más allá de las discográficas. Sobre este punto Björk continúa diciendo:

Para este proyecto recorrimos los sellos para tener un sostén financiero. Hice todo sin el sostén de las discográficas. Pero no tengo nada contra ellas. Su rechazo a implicarse le permitió al proyecto permanecer tal como se lo imaginó desde el comienzo: un trabajo do-it-yourself. Si nos daban dinero hace dos años, no hubiéramos ido hasta el extremo de nuestra visión, nos hubiéramos vuelto perezosos. (Entrevista a Björk).<sup>30</sup>

Es de este modo que la cultura y los medios van llevando a los artistas a un lugar diferente donde se ponen en juego otras competencias. En un contexto de obra abierta es necesario de un artista que pueda proyectar la obra como un espacio de interacción con la audiencia, que sea capaz de diseñar un contrato de lectura con un otro y que este abierto a que su producto deje de tener una sola manera de ser consumida e interpretada y pueda ser reversionada tantas veces como ha sido escuchada-observada.

Para ejemplificar este tipo de artista es acertado retomar el libro de Baricco; **Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación** donde hace una recopilación de una columna semanal que tiene en un diario italiano "*La Repubblica*". En su obra habla de tipo de personaje con branquias detrás de las orejas y que ha decidido vivir bajo el agua:

---

<sup>28</sup> Entrevista a Björk, Los Inrocks, 26.10.2011. Consultado el 20 de diciembre de 2016 desde <http://cor.to/Björk2011>

<sup>29</sup> Se denomina periodización cultural a la que relaciona las mediatizaciones musicales con el resto de la vida de lo musical en la sociedad (industria, performances, segmentaciones, otras mediatizaciones, etcétera).

<sup>30</sup> Entrevista a Björk, Los Inrocks, 26.10.2011. Consultada el 20 de diciembre de 2016 <http://cor.to/Björk2011>

“La mutación en curso que tanto nos desconcierta puede sintetizarse completamente en esto: ha cambiado la manera de adquirir experiencias. Había unos modelos, y unas técnicas, que desde hacía siglos acarrearban el resultado de adquirir experiencias: pero de alguna manera, y en un momento dado, han dejado de funcionar. (..) ¿Qué tenía que hacer el animal? ¿Curarse los pulmones? Es lo que hizo largo tiempo. Luego, en un momento dado se puso unas branquias. Modelos nuevos, técnicas inéditas: y volvió a adquirir experiencias” (Baricco, 2008,113).

Podemos decir entonces que estos bárbaros ya están entre nosotros, se presentan de diferentes maneras. Nosotros los visualizamos en estos artistas que rompen con lo establecido por la industria musical y plantean otro tipo de experiencia, donde fuerzan a los consumidores a otro tipo de compromiso y de escucha.

Hay un pasaje del artista, antes era un cantante que sólo se ponía su voz a letras que le daba una discográfica o sesionistas que daban ritmo y armonía a una partitura generada por alguien más, por otro lado estaban los performers que hacían arte a través del sonido y buscaban un vínculo con la audiencia a través de los happenings. Ahora este “bárbaro” se presenta como un híbrido que plantea una obra musical y lo hace a merced de un medio-plataforma de fácil acceso por el común denominador de la sociedad.

En este contexto surgen nuevas preguntas que exceden los límites del presente trabajo, aunque es oportuno plantearlas: El artista, músico y productor se vuelve un ser “bárbaro”; pero ¿qué significa este término? según Baricco (2008), un bárbaro es una metáfora del momento posmoderno que estamos viviendo, que a lo largo de los capítulos uno, dos y tres tratamos de ir describiendo y se presenta otras preguntas: ¿cuál es el lugar de la audiencia? ¿está preparada para esta obra? Esa será la interrogante que trataremos de responder en el capítulo cinco.

#### **4.5 Voces multimediales**

Si bien ya estuvimos hablando en capítulos anteriores sobre diferentes maneras de experimentar el sonido que tuvieron artistas como Duchamp, John Cage, Frank Zappa

queremos establecer que las obras que hoy estamos analizando son parte de una nueva generación de músicos y artistas multidisciplinarios que incorporan e intervienen las nuevas tecnologías dentro de sus obras.

Los casos de Björk, Jorge Drexler y Anartistas son sólo una pequeña muestra que elegimos porque puede ser estandarizada y categorizada a través de los conceptos que ya fuimos mencionando, pero eso no significa que sean los casos más innovadores o especiales. De esta manera queremos enunciar la producción de artistas que pueden ser tenidos en cuenta para futuros análisis.

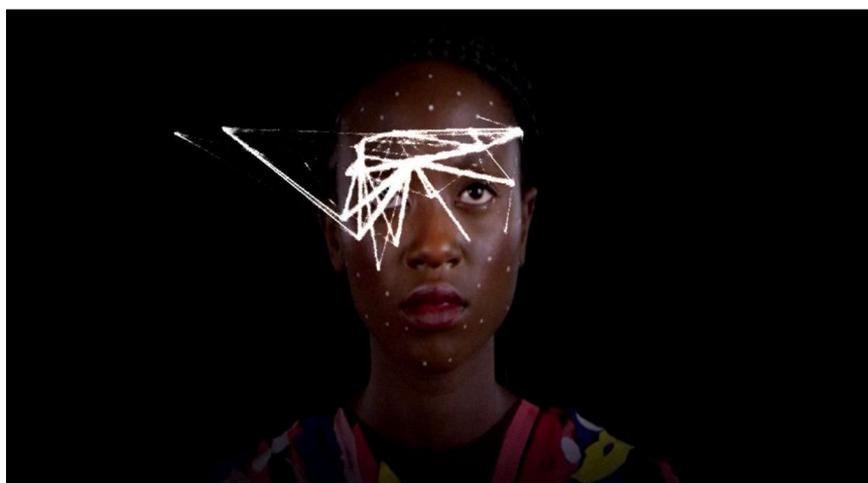
Uno de los exponentes más reconocidos de esta experimentación artística musical es Brian Eno, el artista comenzó su carrera en la banda glam Roxy Music en el año 1971 donde se encargó de operador la mesa de mezclas y las cintas pregrabadas, además del sintetizador y los coros pero al poco tiempo dejó la banda y decidió tomar una vía más experimental. En conjunto con David Byrne trabajó en discos como *"My Life In The Bush Of Ghosts"* (1981) que se basan en grabaciones de periodistas de radios de Nueva York utilizadas sobre bases rítmicas. El proyecto fue uno de los pioneros de la utilización de 'Samples' en distintos ritmos de música, una característica muy utilizada por el hip hop, y, fue citado por grupos muy importantes de rap (como Public Enemy) como su principal influencia. Ahora sigue siendo un artista que experimenta con el sonido pero desde una faceta anclada al mundo de las galerías de arte y museos, actualmente presenta la obra "77 Million Paintings", obra generativa que crea para el espectador una atmósfera envolvente de sonidos e imágenes. La misma consta de una estructura de doce monitores y en sus pantallas se proyectan combinaciones aleatorias de las imágenes creadas por el artista. A ellas se suman las capas de música compuesta por Eno, que también se van emitiendo lentamente en combinaciones aleatorias. El efecto doble es el de ver una pintura luminosa que fluye como la música, con la sensación de estar rodeado de una música que se asienta en el espacio. Sobre su concepción de la música y el arte Eno dice:

"Quería hacer una música que no cuente una historia, que sea como un cuadro que queda ahí, quieto como la luz, sin principio ni fin. *Another Green World* (1975) es de la misma semana que *Metal Machine Music*, de Lou Reed, y aunque son muy distintos en realidad son dos extremos del mismo tipo de música. Hoy, grabar música en estudio se parece mucho a pintar un disco. Ya no están las bandas

tocando el tema en vivo, lo que se hace es trabajar con el sonido como si fueras un pintor, me gusta llamarlo soundpainting (pintar sonidos) (Revista Silencio Rock)<sup>31</sup>”.

Por otro lado se presentan otro tipo de productos culturales que pueden ser entendidos como obras multimediales. La banda canadiense Arcade Fire suele experimentar con videos interactivos, de esta manera realizó “Sprawl 2”<sup>32</sup> donde la acción radica en afectar los movimientos de los personajes que hay en la pantalla a través del movimiento, la banda invita a que los espectadores bailen frente a la webcam, mientras más rápido lo hagan más velocidad adquirirán los frames del video sino se cuenta con una webcam igualmente se puede interactuar haciendo click con el mouse.<sup>33</sup>

En cambio el video “Just a Reflektor”<sup>34</sup> se juega con las luces y sombras, a través de tu celular o mouse vas posicionándolo y mostrando cómo aparecen y desaparecen diferentes filtros.



Aaron Koblin, el director creativo de este video explicó que estaban interesados en lo físico “no queríamos solo poner botones en la ventana, sino generar movimiento, gestos”<sup>35</sup> La

---

<sup>31</sup> Consultado el 15 de diciembre de 2016 <http://www.silencio.com.ar/etc/las-5-mejores-frases-brian-eno-cck-13886/>

<sup>32</sup> <http://www.sprawl2.com/>

<sup>33</sup> Backstage de Sprawl2 - <https://www.unit9.com/project/sprawl2/>

<sup>34</sup> <https://www.justareflektor.com/>

<sup>35</sup> Arcade Fire lanza video interactivo. Luces. Consultado el 20 de diciembre de 2016 desde <http://elcomercio.pe/luces/musica/arcade-fire-lanza-video-interactivo-que-te-permite-aparecer-noticia-1628970>

tecnología del video fue HTML5 y WebGL<sup>36</sup> y está disponible en la web del proyecto<sup>37</sup> para jugar y darle nuevas formas.

Por último presentamos “Song Reader”, el proyecto musical de Beck. Se trata de un libro de canciones: las partituras de 20 canciones diseñadas al estilo de comienzos del siglo XX, cuando la composición era una industria floreciente y se vendían millones de partituras. (Fernandez 2014: 141). Beck, al habilitar estas 20 partituras se corre del lugar de intérprete y habilita el juego a que toda la audiencia que llegue a Song Reader pueda ejecutar las canciones. Al tener solamente el “guión” musical no se sabe como debería o podría ser interpretada una letra, puede tomar tantas versiones como mentes creativas allá. A su vez, para socializar estas ideas y abrir la música pone a disposición de los interesados una página web<sup>38</sup> donde cada uno puede subir su interpretación y compartirla en la plataforma.

Las canciones aquí vienen con arreglos de piano y acordes de guitarra, así como piezas para instrumentos de metal, en un caso, y acordes de ukelele, en otros, pero personalizando e incluso ignorando los arreglos. No se sienta obligado a lo que está escrito. Utilice cualquier instrumento que desee. Cambiar los acordes; Reformular las melodías. Mantenga solo las letras, si lo desea. Juega rápido o lento, balanceado o recto. Toma una canción y hazla instrumental o a capella. Tocala para los amigos, o solamente para ti. Estos arreglos son puntos de partida; No proceden de ninguna grabación o interpretación definitiva (Beck Hansen, New Yorker)<sup>39</sup>.

De esta manera se presenta como un objeto cultural que abre la música a las múltiples interpretaciones que pueden hacer quienes tengan en su poder Song Reader, abriendo la música al mundo.

A través de estos ejemplos mostrar que hay diferentes maneras de intervenir en una obra musical, no hace falta generar una aplicación para dispositivos móviles. Cada artista piensa cuál es el objetivo que tiene con su producto cultural y plantea las diferentes reglas que tendrán que cumplir quienes ejecuten y escuchen la música. No es casual la selección, Brian Eno como referente indiscutido de la música ambient y derribador de fronteras, muestra la

---

<sup>36</sup> **WebGL** es una especificación estándar que está siendo desarrollada actualmente para mostrar gráficos en 3D en navegadores web. El WebGL permite mostrar gráficos en 3D acelerados por hardware (GPU) en páginas web, sin la necesidad de plug-ins en cualquier plataforma que soporte OpenGL 2.0 u OpenGL ES 2.0.

<sup>37</sup> <https://www.justarefektor.com/tech?home>

<sup>38</sup> <http://www.songreader.net/>

<sup>39</sup> <http://www.newyorker.com/culture/culture-desk/a-preface-to-song-reader>

experimentación desde las mezclas y remixes hasta llegar a lograr que sus obras se expongan en las galerías más modernas del mundo.

Arcade Fire, una banda indie de Canadá que decide interactuar con su audiencia a través de sus videos, mostrando el trabajo técnico que hay detrás de cada uno de ellos y cómo uno puede seguir jugando con este tipo de tecnología. Por último Beck vuelve a lo básico, al papel y presenta partituras donde cada músico puede y debe pensar una manera de interpretar los temas musicales. Estas obras culturales no serían posibles en un mundo que no estuviera forjando artistas bárbaros.

## **CAPÍTULO 5**

### **LA AUDIENCIA**

Los entornos tecnológicos no son meramente pasivos recipientes de personas,  
son procesos activos que reconfiguran a las personas  
y otras tecnologías similares.  
Marshall McLuhan

#### **5.1 La audiencia**

En este capítulo analizaremos la tercera y última dimensión de este trabajo: la audiencia. De esta manera nos interesa explorar cómo se redefine la audiencia que interactúa, identificar cuáles son los modos que tiene para existir en relación la obra y qué tipo de usos genera la misma.

Hasta el momento hicimos hincapié en que cada representación que hacen los usuarios de estas aplicaciones están delimitadas por la obra musical; las fronteras hacia dónde pueden llegar están pre-establecidos por la interfaz en la que se desarrollan; esto no quita que no se pueda forzar esos límites pre-impuestos por la plataforma y el artista. La audiencia puede retomar estas obras y reversionarlas generando nuevas manifestaciones sonoras y lenguajes musicales.

Cabe señalar que la audiencia de la que hablamos se presenta como comprometida con la obra que va a escuchar-experimentar. No se trata de un usuario pasivo que pone “play” y escucha un tema musical sino que se involucra con la obra que tiene frente suyo y gracias a la apertura que tiene la obra puede intervenir en ella, moverla, tocarla y producir obras nuevas en base a las interacciones con la interfaz que la contiene.

Los recorridos en este capítulo incluyen a Jenkins (2006) que hace una taxonomía del tipo de audiencia que aparece ligada a los nuevos medios, Anderson (2012) con su idea de “maker” y Sennett (2009) presentando la idea de artesano. Estos autores permiten adentrarnos en diferentes concepciones que puede asumir el usuario. Bourriard (2004) se presenta para explicar la cultura del consumo en la cual se enmarcan las aplicaciones.

La obra que será central en este caso será “N” porque si bien se trata de una app más austera que Biophilia a nivel obra-narrativa es superadora a nivel de la interacción con el usuario.

## 5.2 Nuevos medios, diferentes audiencias.

Antes de realizar el análisis desde el punto de vista de la audiencia es preciso señalar qué entendemos por este concepto. De esta manera planteamos que a partir de la tecnología eléctrica la audiencia sufre un pasaje donde se la vincula cada vez con la interfaz:

*Ser audiencias significa muchas cosas a la vez, desde el posicionamiento más tradicional de meros espectadores, hasta el más hiperactivo de usuario multitasking, conectado simultáneamente a varios dispositivos (Orozco, 2010,3).*

De este modo podemos hablar de una audiencia activa o, en término de Jenkins, **participativa** pero este tipo de audiencias no son nuevas. La “novedad” consiste en que actualmente han dejado de ser marginales y son reconocidas por la industria del entretenimiento como cultura. Las audiencias convergen con los medios (Jenkins, 2006) y los medios en este caso -las aplicaciones- dan lugar para que los usuarios las utilicen, “transiten” o rediseñen.

Aunque esta nueva cultura participativa hunde sus raíces en prácticas acaecidas justamente bajo el radar de la industria mediática a lo largo de! sigla xx, la red ha traído a primer plano ese estrato oculto de actividad cultural, obligando a las industrias mediáticas a afrontar sus implicaciones para sus intereses comerciales. Una cosa es permitir la interacción de los consumidores con los medios bajo circunstancias controladas. Totalmente distinto es permitirles participar a su manera en la producción y distribución de los bienes culturales. (Jenkins, 2006, 139)

Que esto suceda aquí y ahora se debe a una **convergencia cultural**; esto significa que “el flujo de los contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre industrias de medios y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas están dispuestas a ir a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias y entretenimiento” (Jenkins, 2006, 14). Todo confluye en un lugar y éste es la obra musical como espacio de

interacción entre artista y audiencia, o donde el destinatario de la obra asume un rol de **prosumidor activo**<sup>40</sup>,” Jenkins utiliza este concepto para explicar cómo el usuario gestiona y produce determinados tipos de contenido.

De esta manera, la **diferencia entre autor y audiencia tiende a volverse borrosa** y nos presenta a una audiencia participativa que interactúa con las plataformas sociales puestas a su disposición y que imprime la huella a sus productos.

A veces la obra plantea maneras más abiertas que otras para que el usuario “transite” pero no cabe duda de que tanto Biophilia como “N” y Anartistas plantean una apertura de sus plataformas para que estos usuarios puedan consumir estas obras de otra manera.

Ahora bien, el concepto de audiencia participativa va más allá de la posibilidad de interactuar con la obra musical. Es oportuno retomar la diferencia entre “nuevos” y “viejos” medios, y señalar que en estos últimos el orden de presentación está fijado, ahora el usuario puede interactuar con un objeto mediático. En ese proceso de interacción, puede elegir qué elementos se muestran o qué rutas seguir, generando así una obra única, en este sentido, el usuario se vuelve co-autor de la obra. (Manovich 2005). Esto significa que las obras empiezan a obtener múltiples lecturas y a su vez se producen múltiples manifestaciones artísticas.

La audiencia participativa deviene así en **“maker”** (Anderson, 2012), una artesana digital que cambia la forma de producir conocimiento online. Las formas y expresiones de los “makers” sirven como insumo e inspiración para que otros trabajen de manera colaborativa y generen una mutación de la obra propuesta por el artista.

El movimiento maker no sólo cambia la forma de producir conocimiento online sino que modifica el juego de la producción en la era industrial (Anderson, 2012). Los proyectos de los “makers” compartidos a través de la red se convierten en inspiración y oportunidades de colaboración con otros, produciendo grandes cambios en la forma que entendemos la producción industrial, en especial cuando los “makers” dejan de trabajar en su taller para

---

<sup>40</sup> El concepto de prosumidor marca un híbrido entre el concepto de “productor” y “consumidor”, y fue usado por primera vez por Marshall McLuhan, quien explicaba que, a partir de la tecnología electrónica, el consumidor podría llegar a ser productor al mismo tiempo. El término también fue retomado por Alvin Toffler al explicar el cambio en los roles de productores y consumidores. Este autor preveía un mercado saturado de producción en masa de productos estandarizados y señalaba que para poder mantener el crecimiento de las ganancias las empresas podrían iniciar un proceso de personalización en masa, refiriéndose a la producción a gran escala de productos personalizados, y describiendo la evolución de los consumidores, involucrados en el diseño y manufactura de los productos.

trabajar con pares de otras partes del mundo. Y gracias al “crowdfunding”<sup>41</sup>, la innovación tecnológica se da cada vez menos a partir de lógicas “top-down” (de arriba hacia abajo) de las grandes compañías, y más a través de lógicas “bottom-up” (de abajo hacia arriba) que llevan a cabo millones de individuos, entre los que se encuentran “amateurs”, emprendedores, y profesionales. Este tipo de cultura colaborativa se encuentra presente en el movimiento Música Movel que plantea una cultura del hacer propia, donde no se trabaja amparado en una empresa sino en un colectivo de gente.

Cuando hablamos de cultura maker es interesante retomar a Sennett (2009), quien en su libro *El Artesano* habla de la cultura del hacer, y propone unir el “pensar” y el “hacer”. El autor explica que el rol del artesano es explorar las dimensiones de **habilidad, compromiso y juicio** de una manera particular. Se centra en la estrecha conexión entre la mano y la cabeza, ya que todo buen artesano mantiene un diálogo entre unas prácticas concretas y el pensamiento; “este diálogo evoluciona hasta convertirse en hábitos, los que establecen a su vez un ritmo entre la solución y el descubrimiento de problemas” (Sennett, 2008, 12). Cuando Sennett habla de artesano no intenta posicionarlo en la antigüedad sino que muestra un debate actual donde la máquina también es parte de este hacer.

La manera inteligente de usar una máquina es juzgar sus capacidades y amoldar el uso que se hace de ellas teniendo más en cuenta nuestros propios límites que sus potencialidades. No debemos competir con la máquina. Una máquina, como cualquier modelo, debe proponer, no imponer; y la humanidad, por cierto, debe huir de toda imposición de imitar la perfección. Contra la exigencia de la perfección podemos reivindicar nuestra propia individualidad, que da carácter distintivo al trabajo que hacemos. Para lograr este tipo de carácter en la artesanía son necesarias la modestia y la conciencia de nuestras propias insuficiencias (Sennett, 2008, 72).

Traemos el término “maker” u artesano digital para entender esta nueva cultura del hacer que define a una audiencia. Si bien resulta complicado pensar las aplicaciones presentes en esta tesina como obras que un artesano pueda tomar y definir, ya que están predeterminadas por el artista, es fundamental tener en cuenta las categorías que Sennett presenta: habilidad, compromiso y juicio, como bastiones fundamentales que tiene el

---

<sup>41</sup> Financiamiento de muchos a través de sitios web dedicados para tal fin. En Argentina el más popular es Ideame.

prosumidor para poder realizar otras representaciones musicales. De esta manera se habilita un espacio para que el usuario genere sus propias “tácticas” y utilice las obras que brinda el artista de maneras no previstas por este último.

En el caso de Biophilia y “N” las maneras que tiene el usuario de generar otras obras musicales se encuentran configuradas para ser rearmadas en base a ciertos parámetros provistos por el autor y no rompiendo las posibilidades previstas. Básicamente todo lo que el usuario puede y debe hacer está diseñado por la interfaz: no se deja el espacio para que la audiencia cree algo nuevo y original por fuera de la aplicación. En cambio en el caso de Anartistas se plantea otro paradigma diferente: la obra puede ser redefinida completamente desde su arquitectura generando en un espacio colaborativo de trabajo y abriendo el panorama a nuevas maneras de recrear la obra.

### **5.3 El lugar de la audiencia**

En el capítulo anterior mencionamos que el artista se encuentra en las puertas de un cambio de paradigma y que si quiere que su obra sea participativa, transmediática y maleable, es necesario un cambio de perspectiva y empezar a analizarlo desde la mirada de la audiencia.

Este cambio también produjo una transformación en el rol de la audiencia, donde ésta tomó un rol **activo** en el proceso de creación. Como señalamos anteriormente, esto se da porque la arquitectura diseñada por el artista deja las bases asentadas para que la audiencia se comprometa en otro nivel. Eso no significa que ésta tenga la libertad de hacer lo que quiera sino que todas las maneras de interactuar se encuentran previamente configuradas y diseñadas, teniendo en cuenta que la audiencia debe tener un papel más participativo dentro de este esquema.

No se trata de ninguna novedad, esto ya fue anunciado por McLuhan (1964) en la era tecnológica sino que ahora resulta más evidente que nos **relacionamos, consumimos y experimentamos a través de una plataforma** con reglas y espacios que se encuentran regulados por otros. Más adelante indagaremos en la existencia de tácticas por parte de la audiencia para salir de estas prácticas o usos preestablecidos.

A continuación indagamos qué tipos de “recorridos” proponen las tres aplicaciones que abordamos a lo largo de este estudio.

El disco/ aplicación **Biophilia** se puede presentar como *elige tu propia experiencia*. Por un lado puede ser concebido como un disco porque permite una escucha pasiva -es decir, el usuario no tiene que interactuar con la aplicación sino quiere- pero también brinda la opción de ser parte activa del proceso de creación de las melodías y en distintos niveles.

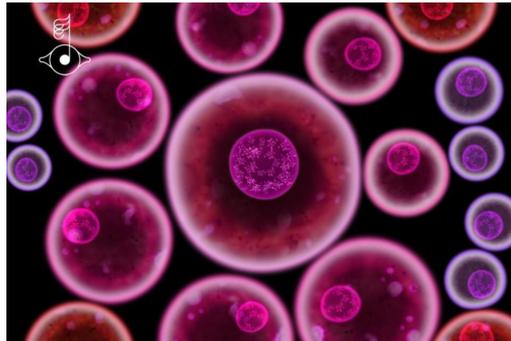
Los diez temas que son parte de esta aplicación proponen modos de interacción diferentes y se pueden dividir en varias categorías que propondremos y desarrollaremos a continuación.

<b>Canción</b>	<b>Relación Usuario - Interfaz</b>	<b>Relación Pantalla - Usuario - Creación</b>	<b>Presentación de información</b>
<b>Cosmogony</b>			<b>X</b>
<b>Virus</b>	<b>X</b>		
<b>Thunderbolt</b>	<b>X</b>		<b>X</b>
<b>Mutual Core</b>	<b>X</b>		<b>X</b>
<b>Sacrifice</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	
<b>Moon</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	
<b>Solstice</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Hollow</b>			<b>X</b>
<b>Dark Matter</b>	<b>X</b>		<b>X</b>

### **Relación de usuario - interfaz a través de la pantalla**

El usuario puede ser parte de la experiencia tocando la pantalla e interviniendo en la generación de sonidos. Este tipo de interacción se plantea para personas con nociones

musicales y cada uno puede ir creando sus armonías. Los sonidos no pueden ser guardados ni compartidos en la aplicación. Se plantea como un espacio de experimentación y juego sin dejar registro de lo hecho.

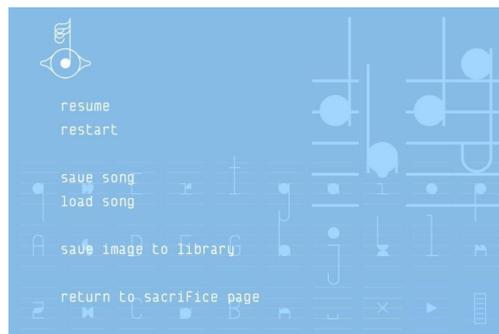


Captura de pantalla de "Virus" al tocar los círculos rebotan a los costados y generan diferentes sonidos

### **Relación de usuario - interfaz - creación**

El usuario puede ser parte de la experiencia Biophilia tocando la pantalla, interviniendo en la composición de las armonías y, a diferencia del tipo anterior, su producto se guarda en una galería dentro de la aplicación para poder volver ser escuchada.

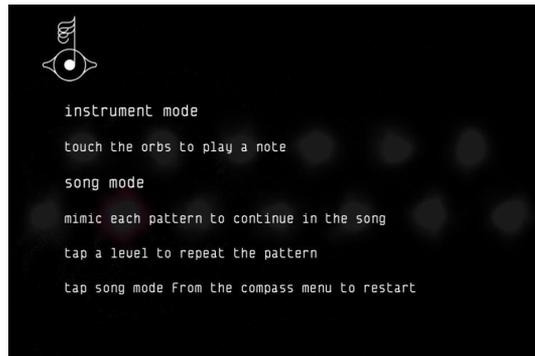
Si bien en este nivel se permite guardar la armonía no puede ser sociabilizada con otros usuarios de la aplicación. Se plantea como un espacio de juego y registro.



Menú de Sacrifice

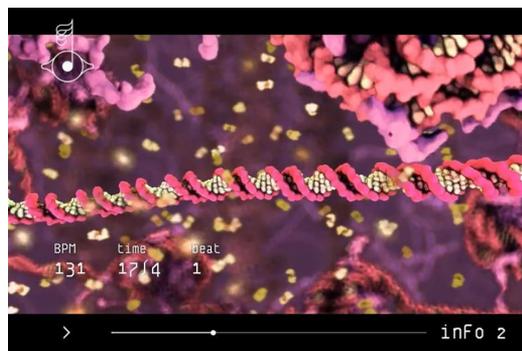
**Presentación de información:** se presenta en dos niveles.

**Información práctica:** En ese nivel el modo de presentar cierta información es a modo de tutorial para explicar el modo de interactuar con la aplicación/tema musical.



Instrucciones de uso de Dark Matter

**Visualización de la información educativa:** La animación funciona presentando información sobre los procesos naturales a los que refiere el tema. Por ejemplo el funcionamiento del ADN en el tema Hollow.



Visualización de Hollow

Por otra parte, “N” presenta un recorrido diferente al propuesto por Biophilia, ya que en este caso no se permite una escucha pasiva del tema. Esta aplicación carece de un disco físico y de un escucha ordinaria: existe a través de los dispositivos móviles a través de los cuales el usuario interactúa con la aplicación de un modo u otro.

Canción	Relación Usuario - Interfaz	Relación Pantalla - Usuario - Creación	Presentación de información
Habitación 316	X	X	
Madera a la deriva	X	X	
Décima a la décima	X		

En **Habitación 316** el usuario tiene la posibilidad de elegir cómo continúa la canción seleccionando los diferentes bloques de frases. De esta manera el usuario se compromete de una manera activa en el proceso de creación.

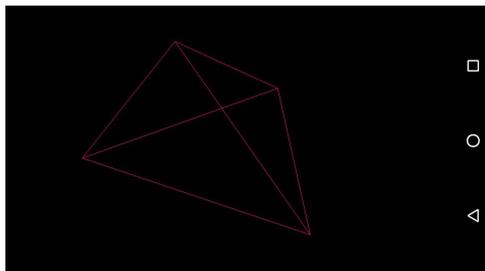
Luego esta canción que crea el usuario puede ser tocada nuevamente y exportada dentro del dispositivo móvil.

En **Madera de deriva** la interacción con el usuario difiere. Lo importante en este tema es la ubicación del usuario, dependiendo del lugar donde se encuentra se desbloquean diferentes bloques musicales: cuerdas - vientos.

Al igual que en la anterior luego de ser creada esta canción puede ser escuchada y exportada dentro del dispositivo.

En **Décima a la décima** la interacción es indirecta, lo que importa es la relación entre el tiempo y el momento en el que se abre la aplicación. Es la única de las tres canciones donde el usuario no tiene una real inferencia. Al igual que en las otras dos esta canción puede ser escuchada y guardada en el dispositivo.

<b>Canción</b>	<b>Relación Usuario - Interfaz</b>	<b>Relación Pantalla - Usuario - Creación</b>	<b>Presentación de información</b>
<b>Anartistas</b>	<b>X</b>		



En **Anartistas**, la interacción es activa, en este caso particular la aplicación no existe si no hay una relación con la plataforma. No hay ninguna manera de existir sino es tocando la pantalla del dispositivo móvil, la arquitectura es invisible para la audiencia.

Se trata de una pantalla negra sin ningún tipo de instrucción, la intervención del usuario es puramente intuitiva; tocar la pantalla y escuchar las diferentes armonías que se presentan, al tocar en dos o más puntos se genera un recorrido lumínico y las armonías se van repitiendo con eco. Se trata de una experiencia mucho más primitiva y sensorial sin ningún tipo de recuperación de los datos y recorridos generados.

#### 5.4 Todo es un remix

Para finalizar esta indagación sobre los modos de participación de la audiencia propuestos por los casos analizados, queremos señalar otros productos culturales que buscaron involucrar a la audiencia, y que son antecedentes de las obras que hoy presentan. Queremos presentarlos.

Un primer ejemplo de intervención/happening de la obra musical contemporánea son los experimentos tipo *Fluxus* hechos por la banda estadounidense Flaming Lips. Para la creación de su álbum *Zaireeka*<sup>42</sup> la banda llevó una serie de experimentos de estacionamiento y “boombox”. Durante los “experimentos en estacionamientos”, se les entregaba a cuarenta voluntarios cassettes creados por la banda para ser reproducidos simultáneamente en los reproductores de música de sus autos. En los “experimentos de boom box” una “orquesta” de

---

<sup>42</sup> *Zaireeka* es un álbum de The Flaming Lips que fue lanzado en 1997. Es muy experimental, y consiste en una caja de cuatro discos que deben ser tocados al mismo tiempo, aunque pueden ser omitidos uno, dos o inclusive tres de los cuatro discos

cuarenta voluntarios con reproductores boombox<sup>43</sup> modificados era dirigida por Wayne Coyne<sup>44</sup> con el fin de variar el volumen, velocidad o tono de la cinta que estaban reproduciendo.

Este tipo de experiencia se conoce como *fluxus*;<sup>45</sup> un movimiento artístico vinculado a las artes visuales pero también adoptado por la literatura y musical. En el fluxus la participación de la audiencia es fundamental para romper con toda tentativa de definición y categorización. Intenta hacer un uso diferente de canales oficiales del arte que se separa de todo lenguaje específico, pretende la interdisciplinariedad y la adopción de medios y materiales procedentes de diferentes campos. El lenguaje no es el fin, sino el medio para una noción renovada del arte, entendido como “arte total” (Fricke, 2013).

Las producciones de Fluxus, principalmente ligadas a la música, se conciben como actuaciones efímeras que rehúyen toda repetición. Una acción Fluxus es siempre nueva, como lo es, en definitiva, toda acción en la vida. En Fluxus vida y arte se confunden al límite de perder sus contornos, y en esa pérdida de límites precisos el artista se ve expropiado de su legitimidad histórica, su exclusividad, para ceder su privilegio al conjunto de la sociedad. El arte puede y debe ser practicado por todos; cualquier acto cotidiano puede ser transformado en verdadero arte. Esa es la revolución promovida por Fluxus (Entrevista a Maciunas, 1978).<sup>46</sup>

De esta manera su vinculación con la música se presenta en el plano de lo experimental y del azar. Un concierto Fluxus es una experiencia auditiva en la que cualquier cosa puede convertirse en instrumento. La capacidad que tenían los artistas de poder innovar creó el concepto de que cada individuo constituye una obra de arte en sí mismo y que la vida puede entenderse como una composición artística global.

Por otro lado y mucho más cercano a la actualidad aparece el concepto de **postproducción** acuñado por Bourriard (2004), quien explica que en la época de la cultura de masas cada vez son más los artistas que reutilizan, reexponen, reinterpretan y reproducen obras que otros artistas realizaron antes. De esta manera intenta sentar las bases para una “cultura del uso” de las formas, de los signos y de las obras.

---

<sup>43</sup> Se llama boombox al equipo de música con dos cassetteras y radio.

<sup>44</sup> Cantante del grupo Flaming Lips.

<sup>45</sup> La palabra proviene del latín “flujo”.

<sup>46</sup> Entrevista radial a Georges Maciunas organizador del movimiento Fluxus.

Al volverse generador de comportamientos y de nuevos usos potenciales, el arte viene a contradecir la cultura 'pasiva' oponiendo las mercancías y sus consumidores; hace funcionar las formas dentro de las que se desarrollan nuestra existencia cotidiana y los objetos culturales propuestos para nuestra apreciación. (...) 'Son los espectadores los que hacen el cuadro', decía Marcel Duchamp: una frase incomprensible si no se la asocia a la intuición genial de la emergencia de una cultura del uso, para la cual el sentido nace de la colaboración, de una negociación entre el artista y aquel que contempla la obra. ¿Por qué el sentido de una obra no podría provenir tanto del uso que se hace de ella como del sentido que le da el artista? Tal es mi hipótesis: ¿aquello que se denomina "arte de apropiación" no es por el contrario un acto de abolición de la propiedad de las formas?<sup>47</sup> (Bourriaud, 2011).

Si bien el término **postproducción** es de tipo técnico, Bourriaud lo utiliza para recoger las formas de saber generadas por la aparición de la red, es decir, trata de orientarse en el caos cultural y cómo deducir de ello nuevos modos de producción.

Dentro del concepto de postproducción se pueden presentar diversas tácticas discursivas: una de ellas es el **remix**. Se trata de un proceso que pertenece al sector terciario y no al de la producción de materia bruta (Bourriaud, 2004), implica trabajar con objetos que ya circulan en el mercado cultural, en el discurso social. Como en el resto de las operaciones de postproducción, las nociones de originalidad (estar en el origen de) e incluso de creación (hacer a partir de la nada) se desdibujan. Es el contexto de lo que Lessig (2004) denomina filosofía del remix, signado por las figuras gemelas del dj y el programador, cuyas tareas implican seleccionar objetos culturales, resignificarlos e insertarlos dentro de contextos definidos. Se trata de la táctica más utilizada por las audiencias para generar nuevos productos. Esta manifestación discursiva es un proceso de post-producción que implica trabajar con objetos que ya circulan en el mercado cultural, cambiándoles el sentido.

El concepto de **remix** reelabora las nociones de originalidad y creación. Ferguson (2012) plantea que todo es remix; es decir, que no hay una creación hecha por el ser humano que no esté formada a partir de otra que le haya precedido. La definición que propone es la de "nuevos medios creados por viejos medios".

---

<sup>47</sup> Bourriaud, N. (2011). "Los artistas son semionautas" Consultado el 20 de diciembre de 2016 <https://www.pagina12.com.ar/diario/artes/11-33733-2004-04-11.html>

El **mash up** también es otra táctica discursiva que vale la pena traer a cuenta, y que consiste en una producción musical que combina dos o más canciones o videos dando como resultado un audio/video puramente diferente. En términos teóricos todos los fragmentos que se utilizan para generar la nueva obra tienen que estar en la misma nota musical para así no causar una armonía desagradable al oído humano.

La **sampladelia** va más allá: “dispone fragmentos musicales de diferentes épocas, géneros y lugares en capas, y los une para crear un pseudo evento que altera el tiempo; algo que nunca podría haber ocurrido. “Diferentes espacios y auras son forzados a una adyacencia siniestra”. (Reynolds, 2010, 160). Entendiendo que hoy los artistas tienen un rol más híbrido se comprende que sus obras de artes también lo sean.

Estas son algunas de las categorías que aparecen en un mundo donde se generan obras por fuera de los parámetros establecidos donde el diseño de interfaces es producto y consecuencia del momento que está viviendo actualmente. Algunas de estas manifestaciones no se presentan activamente en las aplicaciones estudiadas en esta tesina pero vale la pena enumerarlas para entender cómo puede llegar a mutar una obra musical.

De esta manera, los cambios en la propuesta inicial de los artistas lleva a una transformación de la obra donde la tecnología vinculada con la música trae de vuelta fenómenos creativos donde tanto el músico tiene la soltura para crear sonidos nuevos sin tener una formación musical formal y los receptores tienen la posibilidad de tomar esa materia prima e impregnarle su propia huella para generar nuevos lenguajes y representaciones sonoras.

## CONCLUSIONES

No traten de crear y analizar al mismo tiempo. Son dos procesos completamente diferentes.

John Cage.<sup>48</sup>

A lo largo de esta tesina se trabajó con propuestas artísticas innovadoras y experimentales atravesadas por diferentes planteamientos tanto tecnológicos como culturales. Nos interesaba hacer una fotografía de un momento puntual de la obra musical, cuáles eran los actores que participaban de la misma y cómo se reformulaban las figuras del compositor y de la audiencia.

Se indagaron tres casos considerados paradigmáticos -Biophilia, N y Anartistas- junto a otros ejemplos que sirvieron para anclar diferentes cuestiones no tan desarrolladas en los casos presentados. El fin último era entender si estas obras estaban enmarcadas dentro de un **momento** donde la obra musical dejaba de ser algo cerrado, sin posibilidad de diálogo con su audiencia, y se convertía en un objeto nacido en el seno de las Humanidades Digitales. Este paraguas teórico nos permite ver a la obra como un **producto de los nuevos medios**, con una posibilidad de apertura, que sigue cambiando y creciendo, dependiendo, en primera instancia, de lo que el artista haya diseñado y luego de lo que la audiencia decida reinterpretar y ejecutar.

En este contexto donde las aplicaciones creadas por los artistas van más allá de la obra musical, aparece en primer plano la interfaz y todo lo que la conforma como espacio para ser analizado. En ese punto la música se presenta como un híbrido audiovisual que se manifiesta a través de palabras, sonidos, formas y colores; es decir, donde se redefine el concepto de sonido. En ese sentido requiere ser explorada como un objeto mixto que va más allá de las grabaciones hechas para la industria discográfica.

Poder visualizar el “sonido” puede resultar complejo. Para entender lo difuso que puede ser esto, traemos una frase de McLuhan que puede graficarlo más acertadamente:

---

<sup>48</sup> 10 reglas para estudiantes y profesores. Consultado desde <http://medioexpresivoscampos.org/blog/10-reglas-para-estudiantes-y-prefesores-por-john-cage/>

El oído no favorece ningún “punto de vista” especial. El sonido nos envuelve. Forma a nuestro alrededor una malla sin costura. Decimos: “La música llenará el ambiente”. Nunca decimos: “La *música* llenará cierta porción del ambiente”. (...) Oímos los sonidos desde todas partes, sin necesidad de enfocarlos. Llegan desde “arriba”, desde “abajo”, desde “delante”, desde “atrás”, desde nuestra “derecha”, desde nuestra “izquierda”. No podemos silenciar automáticamente al sonido. Simplemente, no tenemos párpados en los oídos. Mientras que un espacio visual es un continuo organizado de tipo uniformemente ligado, el mundo del oído es un mundo de relaciones simultáneas (McLuhan, 1967,111).

La “música visual”, que aparece ligada a estos nuevos híbridos, puede ser un fenómeno artístico contemporáneo que involucra al sonido a partir de una práctica tecnológica. En *El medio es el mensaje*, McLuhan (1967) explica que todos los medios son prolongaciones de alguna facultad humana psíquica o física, lo que implica que toda innovación tecnológica es una amputación de nosotros mismos a fin de que pueda ser ampliada y manipulada.

Una de las prácticas que aparece es el de la **escucha ampliada** (Azcárraga, 2013), que se presenta como producto de la introducción de elementos exteriores: desde tecnologías de grabación, manipulación (edición) y reproducción sonora hasta dispositivos móviles, aplicaciones, plataformas sociales. Este concepto se originó a partir de la introducción de sonidos extramusicales en el mundo artístico y enfatiza la percepción que tiene el ser humano acerca de ciertos fenómenos culturales, haciendo que se modifiquen los objetos de consumo.

Sin embargo, para que exista la escucha ampliada fue necesario que el artista le diera lugar dentro de su obra.

El/la artista de las nuevas obras musicales aparecen entonces un **personaje adaptable a los nuevos procesos culturales**. No se trata solamente de una persona que cante, toque un instrumento o componga, sino que piensa a la obra en múltiples niveles. El caso de Biophilia nos permitió ver que esta persona debe tener un perfil capaz de dinamizar a un grupo interdisciplinario de trabajo, lo que permitirá hacer escalar al objeto cultural a niveles donde la obra pueda ser capaz de cambiar de plataforma y de forma dependiendo del diseño que se le imprima.

A su vez el artista deviene en diseñador de las reglas que se presentarán en la obra, las cuales son necesarias porque delimitan las interacciones y modos de percibir la obra que

tendrá la audiencia. A través de estas reglas se planteará las estructuras y relaciones de poder presentes en cada obra. No es la misma propuesta la que hace Biophilia que Anartistas: la primera se trata de una aplicación paga creada para dispositivos móviles, mientras que la segunda es una aplicación libre y gratuita. En cada caso, las decisiones del artista sobre los modos de difundir estas aplicaciones definieron el acceso que tendrá la audiencia a las mismas.

Björk, Jorge Drexler y el movimiento Música Movel buscan generar propuestas disruptivas para escuchar y consumir obras musicales. Biophilia se presenta como obra abierta que atraviesa diferentes plataformas: del disco a la aplicación, hasta la construcción de los instrumentos que lograron sonidos innovadores y se usaron en los shows en vivo que realizó Björk para promocionar su disco. Con esta obra la artista islandesa buscó abrir otro tipo de discusión, al igual que Drexler al anular el formato físico del disco y sólo usar una app, y Anartistas al presentar el código despojado, listo para ser intervenido por otros.

Son artistas que operan desde códigos aún no practicados, desde rupturas y disonancias, articulando los signos desde gramáticas innovadoras, reformulando el propio lenguaje y sus tipologías, decepcionando horizontes predecibles de expectativas. Si bien dicha operatoria con el código podría plantear una distancia entre el espectador y la obra, animarse, entregarse al arte contemporáneo implicará confiar en esa entidad hermenéutica (Gadamer 1977: 71-72) que oculta y desoculta, que ofrece espacios de construcción individual de sentido y situaciones de profundo extrañamiento. Eso sí, sólo si aprendemos a demorarnos. (Madonni, 2010, 128).

Al presentarse una obra en múltiples formatos y con productos culturales tan diferentes, evidenciamos que el rol de la audiencia también cambia, ya que ésta pasa de ser sólo consumidora y empieza a tomar un rol activo en el proceso de co-creación de la obra **generando nuevos lenguajes y obras**. Como hemos mostrado en el desarrollo de este trabajo, toda interacción de la audiencia está siempre mediada y configurada por las estrategias previstas por los artistas.

En ese sentido, vale la pena destacar que en ninguno de los casos estudiados aparecen prácticas de posproducción como el remix y “mashups”, las cuales implican una mayor apropiación por parte de los usuarios y usos no necesariamente previstos por los autores.

Podríamos vincularlos más bien a usos desviados o a lo que aquí hemos denominado “tácticas”, siguiendo a De Certeau (2000).

Por otro lado, en ninguno de los casos propuestos se habilita un espacio para sociabilizar las obras con otras personas que consumieron e interactuaron con las aplicaciones. Sólo en Biophilia se permite tener registro de las producciones que un usuario realizó, aunque no permite reutilizarla.

De esta manera la multiplicidad de “versiones” o re-interpretaciones que podría llegar a tener la obra queda en cierto modo limitada por estas aplicaciones, lo que no invalida que la audiencia “artesana” pueda generar sus propias tácticas en el “lugar de otro” -es decir, de la arquitectura tal como la diseñó el autor-.

A su vez también entendimos que la obra se nutre de estas interacciones entre audiencia y autor. En sí, se presenta como un **campo de posibilidades** donde el artista, la tecnología y la audiencia se desarrollan. La obra es la suma de las reglas previstas por la audiencia, las interacciones con la audiencia y los posibles usos que podría llegar a tener.

No fueron los avances tecnológicos los que forzaron a los artistas a adecuarse y transformar su obra como tampoco fueron los músicos quienes presionaron a la tecnología para que evolucione. Juntos, y de modos imbricados y multideterminados, fueron progresando de manera conjunta dando párpados al sonido y colores a los temas musicales. De esta manera los límites son continuamente puestos a pruebas por los diferentes actores que están presentes en la obra generando espacios híbridos donde nacen nuestras propuestas musicales como las mencionadas en esta tesina.

La música híbrida es un terreno a ser explorado donde no hay pilares fundacionales sino un compendio de actividades, objetos y artistas que van apareciendo a lo largo de esta era. La interdisciplinariedad de la obra musical se encuentra presente de un modo u otro, como instalaciones en los shows de Björk, las intervenciones digitales en el caso los videos interactivos de Arcade Fire, o simplemente al crear un sitio online que deje en loop durante 24 horas un tema musical<sup>49</sup>. Este producto híbrido salió del círculo de las galerías de arte y las

---

<sup>49</sup> <http://24hoursofhappy.com/> es un sitio que lanzó el músico y productor Pharrell Williams, en esa plataforma se repite en loop el tema **Happy** mientras diferentes personas van recorriendo una ciudad. La persona empieza a transitar la ciudad en el mismo horario en el que ingresa a la web.

intervenciones urbanas y apareció en forma de aplicaciones móviles, y en boca de artistas reconocidos por la industria musical.

Queda abierta la pregunta de si las aplicaciones que hoy en día buscan la interacción de los usuarios, y multiplican las maneras de consumir y de recorrer la obra, llegarán a ese punto donde dejen de ser casos aislados y sean capaces de romper el techo de cristal de la vanguardia musical. No cabe duda de que las tecnologías que están presentes actualmente, las aplicaciones que van creándose todos los días en diferentes lugares del globo de manera libre y privada hacen posible la generación de música híbrida, pero ¿llegará el día en que estos objetos culturales que fuimos presentando puedan ser consideradas como una categoría más dentro de lo musical? ¿Estamos presenciando el establecimiento de una nueva era de la obra musical?

## 6. Bibliografía

Acevedo, I. (13-08-2011). *El nuevo disco-aplicación de Björk es un camino para los músicos*. Hipertextual. Recuperado de <http://cor.to/hiper>

Álvarez Azcárraga, L. (2013). *Remix: La dimensión política del arte sonoro como extensión de sus cualidades estéticas. Una visión desde la teoría de medios y la evolución cultural*. México. Tesis de maestría inédita. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México. URL: <http://cor.to/AlvarezTesis>

Anderson, C. (2012). *Makers: The New Industrial Revolution*. New York: Crown Publishing Group, Random House Inc.

Baricco, A. (2008). *Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación*. Barcelona: Anagrama.

Barthes, R. (1987). *La muerte de un autor en El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona: Paidós.

Berry, D. (2011). *Digital Humanities: First, Second and Third Waves*. Argentina. Traducción de Alonso e Ibañez para la Cátedra de Procesamiento de Datos, Carrera de Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires. URL: <http://catedradatos.com.ar/recursos/tercera-ola-de-las-humanidades-digitales/>.

Bourriard, N. (2004) *Estética relacional*. Buenos Aires. Editorial Adriana Hidalgo.

Bourriard, N. (11 de abril de 2004). "Los artistas son semionautas". Página 12. Recuperado de <https://www.pagina12.com.ar/diario/artes/11-33733-2004-04-11.html>

Byrne, D. (2012). *How music works?*. Editorial Canongate. Inglaterra.

Cage, J(2007). *Para los pájaros. Conversaciones con Daniel Charles*. México. Monte Ávila Ediciones.

Cortez, Z. (9 de marzo de 2013). *Jorge Drexler: Uso Twitter como herramienta de investigación poética*. Recuperado de La Vanguardia: <http://cor.to/LaVanguardiaPE>

De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*. México. Universidad Iberoamericana.

Deschamps, S. (26-10-2011). *Björk habla de Biophilia*. Los Inrocks. Recuperado de <http://cor.to/Björk2011>

Eco, U. (1962). *Obra abierta*. Barcelona. Seix Barral.

\_\_\_\_\_ (1991). *Tratado de semiótica general*. Barcelona. Lumen.

Emerick, G. (2006). *El sonido de los Beatles. Memorias de su ingeniero de grabación*. Barcelona. Editorial Indicios.

Fernandez, J.L. (Julio 2011). *Medios de sonido y vida social*. Revista Letra. Imagen. Sonido. Ciudad Mediatizada. Volumen 6/7. pp. 71 pp. 80.

\_\_\_\_\_ (2014). *Innovación en la industria cultural*. Buenos Aires. La Crujía.

Garret, J. (2002). *The elements of user experience*. Estados Unidos. Peachpit press.

Hans, G. G. (1996). *La actualidad de lo bello*. Barcelona. Paidós.  
<http://cor.to/HansTesina>

Hansen, B. (12-11-2012).. *A preface to "Song Reader"*. New Yorker Recuperado de <http://cor.to/newyorkerbeck>

Fricke, S. Maske, S. Klar, A.(2013). *Fluxus at 50*. Berlin. Kerber.

Huergo, G. (2013). *La promesa de Drexler*. Tesina de licenciatura inédita. Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. URL: <http://cor.to/HuergoTesina>

Jenkins, H. (2006). *La convergencia mediática y la cultura participativa*. Barcelona: Paidós.

Koldobsky, D. (31-07-2016). *De las partituras a Spotify*. LA NACION. Recuperado de 2016. <http://cor.to/Koldobsky>

Open Culture. (2016). *Hear the Radical Musical Compositions of Marcel Duchamp (1912-1915)*. Recuperado de <http://cor.to/Duchamp>

Orozco Gómez, G. (1994), "Recepción televisiva y mediaciones. La construcción de estrategias por la audiencia". Cuadernos de Comunicación y Prácticas Sociales, N.º 6, México, UIA.

Kirby, F. (2012). *Embrace the remix*. Recuperado de: <https://vimeo.com/47322970>

La Casa Encendida (2013). *Jorge Drexler nos explica su app "N"*. Buenos Aires. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=WObM4G12JQU>

Madonni, K. (2010). *Espectadores urbanos. El problema de la recepción de la obra de arte contemporáneo en los entramados urbanos*. Revista Letra. Imagen. Sonido. Ciudad Mediatizada. Volumen 6/7. pp. 71 pp. 80.

<http://www.revistalis.com.ar/index.php/lis/article/view/74/71>

Lessig, Lawrence. (2001) *El código y otras leyes del ciberespacio*. Madrid: Taurus.

Manovich, Lev. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

\_\_\_\_\_ (2008). *El software toma el mando*. Traducción de la para la Cátedra de Procesamiento de Datos, Carrera de Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires. URL: <http://catedradatos.com.ar/recursos/el-software-toma-el-mando/>

McLuhan, Marshall. (1964). *Comprender los medios de Comunicación. Las extensiones del ser humano*. Editorial Paidós.

McLuhan, M. Fiore, Q. (1967). *El medio es el masaje. Un inventario de efectos*. Barcelona. Editorial Paidós.

McLuhan, M. Power, B. (1990). *La aldea global*. Argentina. Editorial Gedisa.

Música Móvel. (2015). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=UOdxQ1A3sgM>

Schiesel, S. (24-10-2011) *Playing the New Bjork Album, and Playing Along, With Apps*. *The New York Times*. Recuperado de <http://cor.to/nytimes>

Paz, O. (1990). *La apariencia desnuda*. México. Ediciones Era.

Pedranti, G. (2013) *Friends, Partners & Co: A sustainable model for the media?*. Barcelona. Instituto Europeo de Diseño. URL: <http://goo.gl/32FBLZ>

Petridis, A. (6-10-2011). *Björk: Biophilia – review*. The Guardian 6-10-2011. Recuperado de <http://cor.to/Guardianreview>

Piscitelli, A. (2013). *¿Cómo definir a las humanidades digitales o como no definir las?*. *Cátedra de Procesamiento de Datos (UBA)*. Recuperado de <http://cor.to/piscitellitesi>

Ramos, S. (22-12-2012). *Jorge Drexler habla de n, su álbum de "aplicaciones"*. LA NACION. Recuperado de <http://cor.to/NLaNacion>

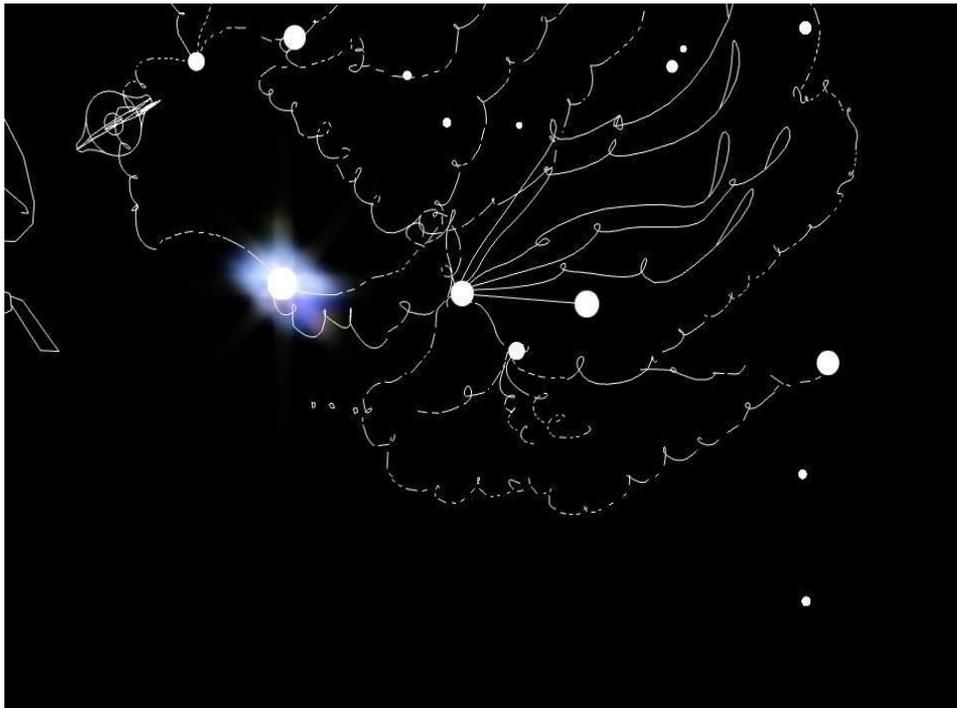
- Reynolds, S. (2010) *Después del rock*. Buenos Aires. Editorial Caja Negra
- \_\_\_\_\_ (2005) *Postpunk. Romper todo y empezar de nuevo*. Buenos Aires. Editorial Caja Negra.
- Sennett, R. (2009). *El Artesano*. Barcelona: Anagrama.
- Silencio Rock. (2016). *Las cinco mejores frases de Brian Eno en el CCK*. Recuperado de <http://cor.to/1v7C>
- Scolari, C. (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.
- \_\_\_\_\_ (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Ed. Deusto.
- \_\_\_\_\_ (2013). “Transmedia Storytelling: the semiotic challenge” en *Semiofest*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=NzqLIPn0440>
- \_\_\_\_\_ (19-01-2014). *Más allá del Pentagrama: Transmedia y música*. Hipermediaciones. Recuperado de <http://hipermediaciones.com/2014/01/19/transmedia-y-musica/>
- Verón, E. (2001). *El cuerpo de las imágenes*. España. Norma.
- Wainerman, C. Di Virgilio, M. M. (2012). *Los objetivos en el desarrollo de la investigación social*. Universidad de San Andrés.
- Zaidenweg, E. (6-06-2013). *Drexler a la enésima potencia*. Revista Letras Libres. México. Recuperado de <http://cor.to/1rBy>

## 7. ANEXO

### Apartado Biophilia

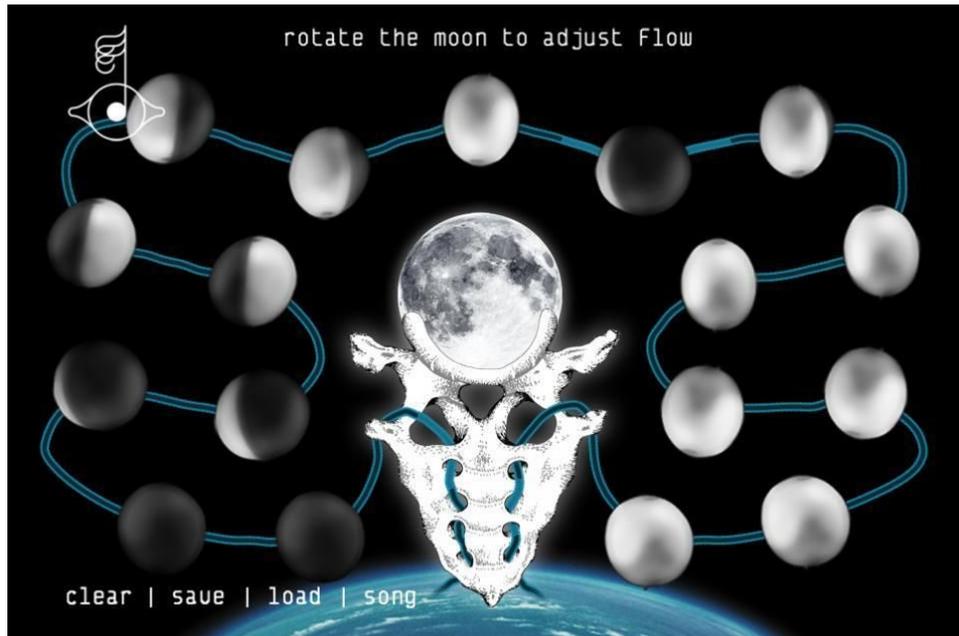


Página inicial de Biophilia



Cosmogony

**Cosmogony:** encarna la armonía de los sistemas planetarios y musicales, como nuestro universo viene a ser.



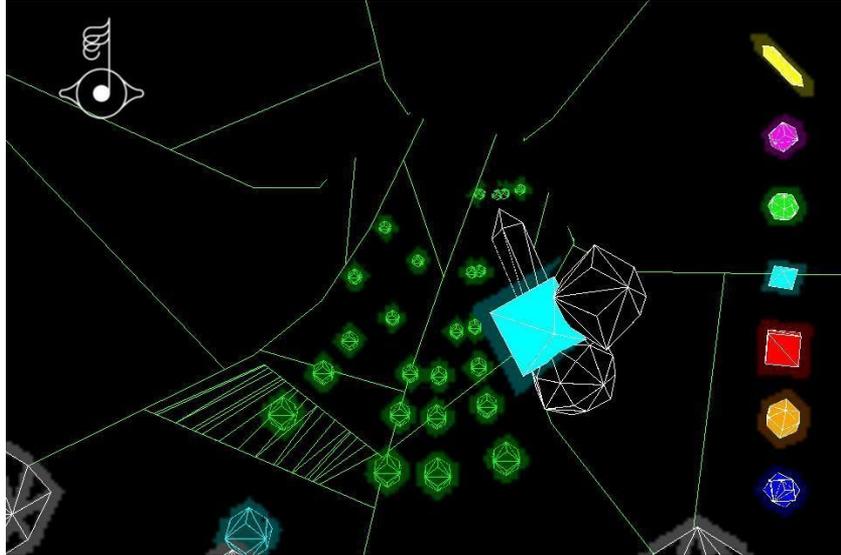
**Moon**

**Moon:** La app conecta la estructura musical, el bioritmo humano y el ciclo de la luna - marea.



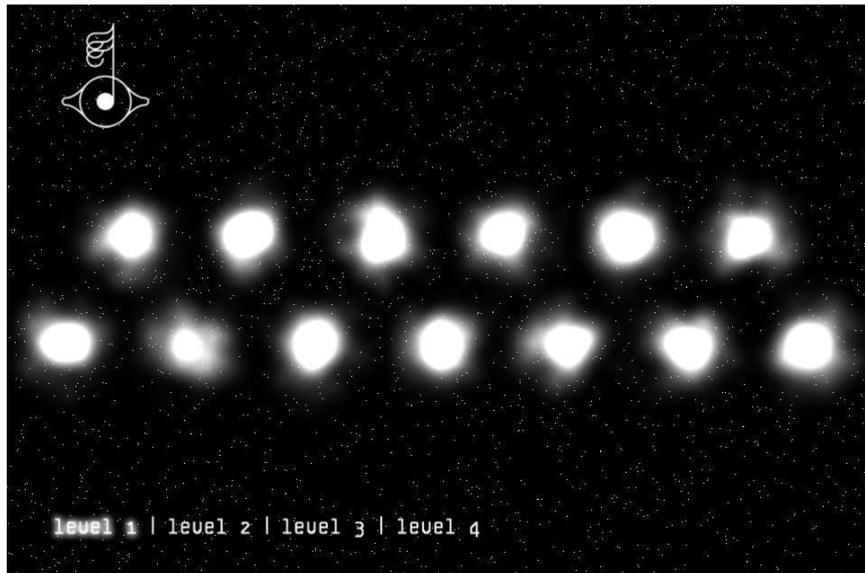
**Thunderbolt**

**Thunderbolt:** La línea de bajo es el sonido de una descarga eléctrica que se mueve en el límite de lo musical y lo natural.



**Crystalline**

**Crystalline:** Lo “cristalino” - traducción en español de crystalline - refleja la experiencia espacial entre el verso y el coro. En el tema musical es usado para aprender sobre estructura musical.



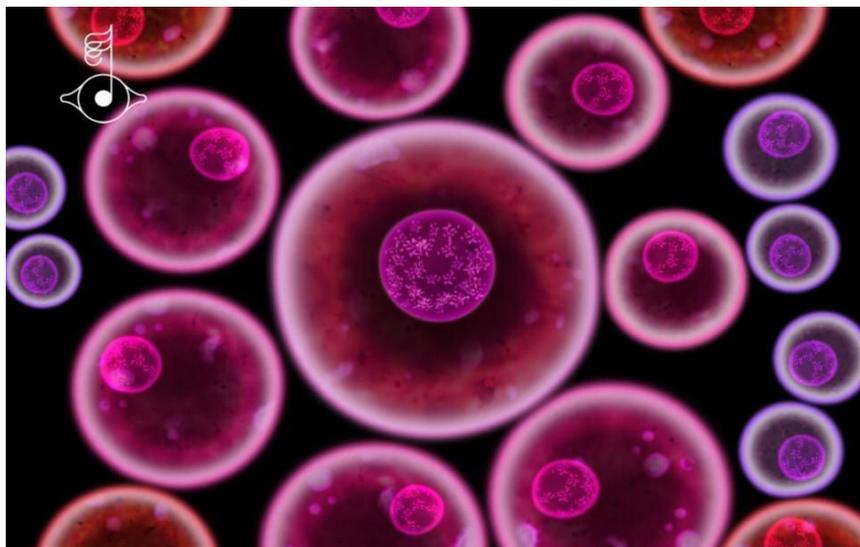
**Dark matter**

**Dark Matter:** Escalas. Este tema conecta la respiración, el alma humana y el cosmos. Al clicar las diferentes “materias” van apareciendo diferentes entonaciones.



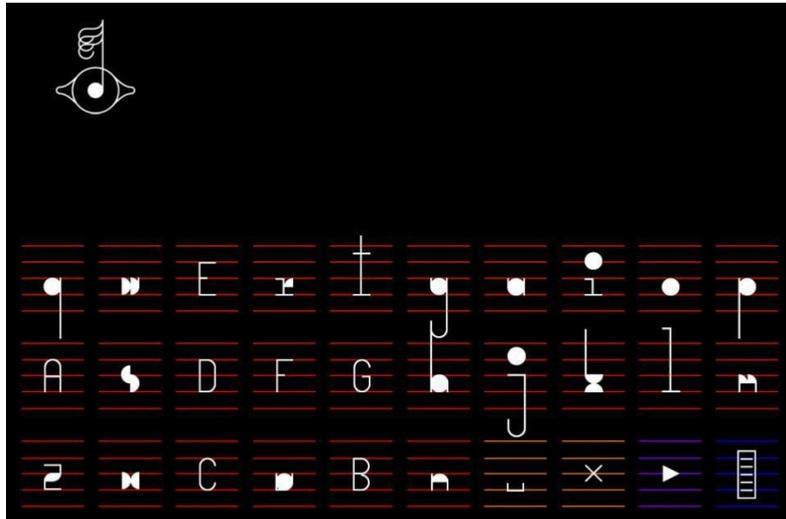
### Hollow

**Hollow:** ADN, ritmo. Se trata de una animación donde se viaja a través del ADN y se muestran diferentes placas con información.



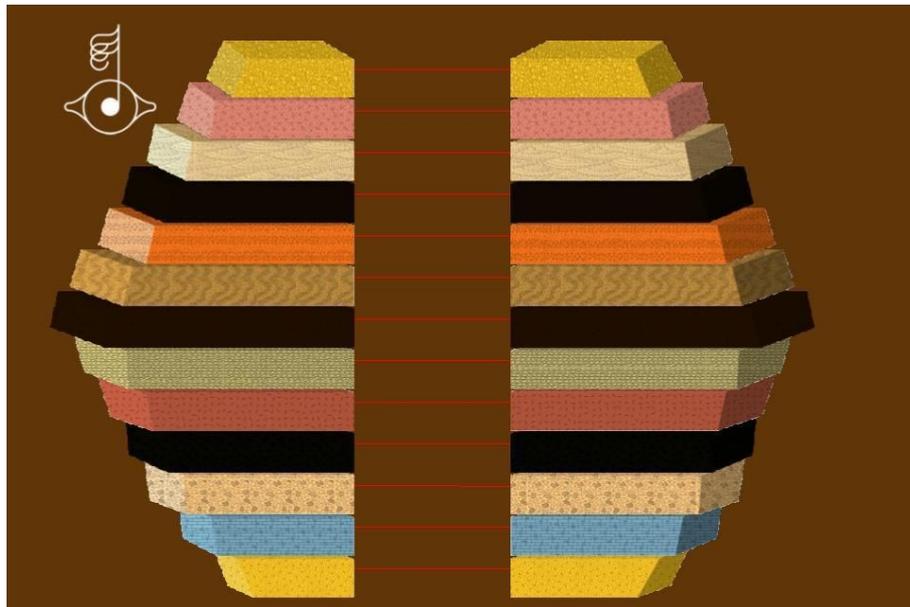
### Virus

**Virus:** Música generativa. Con cada estadio nuevo del virus se crea una nueva sección de música. La música y el proceso biológico se encuentran unidos desde su génesis.



**Sacrifice**

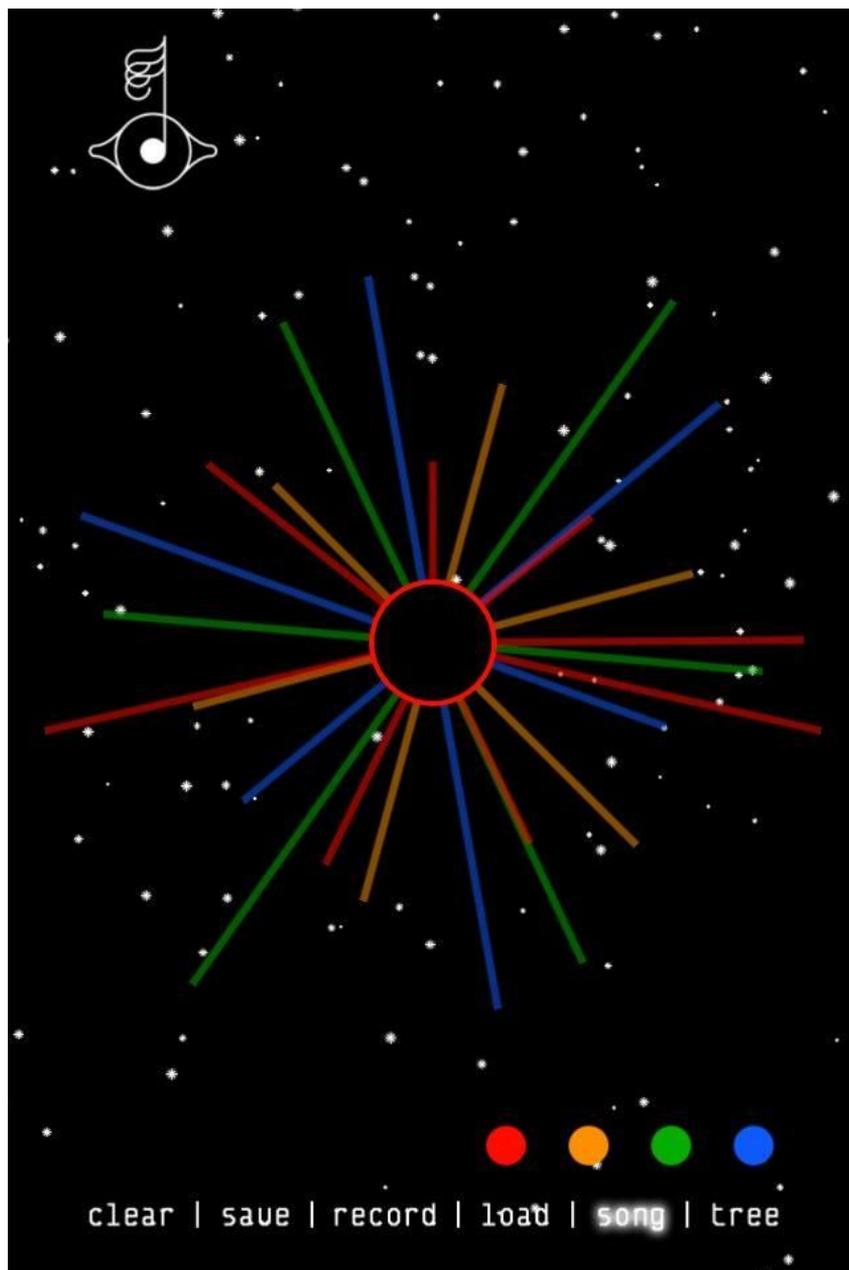
**Sacrifice:** Al tocar las diferentes teclas se generan sonidos y vocalizaciones hechas por la artista islandesa. Los sonidos son hechos por un Sharpsicord evocando el movimiento regular de un péndulo. En este tema se unen lo tradicional y lo moderno, lo acústico y lo digital.



**Mutual Core**

**Mutual Core:** Placas tectónicas. Naturaleza. En esta app se muestra diferentes capas de la tierra, se trata de superar la resistencia y empujar las placas juntas para ejecutar un acorde; si se toca cada

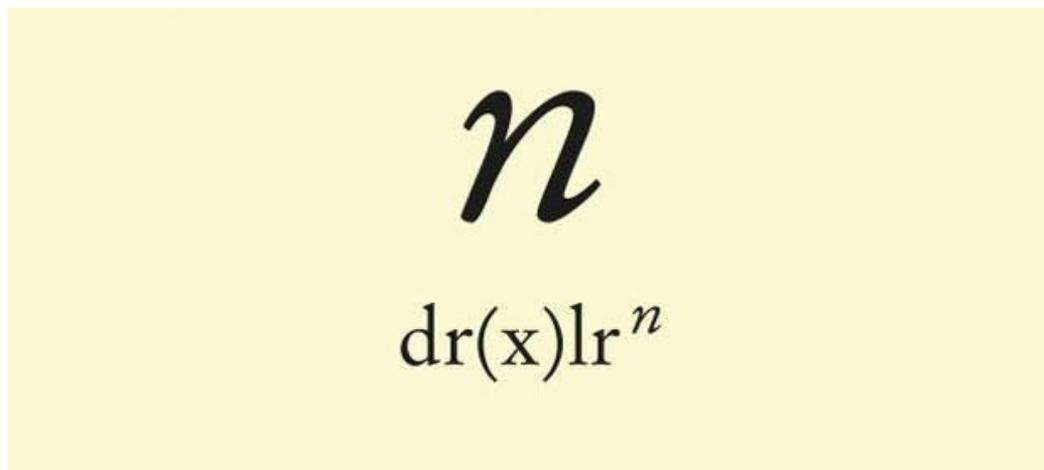
estrato cambia las notas del acorde. En esta canción la geología terrestre es una metáfora de las relaciones humanas.



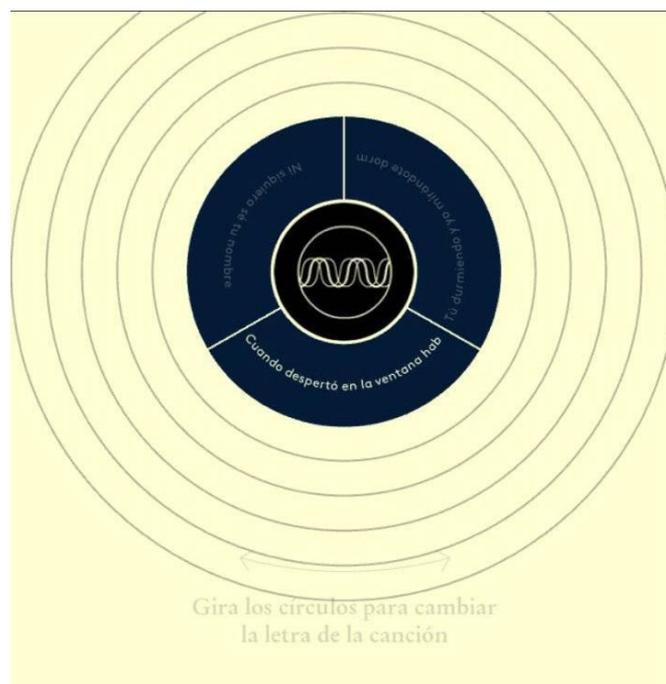
Solstice

**Solstice:** Aquí se juega con las diferentes órbitas alrededor del sol y como al tocarlas se modifican las notas, al interactuar con el sol se multiplican las capas.

## Apartado “N”

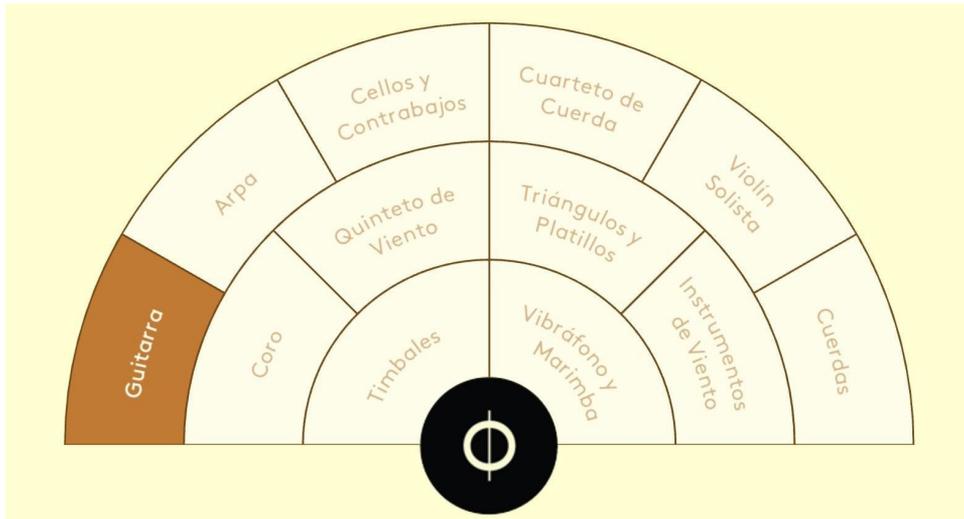


La aplicación “N” creada por Jorge Drexler contiene tres canciones compuestas para su uso en dispositivos móviles y tablets.



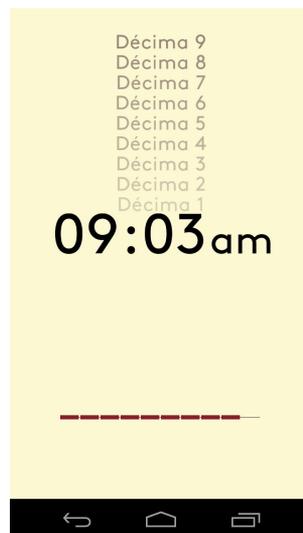
**Habitación 316**

**Habitación 316:** En este tema se explora la poesía combinatoria, en la cual se puede interactuar con las letras a través de la libre elección de las frases; esto dará por resultado de diez a la veintisiete posibles versiones.



#### **Madera a la deriva**

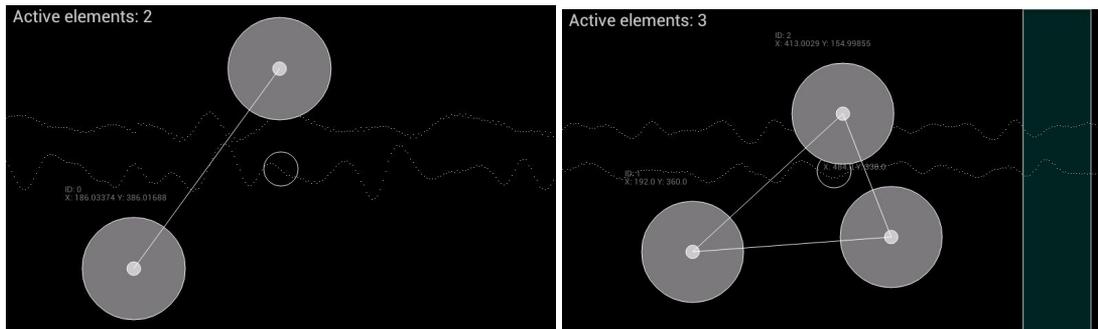
**Madera de deriva:** Esta canción juega con la geolocalización del dispositivo móvil, al hacer play en las diferentes partes de la pantalla se pueden encontrar y desbloquear los instrumentos que suenan en la canción.



#### **Décima a la décima**

**Décima a la décima:** Este tema consiste en diez décimas con un mismo esquema de rima, que pueden ser combinadas entre sí. Se trata de cien versos con los que formar diez mil millones de estrofas **diferentes**.

### Apartado Anartistas



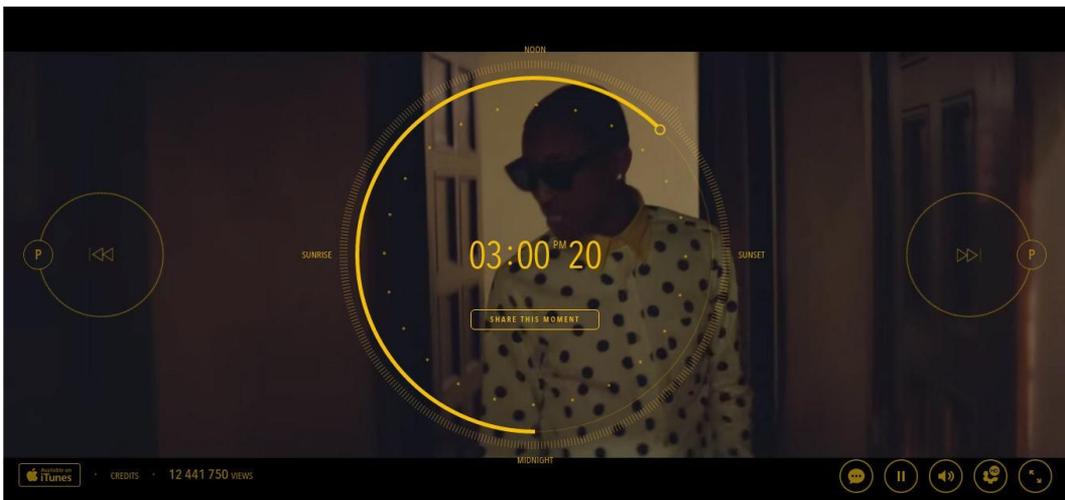
Pantallas Anartistas

### Otros casos mencionados





Just a reflektor



Happy

# Song Reader

By Beck

WARBY PARKER LAPHIL

TAKE IT & MAKE IT YOUR OWN

## Songreader

### Manifesto:

2. To affect, or bring to a certain state, by subjecting to, or treating with, a flux. "Fluxed into another world." South.  
 3. *Med.* To cause a discharge from, as in purging.  
**flux** (flŭks), n. [OF. fr. L. *fluxus*, fr. *fluere*, *fluere*, to flow. See *PLUENT*; cf. *FLUSH*, n. (of cards).] 1. *Med.*  
 a A flowing or fluid discharge from the bowels or other part; esp., an excessive and morbid discharge; as, the bloody flux, or dysentery. b The matter thus discharged.

*Purge* the world of bourgeois sickness, intellectual, professional & commercialized culture; **PURGE** the world of dead art, imitation, artificial art, abstract art, illusionistic art, mathematical art, — **PURGE THE WORLD OF "EUROFANISM"!**

2. Act of flowing: a continuous moving on or passing by, as of a flowing stream; a continuing succession of chances.  
 3. A stream; copious flow; flood; outflow.  
 4. The setting in of the tide toward the shore. Cf. **REFLUX**.  
 5. State of being liquid through heat; fusion. *Rare.*

**PROMOTE A REVOLUTIONARY FLOOD AND TIDE IN ART.**  
 Promote living art, anti-art, promote **NON ART REALITY** to be fully grasped by all peoples, not only critics, dilettantes and professionals.

7. *Chem. & Metal.* a Any substance or mixture used to promote fusion, esp. the fusion of metals or minerals. Common metallurgical fluxes are silica and silicates (acidic), lime and limestone (basic), and fluorspar (neutral). b Any substance applied to surfaces to be joined by soldering or welding, just prior to or during the operation, to clean and free them from oxide, thus promoting their union, as to tin.

**FUSE** the cadres of cultural, social & political revolutionaries into united front & action.

### Manifesto:

2. To affect, or bring to a certain state, by subjecting to, or treating with, a flux. "Fluxed into another world." South.  
 3. *Med.* To cause a discharge from, as in purging.  
**flux** (flŭks), n. [OF. fr. L. *fluxus*, fr. *fluere*, *fluere*, to flow. See *PLUENT*; cf. *FLUSH*, n. (of cards).] 1. *Med.*  
 a A flowing or fluid discharge from the bowels or other part; esp., an excessive and morbid discharge; as, the bloody flux, or dysentery. b The matter thus discharged.

*Purge* the world of bourgeois sickness, intellectual, professional & commercialized culture; **PURGE** the world of dead art, imitation, artificial art, abstract art, illusionistic art, mathematical art, — **PURGE THE WORLD OF "AMERICISM"!**

2. Act of flowing: a continuous moving on or passing by, as of a flowing stream; a continuing succession of chances.  
 3. A stream; copious flow; flood; outflow.  
 4. The setting in of the tide toward the shore. Cf. **REFLUX**.  
 5. State of being liquid through heat; fusion. *Rare.*

**PROMOTE A REVOLUTIONARY FLOOD AND TIDE IN ART.**  
 Promote living art, anti-art, promote **NON ART REALITY** to be fully grasped by all peoples, not only critics, dilettantes and professionals.

7. *Chem. & Metal.* a Any substance or mixture used to promote fusion, esp. the fusion of metals or minerals. Common metallurgical fluxes are silica and silicates (acidic), lime and limestone (basic), and fluorspar (neutral). b Any substance applied to surfaces to be joined by soldering or welding, just prior to or during the operation, to clean and free them from oxide, thus promoting their union, as to tin.

**FUSE** the cadres of cultural, social & political revolutionaries into united front & action.

### Manifesto:

2. To affect, or bring to a certain state, by subjecting to, or treating with, a flux. "Fluxed into another world." South.  
 3. *Med.* To cause a discharge from, as in purging.  
**flux** (flŭks), n. [OF. fr. L. *fluxus*, fr. *fluere*, *fluere*, to flow. See *PLUENT*; cf. *FLUSH*, n. (of cards).] 1. *Med.*  
 a A flowing or fluid discharge from the bowels or other part; esp., an excessive and morbid discharge; as, the bloody flux, or dysentery. b The matter thus discharged.

*Purge* the world of bourgeois sickness, intellectual, professional & commercialized culture; **PURGE** the world of dead art, imitation, artificial art, abstract art, illusionistic art, mathematical art, — **PURGE THE WORLD OF "METAVERSISM"!**

2. Act of flowing: a continuous moving on or passing by, as of a flowing stream; a continuing succession of chances.  
 3. A stream; copious flow; flood; outflow.  
 4. The setting in of the tide toward the shore. Cf. **REFLUX**.  
 5. State of being liquid through heat; fusion. *Rare.*

**PROMOTE A REVOLUTIONARY FLOOD AND TIDE IN ART.**  
 Promote living art, anti-art, promote **NON ART REALITY** to be fully grasped by all peoples, not only critics, dilettantes and professionals.

7. *Chem. & Metal.* a Any substance or mixture used to promote fusion, esp. the fusion of metals or minerals. Common metallurgical fluxes are silica and silicates (acidic), lime and limestone (basic), and fluorspar (neutral). b Any substance applied to surfaces to be joined by soldering or welding, just prior to or during the operation, to clean and free them from oxide, thus promoting their union, as to tin.

**FUSE** the cadres of cultural, social & political revolutionaries into united front & action.



## Manifesto FLUXUS