Humanidades Digitales: Construcciones locales en contextos globales. Asociación Argentina de Humanidades Digitales, Buenos Aires, 2016.

El disco como obra abierta en interacción con las audiencias.

Bordoy Giselle.

Cita:

Bordoy Giselle (2016). *El disco como obra abierta en interacción con las audiencias. Humanidades Digitales: Construcciones locales en contextos globales. Asociación Argentina de Humanidades Digitales, Buenos Aires.*

Dirección estable: https://www.aacademica.org/aahd2016/45

ARK: https://n2t.net/ark:/13683/ey3x/6uw

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto*. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: https://www.aacademica.org.*

ASOCIACIÓN ARGENTINA DE HUMANIDADES DIGITALES

Humanidades Digitales: construcciones locales en contextos globales

Actas del I Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales (AAHD)

FILO:UBA
Facultad de Filosofía y Letras

FILO digital
Repositorio Institucional

Humanidades Digitales : Construcciones locales en contextos globales : Actas del I Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales - AAHD / Agustín Berti ... [et al.] ; editado por Gimena del Rio Riande, Gabriel Calarco, Gabriela Striker y Romina De León - 1a ed . - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires, 2018.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-4019-97-4

1. Actas de Congresos. 2. Humanidades. 3. Digitalización. I. Berti, Agustín II. del Rio Riande, Gimena, ed.

CDD 301

ISBN 978-987-4019-97-4

Humanidades Digitales. Construcciones locales en contextos globales

Gimena del Rio Riande, Gabriel Calarco, Gabriela Striker y Romina De León (Eds.)

ISBN: 978-987-4019-97-4

› *Índice*

I. Preliminares

FUNES, Leonardo. *Palabras Preliminares*

del RIO RIANDE, Gimena. *Cuando lo local es global*

FIORMONTE, Domenico. *¿Por qué las Humanidades Digitales necesitan al Sur?*

II. Métodos y herramientas de las Humanidades Digitales

BIA, Alejandro. *Estilometría computacional, algunas experiencias en el marco del proyecto* TRACE

SALERNO, Melisa; **HEREÑÚ**, Daniel y **RIGONE**, Romina. *Modelado 3D del cementerio de la antigua Misión Salesiana de Río Grande: tareas efectuadas y potenciales usos*

VÁZQUEZ CRUZ, Adam Alberto y **TAYLOR**, Tristan. Adnoto: *un etiquetador de textos para facilitar la creación de ediciones digitales*

BRACCO, Christian; **CORREA**, Facundo; **CUEVAS**, Lucas; **CEPEDA**, Virginia; **DELLEDONNE**, Francisco; **VOSKUIL**, Anne Karin; **PAPARAZZO**, Nicolás y **TORRES**, Diego. *Una wiki semántica para las artes escénicas. Conceptos e implementación de la plataforma colaborativa* Nodos

IZETA, Andrés Darío y **CATTÁNEO**, Roxana. *¿Es posible una arqueología digital en Argentina? Un acercamiento desde la práctica*

LACALLE, Juan Manuel y **VILAR**, Mariano. *Una lectura distante de la investigación actual en*

Letras en Argentina

MARTIN, Jonathan y **TORRES**, Diego. *Análisis de patrones en la evolución de wikis*

MARTÍNEZ CANTÓN, Clara Isabel; **DEL RIO RIANDE**, Gimena y **GONZÁLEZ-BLANCO GARCÍA**, Elena. Poetriae. *Una colección de poéticas medievales basada en conceptos métricos únicos y referenciables*

SUED, Gabriela. *Ciudades visibles: estética y temática de tres ciudades iberoamericanas en la red social* Instagram*. Un estudio exploratorio desde las Humanidades Digitales*

III. Educación, políticas públicas, Humanidades Digitales en el aula

DAVICO, María Luz; **LINEARES**, Gabriel y **PEZZUTTI**, Luciana. *Literacidad electrónica en la enseñanza universitaria: cómo, cuándo y dónde*

MUÑOZ, Patricia Alejandra. *Valoración de un proyecto de desarrollo tecnológico y social en la enseñanza de Inglés como lengua extranjera*

PACHECO DE OLIVEIRA, Maria Lívia y **SÁ DE PINHO NETO**, Júlio Afonso. *Brecha digital e o acesso à informação: projetos de inclusão digital*

CASASOLA, Laura. *Experiencia educativa con TIC: Celulares en acción*

DÍAZ, Aída Alejandra y **HUALPA**, Mariela. *Una experiencia de aprendizaje en educación superior mediada por TIC*

FRESCURA TOLOZA, Claudio Daniel. *Computación en la nube en la enseñanza de escritura académica*

LEÁNEZ, Nancy; **LECETA**, Andrea; **MARTÍN**, Marcela y **MORCHIO**, Marcela. *Hacia una reconfiguración del aula de lengua extranjera*

OLAIZOLA, Andrés. *Los escritores vernáculos digitales y el concepto de valor en las escrituras digitales*

CHECHELE, Patricia; **LURO**, Vanesa y **PINTOS ANDRADE**, Esteban. *Afiliarse en la distancia. El ingreso a la educación superior en un entorno virtual de aprendizaje*

ALLÉS TORRENT, Susanna y **DEL RIO RIANDE**, Gimena. *Enseñar edición digital con TEI en español. Aprendizaje situado y transculturación*

IV. Medios, re-mediación, redes sociales

RODRIGUEZ KEDIKIAN, Martín. #100DiasdeMacri. *Analítica cultural en la construcción de los primeros cien días de la presidencia de Mauricio Macri en conversaciones en* Twitter

ALONSO, Julio**; ALAMO**, Sofía; **GONZALEZ OCAMPO**, María Eugenia; **GIAMBARTOLOMEI**, Guido; **MANCHINI**, Lucas y **TOSCANO**, Ayelén. *¿Hacia una algoritmización de los sentimientos?*

DE MIRANDA, Jair Martins. *Samba Global– Do mundo do samba ao samba no mundo*

ORTIZ, María. *Las migraciones en los tiempos del software*

dos SANTOS, Laura. *Arte urbano, de la calle a las redes*

ALAMO, Sofía; **BORDOY**, Giselle; **CHETTO**, Melisa; **IBAÑEZ**, Fernanda, **MIGLIORINI**, Agustina y **GONZALEZ OCAMPO**, María Eugenia. #NiUnaMenos: *Big Data para la comprensión de una problemática de género*

KLIMOVSKY, Pedro. *El documental digital y la representación de lo real*

BERTI, Agustín. *Fotogramas autorizados: La crisis de la noción de obra cinematográfica ante las remasterizaciones*

BORDOY, Giselle. *El disco como obra abierta en interacción con las audiencias*

COELHO, Cidarley. *Forma Material Digital: livro e leitura na sociedade contemporânea*

V. Reflexiones sobre/desde/hacia lo digital

VISCARDI, Ricardo. *Actuvirtualidad e inter-rogación: un lugar entre-otros*

ÁLVAREZ GANDOLFI, Federico y **DEL VIGO**, Gerardo Ariel. *Hatsune Miku, una idol digital: entre el* otakismo *y el* waifuismo

SAÁ, Guido. *Reflexiones sobre música y narración: Recursos retóricos y exegéticos musicales en la línea narrativa y el pathos en* BioShock 2 *y* BioShock Infinite

GLUZMAN, Georgina Gabriela. *Algunas reflexiones sobre la* Base de datos de mujeres artistas en Buenos Aires (1924-1939)

DOMINGUEZ HALPERN, Estela**; ALAMO**, Sofía; **ALONSO**, Julio. *Entramados y ciudades. Visibilizando* Baldosas por la Memoria

GÓMEZ, Verónica Paula. *Territorios nacionales, territorialidades ciberespaciales: disputas discursivas sobre la soberanía en la circulación de literatura digital*

RIGAL COLLADO, Pablo Alonso; **MAESTIGUE PRIETO**, Nancy y **GARCÍA VÁZQUEZ**, Maytée. *La narración hipertextual. El reto cubano*

VI. La publicación científica y el Acceso Abierto desde las Humanidades Digitales

TSUJI, Teresa y **CANELLA**, Rubén. *Lenguajes y recursos multimediales para la difusión de la ciencia. Desafíos y oportunidades digitales*

CATALDI, Marcela; **DI CÉSARE**, Victoria; **FERNÁNDEZ**, Néstor; **HERNÁNDEZ**, Alicia; **LIBERATORE**, Gustavo y **VOUTTO**, Andrés. *Sistema taxonómico de organización de los recursos de información autoarchivados en el Repositorio Institucional de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata*

ÁLVAREZ, Leonardo Javier y **CORDA**, María Cecilia. FLACSOAndes *Tesis: comunicación científica de investigaciones realizadas en maestrías y doctorados del sistema* FLACSO

VII. Digitalización, políticas y prácticas, archivo y memoria

AUTHIER, Carlos; **GIORDANINO**, Eduardo y **LUIRETTE**, Carlos. *La preservación de la memoria audiovisual en Argentina*

GAMBA, Guido; **HEIDEL**, Evelin; **RAIA**, Matías; **ACUÑA**, Ezequiel; **ACTIS CAPORALE**, Carla; **DE LA HERA**, Diego y **ACEVEDO**, Melisa. *Recursos digitales para el acceso a los bienes culturales en dominio público*

FLORES MUTIGLIENGO, Jennifer. *Arte y Archivo*

BUGNONE, Ana y **SANTAMARÍA**, Mariana. *La política de democratización del archivo: el caso del Centro de Arte Experimental Vigo*

GAMBA, Guido; **HEIDEL**, Evelin; **RAIA**, Matías; **ACUÑA**, Ezequiel; **ACTIS CAPORALE**, Carla; **DE LA HERA**, Diego y **ACEVEDO**, Melisa. *Digitalización: Una experiencia de campo*

El disco como obra abierta en interacción con las audiencias

BORDOY, Giselle / Universidad de Buenos Aires (UBA) – bordoygiselle@gmail.com

» *Palabras clave: interfaces, audiencia, artista, obra, Humanidades Digitales.*

› *Resumen*

En los inicios de su obra Marcel Duchamp, artista francés, experimentó con los sonidos. Realizó tres piezas casi sin tener instrucción musical, las que llamó *Sculture Musicale*. Estas esculturas estaban compuestas por dos obras y una pieza conceptual con una nota en la que sugería que se trataba de un happening musical. John Cage retomó estas obras y las explicó como "diferentes sonidos, viniendo de diferentes lugares y perdurando. Produciendo una escultura que es sonora y permanece" (Cage, 1991).

El 1º de mayo de 2016 la banda de rock de Radiohead borró su presencia de la web. El dominio www.radiohead.com estaba en blanco, su cuenta de *Twitter* no tenía un sólo *tweet* y el *Facebook* oficial tampoco contenía ningún tipo de información: literalmente habían desaparecido. La noticia se supo al instante y el apagón virtual duró tres días, luego de ese tiempo crearon una cuenta de *Instagram* donde subieron algunas escenas del tema *Burn the witch*, cinco días más tarde se lanzó *A moon shaped pool*, el noveno álbum de la banda.

La música y el arte tienen una relación antigua, esta simbiosis entre un artista visual y un músico *performer* es sólo una de las tantas maneras de experimentar con el sonido y las audiencias. De Duchamp a Thom Yorke hay más de 100 años de historia.

Esta investigación no tratará de hacer una historia de la música electrónica ni de cómo fue evolucionando la tecnología en el campo musical, lo que sí se intentará retratar es un momento específico en el campo musical. Hay un grupo de músicos de distintos géneros, países y popularidad que están experimentando con diferentes maneras de interpretar y transmitir su experiencia.

Trataremos de identificar diferentes plataformas que son usadas para mostrar de una manera diferente las propuestas artísticas y cómo estas se relacionan con sus consumidores. Se trata de sacar una fotografía de una inquietud artística que está dando vueltas hace varias décadas.

› *Introducción*

En esta investigación se busca exponer diversas 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 aparecieron 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. 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 estipula 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 radica 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.

› *Objetivos*

El objetivo general de este trabajo 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:

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

1.1. 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?

2. Explorar cómo se redefine la figura del artista.

2.1. ¿Cambió el rol del artista? ¿Cómo?

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

3.1. ¿Cuál es el rol del usuario dentro de este nuevo proceso creativo? ¿Qué tácticas de intervención plantea la audiencia?

› *Marco teórico*

Intentar establecer un marco teórico para estudiar los productos musicales a la luz del advenimiento digital 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. De esta manera 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. Berry (2011) identifica tres olas digitales de las Humanidades Digitales y se centra específicamente en la tercera, donde hay un *giro computacional* (Berry, 2011: 3). Esto significa que, al observar los componentes digitales de las humanidades a la luz de la especificidad de su medio, aparece una manera de pensar cómo los medios producen cambios epistémicos. De tal modo, las Humanidades Digitales nos brindan el marco ideal para analizar el mix entre conceptos culturales y computacionales, desde donde hacer una foto de época de lo que está sucediendo con la propuesta artística musical.

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.

Todas 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.

> 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).

Se trata de una base que rige y acompaña a diferentes propuestas artísticas. Desde esta perspectiva el software cultural es el pegamento que une varios sistemas y les dan sentido a diferentes procesos culturales.

Por otro lado, las apps que analizaremos presentan las características de un producto *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).

Tanto desde el enfoque *transmedia* como desde la cultura del software, que supone pensar al objeto cultural en clave algorítmica, el producto artístico puede ser pensado y concebido completamente maleable.

En su libro *Hacer clic*, Scolari 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)[1].

Otro concepto fundamental para el análisis de la propuesta artística es el de *narrativa transmediática*. Pedranti (2013) dice:

> La gente se ha reunido alrededor del contenido y las historias; no frente a un dispositivo en particular. La dieta mediática está hecha a medida, en términos de contenido, horarios y dispositivo: "los nuevos dispositivos no están centrados en los medios, sino que están centrados en las narrativas" (Pedranti, 2013: 2).

Estos autores buscan establecer una nueva categoría dentro de lo musical: la de música *transmedia* (Scolari, 2014). Este concepto no es nuevo tiene en parte su origen en el concepto de origen alemán *Gesamtkunstwerk* –obra de arte total– y refiere a obras artísticas que integran música, teatro y artes visuales.

> Para que esta vida musical perdure no alcanzará con que el mismo tema musical nos llegue, en vez de a través del aire, a través de internet. Hará falta, además, que se relacione o construya otros discursos y que incorpore nuevos usos, o prácticas, o disfrute de lo musical de la vida social (Férnandez, 2014: 20).

Sobre este punto Baricco (2008) trae una teoría que se ajusta al marco de nuestro análisis y explica que:

> […] 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 acarreaban 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, están preparándose para este nuevo tipo de interfaz líquida-maleable y las diferentes experiencias que pueden generar.

---

[1] 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 (2004: 44). Sin embargo, lo que realmente importa son las metáforas en que toma forma la interfaz, que aquí retomaremos.

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.

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.

La obra así entendida puede ser considerada también como obra abierta, ya que es un producto en continuo movimiento (Eco, 1962), donde el autor no establece una estructura definida, sino que habilita un conjunto de posibilidades que el intérprete extraerá de forma no determinada.

Ligado al concepto de obra abierta, podemos estudiar la dimensión de artista, entendiendo a este como el actor que diseña-proyecta un espacio y modela ciertas interacciones a través de un conjunto de estrategias (de Certeau, 2000). En este sentido, 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). El autor debe desentrañar el concepto de obra musical y pensarla en dos niveles: contenido e interfaz, que no pueden ser entendidos de manera separada, sino que son parte de un todo.

Al ser una obra abierta y en continuo movimiento enlaza la idea del artista con las diferentes interpretaciones que puede tener la audiencia. Éstas generan una huella que altera el producto original, llegando al punto de no saber quién lo planteó, la obra deja de ser del artista y pasa entonces a tener tantas reformulaciones como consumidores tenga.

En otros términos, la diferencia entre autor y audiencia tiende a volverse borrosa, esto nos introduce en la tercera y última dimensión: las audiencias participativas (Jenkins, 2008: 235), basadas en las interacciones de los usuarios con las plataformas sociales puestas a su disposición. Esas interacciones pueden pensarse como tácticas (de Certeau, 2000: 36) otras maneras de hacer dentro de las interfaces, algunas previstas por el artista y otras no.

El *remix* (Bourriad, 2004: 25) es 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, cambiando 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".

Una vez explicitadas las tres dimensiones que se abordarán en este trabajo resulta oportuno retomar la metáfora del bárbaro; este ser es una metáfora del momento posmoderno que estamos viviendo y ese es parte del trabajo que se desarrollará en esta

investigación.

› *Metodología*

Este trabajo 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. Por ello, centra su investigación 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. 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*, disco lanzado por Björk en el 2011. El mismo 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? *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.

› *Análisis*

Tal como mencionamos en el apartado metodológico, se propuso un estudio de tres casos, en cada uno de estos casos se plantearon tres dimensiones (obra-autor-audiencia) para analizar la información. Cada dimensión se encuentra unida a la otra para existir y crecer; entre la obra y el artista hay una relación bidireccional, se retroalimentan sin poder plantear qué surgió primero si la idea desde el autor o la manifestación artística; en cambio la audiencia es un producto de esta relación.

Antes de continuar el análisis de cada dimensión no debemos olvidar que estas experiencias solo retratan un momento puntual y de ningún modo tienen intención de establecer una verdad absoluta sobre el futuro de la música y los avances tecnológicos.

La obra

Al decidir emprender este estudio hubo que entender los modos en que se reformulaba la obra y que esto tiene implicancias en la reconceptualización del compositor y en las posibilidades de participación de la audiencia. Se indagó cómo se presentaba el concepto de obra musical ligado a la digitalización y a su carácter *transmedia*, como era parte de un ecosistema de medios y qué tipo de diálogos se producen.

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[2], ya que son programas de software que son utilizados para crear y acceder a objetos y ambientes de medios. 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

---

[2] 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).

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 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*[3] en los países nórdicos. De esta manera, 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). Cuyo objetivo 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

---

[3] Para profundizar en las características del programa remitimos al sitio de *Biophilia*. Véase: http://biophiliaeducational.org/.

variables externas, geolocalización y el horario donde se abra la aplicación más allá de la interacción del usuario.

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 *espacio* y *tiempo*[4] para que se pueda poner en marcha la variedad de posibilidades que tienen los temas musicales. De esta manera podemos entender a esas dimensiones 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 factores externos 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.

En este punto es importante dejar establecidas ciertas bases teóricas para entender la metamorfosis de la noción de obra y cómo irá evolucionando. De tal modo, profundizaremos en el concepto de obra según Umberto 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[5] (Eco, 1962) para que esta pueda ser considerada abierta tiene que contar con ciertas características:

---

[4] Es necesario tener en cuenta que las variables *tiempo* y *espacio* no son factores que se retomen en los sistemas *transmedia* pero que implican un grado de apertura que vale la pena ser señalado.

[5] 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. 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).

> 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 recogiéndose 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.

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 donde el rol del artista y la audiencia se encuentran completamente alterados.

Es importante entender que, si bien la obra de arte fue cambiando (y este no es un proceso estático que ya haya terminado), dependiendo del momento se van incorporando nuevas aristas, aparecen nuevos conceptos. Así, han tenerse en cuenta cuestiones tales como el código fuente[6] y la experiencia de usuarios. De esta manera, 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 (Barthes, 1987)[7] y puede ser visto explícitamente con la aplicación *Anartistas* del movimiento *Música Movel* donde se muestra una obra a merced de los usuarios de ésta; 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*. Este nuevo concepto de obra en código abierto es visto desde el punto de vista de las Humanidades Digitales y el avance tecnológico es superador para la obra y el artista.

---

[6] 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.

[7] 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.

El artista

Más allá de la mutación que va sufriendo la obra hay que pensar quien es el actor que pone su mente creativa a trabajar y la piensa como un objeto innovador. Hay que pensar a este 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 magnífica 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 artista piensa cómo percibe la obra de arte y cómo la transmite hacia unos otros.

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. En este punto del relato retomamos el análisis de *Biophilia*: en el mismo, 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 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 y el director de una empresa de ingeniería robótica, que fue el encargado de construir cuatro *arpas de gravedad*[8]. La artista no sólo pensó en las letras y sonidos que quería

---

[8] *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. Petridis, A. (2011, octubre 06) Björk: *Biophilia*–review. *The Guardian.* Véase: https://www.theguardian.com/music/2011/oct/06/bjork-biophilia-cd-review.

transmitir, sino que también incorporó a su proceso creativo la creación de instrumentos para lograr esa imagen sonora. 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 Nación*[9] explica que "son canciones que buscan a las *apps* como un género. Por eso le pusimos *aplicanciones*, un tipo de canciones que por su carácter combinatorio están vivas mientras puedan ser combinadas".

De esta manera, genera un acuerdo de lectura[10] 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, el autor cuenta que las tres canciones le llevaron un año y medio. La pista *n1* tiene 38 versos combinatorios, 19 largos y 19 cortos, que se pueden combinar en cualquier dirección en cambio *n3* tiene cien versos combinables con rima y estructura métrica fija, sólo para ese tema estuvo ocho meses[11].

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.

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*[12] y consiste en asegurarse que ningún aspecto de la experiencia de usuario pase desapercibido ni sea considerado obvio en el desarrollo de una plataforma. Esto significa que se debe tomar en

---

[9] Entrevista a Jorge Drexler. Ramos, S. (2012, diciembre 22). Jorge Drexler habla de *N*, su álbum de *aplicanciones*. *La Nación.* Véase http://www.lanacion.com.ar/1539369-jorge-drexler-habla-de-n-su-album-de-aplicanciones.

[10] 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.

[11] Véase nota 9.

[12] Véase https://www.amazon.com/Elements-User-Experience-User-Centered-Design/dp/0321683684.

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.

Como ya hemos mencionado anteriormente, en la 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). La interfaz moldea la manera en que el usuario concibe el propio ordenador mediático al que accede a través del ordenador.

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 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.

La Audiencia

Como una reacción en cadena al modificar una capa del proceso de creación se influencia a otras. De esta manera la audiencia que consume estas aplicaciones musicales también se ve afectada por la mirada del artista y el cambio que se procesa en la obra musical. De este modo nos interesa explorar cómo se redefine la audiencia que interactúa, identificar cuáles son los modos que tiene para existir en relación con la obra y qué tipo de usos genera la misma.

La audiencia que presentamos en esta investigación se encuentra 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 puede intervenir en ella, moverla, tocarla y producir nuevas obras en base a las interacciones de la interfaz que la contiene. 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 del siglo 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[13] 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.

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: 16), 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.

---

[13] 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 también. 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.

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.

Esto 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.

Las tres aplicaciones que abordamos a lo largo de este estudio tienen diferentes *recorridos* que trabajaremos a continuación:

1. 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.
2. *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 una 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.
3. 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.

› *Más allá del usuario*

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.

Fluxus[14] es 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: 15).

Por otro lado, y mucho más cercano a la actualidad aparece el concepto de *postproducción* acuñado por Bourriad (2004), quien explica que en la época de la cultura de masas cada vez son más los artistas que reutilizan, re-exponen, 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.

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 posproducción, 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.

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 este trabajo, 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 llevan 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.

[14] La palabra proviene del latín *flujo*.

› *Conclusión*

A lo largo de este trabajo se trató de mostrar cómo cambió en el concepto clásico de propuesta musical, planteando una transformación en el rol del músico y de la audiencia. Se intentó mostrar cómo estas propuestas con diferentes condiciones de producción interpelaban a sus audiencias de manera creativa para que estas puedan resignificar la obra.

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.

El/la artista de las nuevas obras musicales aparece entonces como 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.

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*, la cual implica 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 reinterpretaciones 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 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. 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 investigación.

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 queda 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?

› *Bibliografía*

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). *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona: Paidós.

Berry, D. (2011). Digital Humanities: First, Second and Third Wave. 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. Recuperado de http://catedradatos.com.ar/2013/10/teorico-9-humanidades-digitales-tercera-ola-de-estudios-cuantitativos/ el 03/06/2017.

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

_____ (2014). Los artistas son semionautas. *Página 12*. Recuperado de https://www.pagina12.com.ar/diario/artes/11-33733-2004-04-11.html el 03/06/2017.

Cage, J. (1991). *Escucha*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Hj7rq-gEzgo el 03/06/2017.

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

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

Ferguson, K. (2012). *Everything is a Remix.* Recuperado de https://vimeo.com/42393680 el 03/06/2017.

Fernandez, J. L. (2014). Innovación en la industria cultural. Buenos Aires: La Crujía.

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

Garret, J. (2002). *The Elements of User Experience*. California: Peachpit Press.

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

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

Manovich, L. (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. Recuperado de http://catedradatos.com.ar/recursos/el-software-toma-el-mando/ el 03/06/2017.

McLuhan, M. (1964). *Comprender los medios de Comunicación. Las extensiones del ser humano*. Buenos Aires: Editorial Paidos.

Open Culture (2016). *Hear the Radical Musical Compositions of Marcel Duchamp (1912–1915).* Recuperado de http://cor.to/Duchamp el 03/06/2017.

Pedranti, G. (2013). *Friends, Partners & Co: A sustainable model for the media?*. Barcelona: Instituto Europeo de Diseño. Recuperado de http://goo.gl/32FBLZ el 03/06/2017.

Piscitelli, A. (2013). *¿Cómo definir a las humanidades digitales o como no definirlas?* Cátedra de Procesamiento de Datos (UBA). Recuperado de http://cor.to/piscitellitesi 03/06/2017.

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. *Semiofest*. Recuperado de

https://www.youtube.com/watch?v=NzqLIPn0440 el 03/06/2017.

_____ (2014). *Más allá del Pentagrama: Transmedia y música. Hipermediaciones*. Recuperado de https://hipermediaciones.com/2014/01/19/transmedia-y-musica/ el 03/06/2017.

Wainerman, C. y Di Virgilio, M. M. (2012). *Los objetivos en el desarrollo de la investigación social.* Buenos Aires: Universidad de San Andrés.