



Universidad Nacional de Córdoba
Repositorio Digital Universitario
Biblioteca Oscar Garat
Facultad De Ciencias De La Comunicación

**EL SONIDO DE LAS NUEVAS GENERACIONES: EL IMPACTO DE LA TECNOLOGÍA
DIGITAL EN LOS PROCESOS DE PRODUCCIÓN, MASTERIZACIÓN Y DIFUSIÓN DE LA
MÚSICA ACTUAL**

Rodrigo Juan Vargas Viola

Cita sugerida del Trabajo Final:

Vargas Viola, Rodrigo Juan. (2019. "El sonido de las nuevas generaciones: el impacto de la tecnología digital en los procesos de producción, masterización y difusión de la música actual" Trabajo Final para optar al grado académico de Licenciatura en Comunicación Social, Universidad Nacional de Córdoba (inédita).

Disponible en Repositorio Digital Universitario

Licencia:

Creative Commons Atribución – No Comercial – Sin Obra Derivada 4.0 Internacional



Universidad Nacional de Córdoba
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Trabajo final de la Licenciatura en Comunicación Social



El sonido de las nuevas generaciones: El impacto de la tecnología en los procesos de producción, masterización y difusión de la música actual

Vargas Viola, Rodrigo Juan – Orient. Radio

Director:

Lic. Pablo Daniel Ramos

RESUMEN / ABSTRACT

Los cambios vividos en la industria musical a partir de la evolución de las herramientas digitales se manifiestan en todas las dimensiones, desde la grabación, producción, pasando por la masterización llegando incluso a la forma de consumo de la misma. Las barreras entre grabación, producción y escucha de la música, se ven cada día más desdibujadas. La modernidad nos presenta la posibilidad de interactuar con nuestro medio de una manera creativa, desde discos grabados y editados en un Ipad (The fall - Gorillaz) hasta material editado total y completamente con computadoras portátiles, sin la ejecución de ningún instrumento. ¿Cómo evolucionó el proceso de creación musical hasta llegar a una obra creada total y completamente en un ordenador? ¿Cómo puede una obra donde no hay intérprete lograr la musicalidad presente en creaciones como las del artista Girl Talk? Es claro, que el panorama ha cambiado, sobre todo en las últimas décadas y ser músico ha dejado de relacionarse exclusivamente con la ejecución de un instrumento. Las nuevas tecnologías nos ofrecen múltiples herramientas para explorar nuestra creatividad musical y abren el panorama, cambiando de manos el poder para hacer del artista nuevamente el centro de la obra y poniendo en jaque el eterno papel que la industria discográfica ha sabido crearse. Desde su propia casa, el músico actual se transforma en su propio productor, y un gran porcentaje de la música en circulación está grabada producida y mezclada en estudios caseros.

Pero ¿Cómo se da esta revolución? ¿Cuáles son las principales innovaciones que permiten este cambio? En el presente trabajo, me dispongo a hacer un recorrido histórico de las herramientas y procesos que acompañaron el surgimiento y crecimiento de la industria de la música desde sus comienzos, para poner el acento finalmente en el cambio vivido en las últimas tres décadas, con el surgimiento y afianzamiento de los denominados home studio o estudios caseros. Es preciso aclarar que esta última etapa, es el punto desde el cual este trabajo se diferencia de la mayoría de los antecedentes encontrados. Mientras estos se disponen a analizar únicamente, el impacto que la evolución tecnológica tuvo sobre la industria discográfica, el presente trabajo pretende a su vez, sacar a la luz los mecanismos de apropiación de dichos avances tecnológicos por parte de los músicos independientes. Para ello pretendo analizar la obra de cuatro músicos independientes previamente seleccionados distribuidos entre las ciudades de Goya (Corrientes), Córdoba (Capital) y Buenos Aires, con el fin de sacar a la luz los modernos procedimientos y herramientas utilizados durante los procesos de producción, masterización y distribución de su música.

Agradecimientos:

A mi madre.

Índice:

Resumen/Abstract.....	3
Introducción:	7
Objetivo General.....	7
Objetivos Específicos.....	7
Antecedentes y justificación del estudio.....	8
La elección del objeto de estudio.....	10
Estrategias metodológicas.....	12
Capítulo 1: Conceptos claves a la hora de abordar la problemática	
1.1 Sobre los alcances de la era digital en la actividad humana.....	14
1.2 La sociedad de la información: Orígenes y diversos abordajes del término.....	15
1.3 McLuhan, Brzezinski.....	16
1.4 Otras miradas sobre la sociedad de la información.....	19
2.0 La web 2.0 y el surgimiento de un nuevo tipo de usuario.....	24
2.1 Surgimiento y evolución de la web 2.0.....	25
2.2 Interactividad en la web 2.0: el poder de la comunidad virtual.....	27
2.3 Las redes sociales como medio de difusión.....	31
2.4 Hacia una idea del concepto de industria cultural.....	34
Capítulo 2: Surgimiento y evolución de la industria musical.....	38
3.0 El caso particular de la música.....	40
3.1 Surgimiento de la industria de la música.....	42
3.2 El surgimiento de la notación musical.....	43
3.3 La industria de la música grabada.....	45
3.4 El soporte y su influencia en la industria musical Tradicional.....	46
3.5 La industria de la música en la era digital.....	49
3.6 Las nuevas formas de escucha.....	52
4.0: La música en la era digital desde la perspectiva del artista.....	53
4.1 El caso de los home studio.....	55
4.2 La explosión de las grabaciones caseras.....	58
4.3 Las redes sociales como medio de difusión en el caso particular de la música.....	60
4.4 La función del músico productor.....	64
4.5 - Sellos.....	65

4.6 Hacia una definición de la música independiente.....	65
Capítulo 3: El caso particular de los músicos previamente seleccionados	
5.0 Presentación de los músicos y descripción de su proyecto.....	67
5.1 Herramientas y proceso de producción.....	67
5.2 El uso de las redes: Difusión y Herramienta de Aprendizaje.....	76-77
5.3 El uso del formato físico.....	79
5.4 La música independiente.....	81
5.5 Presentaciones en vivo.....	83
5.6 La composición mediante herramientas digitales.....	85
6.0 Conclusión.....	89
Anexos.....	93
Entrevista Nicolás De Bórtoli.....	98
Entrevista Andrés Asia.....	111
Entrevista Maximiliano Fernández.....	130
Entrevista Nicolás Benedí.....	143
Preguntas para el desarrollo de las entrevistas.....	152
Bibliografía.....	154

Introducción

Objetivo General

Analizar las nuevas formas de apropiación, y el uso de las herramientas digitales en los procesos de producción, masterización y difusión musical, a partir del análisis puntual de la obra de cuatro músicos independientes previamente seleccionados, procedentes de las ciudades de, Goya (Corrientes), Córdoba y Buenos Aires.

Objetivos Específicos

Contrastar las formas de producción de los músicos seleccionados con diversos ejemplos de músicos provenientes de la web.

Analizar la influencia de las herramientas tecnológicas surgidas en la denominada “era de la información”, en las formas de producción masterización y difusión de la música realizada por el grupo previamente delimitado de músicos independientes.

Analizar el papel de la red y las comunidades virtuales como herramientas de trabajo destinadas a la producción y difusión de la música.

Analizar la influencia de los distintos formatos (físicos y digitales) en las formas de distribución de la música.

Analizar el rol del ordenador en el proceso de producción musical en la actualidad.

Antecedentes y justificación del estudio

Siguiendo las ideas del Héctor Fouce (2010), de la mano de una fuerte innovación tecnológica, han surgido nuevas formas de producción y consumo de la música que han afectado a las compañías relacionadas a este ámbito, produciendo una fuerte crisis, que las condujo inevitablemente a una readaptación en aras de supervivencia. Fouce remarca la crisis vivida por la industria discográfica a partir de la década del 90, derivada del descenso constante de las cifras de ventas. Esta crisis, como nos indica el autor, revela una transformación tanto de la industria cultural como de su relación con el público. “Lo que está en crisis, por tanto, no es solo un modelo de negocio, sino también un modelo de consumo, producción, y por ende, un modelo de relaciones culturales.”(Fouce, 2010, p. 2). Siguiendo esta misma línea Fabián Arango Archilla afirma que la transformación que atraviesa la industria discográfica a partir de la década del 90 es producto del surgimiento y combinación de tecnologías de información y comunicación entre las cuales encontramos, la internet, las multimedia, las plataformas p2p y los formatos mp3, postura en la cual coinciden autores como Juan C. Calvi, quien realiza un análisis de la industria remarcando el importante papel que las descargas ilegales y la piratería juegan con respecto a la crisis sufrida por las compañías discográficas y la readaptación hacia nuevas formas de consumo y distribución de la música (Calvi, 2006, p. 2.)

Ahora bien, centrando la atención en el proceso de ejecución y producción de la música por parte del intérprete, podríamos retomar lo expuesto por Alicia Peñalba en su artículo “Nuevas relaciones gestuales del intérprete”, donde trabaja sobre la idea del cambio de gestualidad productora que la música compuesta por ordenadores trae consigo. ¿A qué se refiere exactamente con gestualidad? La música de la era digital no requiere del gesto productor o, para ponerlo en palabras más sencillas de la ejecución directa del instrumento. El sonido es previamente almacenado y el proceso de composición se desarrolla de manera análoga al montaje de una película, mediante la superposición de pequeñas partes. Por supuesto que no todos los procesos compositivos funcionan de la misma forma, y las viejas costumbres de ejecución y grabación están lejos de desaparecer, pero las nuevas tecnologías nos otorgan una gama de posibilidades impensables hace tres décadas, en la era del predominio de las compañías discográficas.

En coincidencia con los artículos mencionados, este trabajo se dispone en parte, a realizar un recorrido histórico de las herramientas tecnológicas que permitieron la evolución de una industria de la música, haciendo hincapié en el proceso transitado desde la década del

noventa, con la masificación de los ordenadores, y el surgimiento de las herramientas que permiten al artista (si bien no del todo) independizarse de la industria discográfica.

“Decía Roland Barthes (1986) en relación con la pintura que sería posible escribir una historia distinta de ésta de forma que atendiera no ya a las obras ni a los artistas, sino a los instrumentos y a los materiales, es decir, a la tecnología empleada por los autores para la realización de estas obras. Este proyecto vale tanto para la pintura como para el resto de las artes y resulta tanto más evidente en una época donde la tecnología está cada vez más presente en nuestras vidas, configurando nuestras formas de sentir, experimentar y pensar el presente.”(Barthes, 1986 citado en Márquez, 2010)

Si bien es cierto que sin el desarrollo de un marco teórico que explique el contexto en el cual surgen dichas herramientas, este trabajo resultaría incompleto, es preciso aclarar que lo que aquí se busca a su vez, es entender las formas de apropiación de las herramientas digitales por parte de los artistas. En este sentido se podría decir que, este estudio se aleja de los antecedentes mencionados anteriormente, ya que estos se centran únicamente en el impacto que el avance de la tecnología ha ocasionado en la industria de la música y no en el artista y sus formas de apropiación de dicha tecnología. Mientras que abundan los estudios realizados respecto al impacto de la tecnología en la industria musical y sus modelos de negocio, el impacto de la tecnología en la música desde el la perspectiva del artista es todavía, algo poco indagado y de lo que aún queda mucho por descubrir. A partir de la masificación de las herramientas digitales, la producción, grabación, masterización y difusión de la obra han pasado a manos de los artistas, convirtiéndolos en dueños de sus propias obras. A partir de este nuevo panorama surge la necesidad de indagar sobre el futuro de la industria y de la música en sí, a partir del punto de vista de sus protagonistas directos, los músicos. Siguiendo esta línea, es necesario hacer mención del trabajo realizado por María Claudia Lamacchia “La Música Independiente en la Era Digital” uno de los pocos estudios que trabaja sobre la idea de la perspectiva del músico, las formas en que se da el uso de la tecnología digital en el ámbito de la producción, distribución, comercialización y difusión del material musical en Argentina.

La elección del objeto de estudio

Lo que me motivó a llevar a cabo el desarrollo de este trabajo, fue en primera instancia, mi profundo interés por la música y su proceso de desarrollo. Desde muy pequeño me sentí atraído por el mundo de la interpretación y la producción musical, lo que me llevó poco a poco a investigar el camino que transita una canción o un álbum desde que es concebido por el artista hasta que se encuentra grabado y listo para ser escuchado. A partir de allí comenzó mi relación con el proceso de producción musical, asistiendo a pequeñas grabaciones de artistas amigos, que por entonces desarrollaban su actividad con herramientas precarias que presentan múltiples fallas y no otorgan una calidad de audio aceptable. Transcurría la década del 2000, y si bien por entonces, la mayoría de las herramientas que describo a lo largo de este trabajo ya habían sido desarrolladas, todavía eran muy poco comunes en Argentina, debido principalmente a su costo. Con el correr del tiempo, dichas herramientas fueron llegando y con ellas se desató una etapa de grabación y producción casera que en la actualidad se encuentra en la cúspide de su desarrollo.

Por otro lado, la elección del tema a trabajar, estuvo motivada por la idea de investigar y desarrollar un trabajo acerca de los cambios ocasionados por la explosión de las herramientas digitales y la apropiación de estas por parte de los usuarios. Entre los cambios fundamentales se encuentran, la expansión de la red internet en las últimas décadas, y el fuerte crecimiento en el número de computadoras personales. Ambas herramientas han otorgado a los usuarios la posibilidad de explorar y producir su propio contenido. Lo sorprendente, reside tal vez, en la calidad que han logrado dichas producciones. Si bien en los años 90, las primeras producciones audiovisuales realizadas por usuarios no llegaban a tener una calidad profesional, en la actualidad las herramientas han evolucionado de tal forma que permiten desarrollar productos más que aceptables, que son consumidos a diario por millones de personas alrededor del mundo. Cabe mencionar, que si bien las grandes compañías desarrollan cada vez más producciones para la web, un gran porcentaje del contenido que consumimos en red está desarrollado por usuarios desligados de relaciones con grandes empresas. Por su parte, la impresionante expansión de la red internet en los últimos años ha otorgado el espacio perfecto para la difusión de dicho material, y ha impulsado a su vez, nuevas formas de aprendizaje ligadas a la experiencia online. Esto es fácil de observar a la hora de analizar el gran número de tutoriales y blogs especializados que abarcan múltiples áreas de estudio que pueden ir desde la matemática, pasando por la cocina, la programación, la carpintería, etc. Esto ha llevado sin duda al perfeccionamiento en el desarrollo de las

actividades humanas y ha otorgado a los usuarios la posibilidad de estudiar y desarrollar sus productos y actividades sobre la base de un conocimiento colectivo organizado desde la experiencia online. Dicha experiencia de organización, otorga a su vez la posibilidad de dar a conocer las producciones propias en un grupo interesado sobre temáticas específicas. Son numerosos los blogs especializados, a partir de los cuales los usuarios aprenden sobre determinada actividad, a la vez que comparten sus propios conocimientos y sus producciones personales con otros usuarios. Esto favorece a una rápida expansión de las producciones, ya que los posibles consumidores se encuentran previamente organizados en una misma comunidad online que promueve a su vez la enseñanza de determinada actividad.

Por otro lado, si bien el surgimiento de un medio no lleva a la desaparición de otro, si lleva a cambios en las costumbres y en el entendimiento de los demás medios por parte de los usuarios. Podría decirse entonces, que los usuarios actuales se encuentran más familiarizados por ejemplo, con procesos como el montaje, tan presente en medios como la televisión. Esta posibilidad de intervenir mediante la computadora personal, en procesos como el montaje, lleva a un entendimiento mucho más profundo de las herramientas que forman parte de la construcción del relato televisivo y los demás medios. De este modo, si bien el medio no desaparece, su discurso es analizado desde otra perspectiva, la de un usuario que comprende las herramientas utilizadas para la conformación de dicho discurso. El surgimiento de un usuario activo, que produce, comunica, interviene y critica el contenido desde una perspectiva más especializada, es una idea que me ha atraído desde el principio y ha sido uno de los disparadores principales a la hora de seleccionar el tema de este estudio. Desde la perspectiva musical, este usuario ya no depende de los grandes medios de comunicación, es capaz de producir su propia música y con algo de suerte hacerla circular a través de la web y llegar a un gran número de personas. Por otro lado, se producen cambios cruciales en la circulación de material en formato físico y digital, en el proceso de masterización, grabación y producción. Si bien los grandes estudios no desaparecen, se produce una explosión en el número de grabaciones caseras. Por otro lado la posibilidad que nos otorga internet de escuchar cualquier estilo desde cualquier parte del mundo lleva al surgimiento de nuevos estilos y formatos que nacen de la mezcla de estilos y formatos anteriores. Esto se ve impulsado por la desaparición de la influencia de las compañías discográficas en el carácter estético de las obras musicales. Es decir, al poder realizar su actividad fuera del circuito de las grandes compañías, el artista puede optar por nuevos formatos que no necesariamente estén determinados por la posibilidad de explotación comercial en el mercado. Todos estos factores unidos nos permiten hablar de una “época dorada” de la producción musical, donde los

artistas recuperan el poder sobre su propia obra, y cada vez son más los que se animan a producir y hacer circular su propio material por fuera de los circuitos impuestos por las grandes compañías discográficas.

Estrategias metodológicas

Para el desarrollo del estudio, trabajé en primer lugar con los conceptos y autores claves que permiten la comprensión y definición de la idea de “Era de la información”. A partir de allí, me posicioné en el análisis de las nuevas formas y modos en los que se desarrolla la producción, difusión y comercialización de la música, tanto desde la perspectiva de la industria, como de los artistas independientes.

De acuerdo a sus características, este estudio se posiciona metodológicamente dentro del grupo exploratorio-explicativo. Exploratorio ya que pretendo en principio ofrecer un primer acercamiento a un tema poco desarrollado previamente, buscando familiarizar al lector con la problemática referida a la influencia del desarrollo tecnológico en la producción musical. Explicativo, ya que busco ahondar y descubrir las causas que expliquen los cambios que han atravesado las distintas fases de la producción musical en la era de la información.

Por otro lado, para la realización del presente estudio, llevé a cabo una combinación de estrategias de investigación de carácter cuantitativo y cualitativo. En el caso del método cuantitativo, examine diversas encuestas y datos numéricos provenientes de organismos públicos, diversos investigadores, entidades privadas y estudios previos sobre el tema. En el caso del método cualitativo, utilice nuevamente datos provenientes de estudios previos sobre la temática, documentales, artículos de medios digitales, entrevistas a músicos/productores, charlas sobre la temática, etc.

Para llevar a cabo las entrevistas, utilicé 28 preguntas (Incluidas en los anexos) a modo de guía. En el caso de los primeros artistas, realicé las entrevistas cara a cara. En principio entregué las preguntas a los entrevistados, pero luego de varios intentos fallidos, decidí llevar a cabo entrevistas del tipo informal, tomando las preguntas como guía para el desarrollo de una conversación. En el segundo caso realicé las entrevistas a distancia, enviando por mail las preguntas a los entrevistados, que posteriormente respondieron enviando, en un caso archivos de audio y en el restante, un texto.

Por otro lado, yo mismo desempeñe el rol de “técnico de grabación de voces” en la producción de dos canciones de uno de los músicos seleccionados. Durante ese proceso, pude

ver más de cerca las formas de trabajo de dicho músico y las estrategias y herramientas utilizadas durante el proceso de grabación.

Para visibilizar las formas y modos en que se dan los cambios en los procesos de producción, masterización y difusión de la música en la actualidad, procederé al análisis de la obra de cuatro músicos independientes previamente seleccionados, distribuidos entre las ciudades de Goya (Corrientes), Córdoba (Capital) y Buenos Aires. El análisis estará centrado entonces, en las formas en que dichos músicos hacen uso de las nuevas herramientas digitales, con el fin de producir y difundir su obra. A su vez, cabe aclarar que se contrastaron las estrategias utilizadas por los músicos seleccionados con estrategias utilizadas por diversos músicos independientes de la red, con el objetivo de complementar el análisis desde una perspectiva más amplia. Ya que el trabajo del músico nunca se realiza de manera aislada, sino que está inserto en un marco global y es directamente influenciado por la actividad de otros artistas, el análisis de las estrategias utilizadas por otros músicos en la actualidad, nos permitirá posicionarnos en un lugar desde el cual será más claro comprender la decisión de los músicos previamente seleccionados a la hora de elegir las herramientas y estrategias de producción y difusión de su obra.

En síntesis, en el capítulo I, desarrollo el marco teórico del presente estudio, trabajando sobre los conceptos claves relacionados a las ideas de “era de la información”, “industrias culturales”, “web 2.0”, “comunidad e interactividad en red” y, “las redes como medio de difusión”, desde la perspectiva de diversos autores. En el capítulo II, trabajo sobre el surgimiento y evolución de la industria musical, desde su nacimiento hasta su desarrollo actual relacionado a las herramientas digitales. Analizo a su vez, desde la perspectiva del artista, el surgimiento y posterior explosión de las grabaciones caseras, el cambio en las funciones a cargo de los músicos en el proceso de producción y la difusión de la obra en redes sociales. Por último, en el capítulo III, el lector podrá encontrar un análisis detallado de las formas de producción de la obra de los músicos previamente seleccionados.

Capítulo 1: conceptos claves a la hora de abordar la problemática.

1.1 - Sobre los alcances de la era digital en la actividad humana

Resultaría difícil en la actualidad, encontrar una rama de la actividad humana, cuya evolución no haya sido impulsada de una manera trascendental por la denominada revolución de la era digital. Parafraseando a Juan Ángel Jódar Marín (2010)

“La Revolución Industrial marcó el devenir del hombre entendido como entidad social y cultural. La llegada de la era digital y, con ella, las nuevas tecnologías, ha generado un crecimiento tecnológico sin precedentes, motivando que -en determinados ámbitos- se hable de una Segunda Revolución Industrial.” (p. 3)

Así, “la implementación de estas nuevas tecnologías se está manifestando sobre lo que se ha llamado sociedad industrial, dando lugar a lo que actualmente conocemos como sociedad de la información o del conocimiento” (Franco, 2005 citado por Jódar Marín, 2010 p. 3).

Y es que, si se centra la atención en algún área específica, tomemos como ejemplo las formas de socialización, será claramente perceptible el cambio que dicha actividad ha experimentado desde la llegada y masificación de los ordenadores. Como dice Nicholas Negroponte “Hemos presenciado cómo los ordenadores se trasladaron de enormes espacios con aire acondicionado a armarios, luego a escritorios y ahora a nuestras rodillas y a nuestros bolsillos. Y este proceso aún no ha terminado” (Negroponte, 1995, p. 8.). Esta llegada de la era digital trae consigo un fenómeno, al cual Negroponte se refiere como “la transformación de átomos a bits”, fundamentado en la idea del rol fundamental que cumple la información en el desarrollo de la revolución digital. Recuperando lo expuesto por Juan Ángel Jódar Marín “al igual que la energía fue el motor de la Revolución Industrial, la información es el eje sobre el que gira esta revolución tecnológica.” (Jódar Marín, 2010 p. 2). En los últimos años:

“venimos presenciando una revolución en las tecnologías de la comunicación y de la información cuyo alcance es mucho mayor de lo que la mayoría de nosotros pudimos haber imaginado. Uno de los principales efectos de estas nuevas tecnologías ha sido la reducción drástica del coste y del tiempo necesario para almacenar, procesar y transmitir la información. Estos impresionantes cambios en las relaciones de precios afectan de manera fundamental al modo en que organizamos la producción y distribución de bienes y servicios y, por ende, al propio trabajo. Esta evolución está transformando el trabajo, las estructuras de cualificaciones

y la organización de las empresas, lo que introduce un cambio fundamental en el mercado de trabajo y en la sociedad en su conjunto” (CE, 1996 citado en Becerra, 2003, p. 9).

1.2 - La sociedad de la información

Orígenes y diversos abordajes del término

“El término Sociedad de la información fue propuesto en 1980 por el japonés Yoneji Masuda, en el marco del libro *La Sociedad informatizada como sociedad post-industrial*. Como bien lo sugiere el título de la Obra de Masuda, los antecedentes de esta noción se retoman de la investigación social -fines de los 60’ y comienzos del 70’- de Daniel Bell y Alan Touraine con los estudios del advenimiento de una Sociedad Post-industrial.” (Roqué Ferrero, 2013, p. 2)

Siguiendo a Roqué Ferrero (2013), Entre las décadas del 50 y 70 “surgieron las primeras aproximaciones al estudio de una sociedad basada en la información. Los lineamientos estribaron en el reconocimiento de que el surgimiento de la informática revolucionaria la estructura social, como lo había hecho la electricidad.

En su libro “el advenimiento de la sociedad post industrial” el sociólogo Daniel Bell 1973 sugiere que

“El concepto de sociedad post-industrial remite en primer lugar a cambios en la estructura social, a la manera como está siendo transformada la economía y remodelado el sistema de empleo, y a las nuevas relaciones entre la teoría y la actividad empírica, en particular entre la ciencia y la tecnología.”(p. 28)

Bell (1973) plantea la existencia de cinco dimensiones a partir de las cuales es posible analizar el concepto de sociedad postindustrial:

1. El cambio de una economía productora de mercancías a otra productora de servicios.
2. Principio axial: la centralidad del crecimiento teórico como fuente de innovación y formulación política de la sociedad.
3. Orientación futura: el control de la tecnología y de las contribuciones tecnológicas.
4. Tomas de decisión: la creación de una nueva «tecnología intelectual».
5. Distribución ocupacional: la preeminencia de las clases profesionales y técnicas. (p. 30)

Si bien, la influencia de los estudios realizados por Daniel Bell, condiciona las producciones posteriores relacionadas a la sociedad de la información, la idea de un cambio trascendental en la organización social, impulsado por los avances tecnológicos en el campo de la información, data de la década del 50. A partir de allí, múltiples autores han acuñado diversos términos para referirse al impacto que la tecnología digital ha ocasionado en la organización de la estructura social.

“Las diferentes acepciones parecieran estar justificadas por la importancia de los cambios estructurales producidos en la segunda mitad del siglo XX...Previamente al establecimiento de la noción de Sociedad de la información como referencia, propusieron terminologías que tuvieron función equivalente. Entre ellas se puede mencionar; Edad de la cibernética o Aldea Global (McLuhan), Sociedad del conocimiento (Peter Drucker), Sociedad tecnocrática (Brzezinski), Sociedad interconectada (Naisbitt), Sociedad telemática (Nora-Minc).” (Roqué Ferrero, 2013, P. 3).

El conflicto fundamental entre los diversos puntos de vista se centra ahora en el nivel de optimismo con el que los distintos autores analizan las formas de apropiación de dichas tecnologías por parte de los sujetos.

Para el desarrollo de este trabajo, he decidido seleccionar un grupo de autores, cuyo aporte nos permitirá entender, desde diversas perspectivas, y de una manera más precisa, las formas de apropiación de las herramientas digitales por parte de los usuarios.

1.3 - McLuhan, Brzezinski

“La idea aún difusa de una Sociedad de la información comienza a aparecer luego de la II Guerra Mundial, al desarrollarse los denominados cerebros electrónicos y los mecanismos de control automático para equipamientos militares. En 1948, desde una perspectiva estadística y probabilística ligada a la cibernética, el profesor Norbert Wiener vislumbraba la organización de la sociedad futura sobre la base de la información... Wiener sostenía que la información debía poder ser circular y que la Sociedad de la información sólo podría existir a condición de un intercambio sin trabas.” (Mattelart, 2002 citado en Roqué Ferrero, 2013).

Ya a finales de la década de los sesenta, de la mano de autores como Marshall McLuhan y Zbigniew Brzezinski surgen las nociones de Aldea Global y sociedad tecnocrática como términos análogos al de sociedad de la información. Desde la perspectiva de McLuhan, “el nuevo medio de información electrónica provocaría una revolución electrónica mediante

la cual la humanidad sufriría la mutación de su vida sensorial volviendo a descubrir una conciencia tribal.” (Roqué Ferrero, 2013, p. 5) De acuerdo a McLuhan, dichos medios de información electrónica transforman nuestro mundo en una sola unidad, conduciendo a los usuarios hacia una conciencia tribal, alejándose de la conciencia individual. El hombre tribal re-surge entonces como consecuencia del surgimiento de los nuevos medios electrónicos, lo que se corresponde con una transformación en el ámbito de la vida social.

De acuerdo a McLuhan (1960)

“Nuestra vida social está sufriendo cambios, ya no estamos preocupados por nuestra autodefinición, por encontrar nuestro camino individual, nos preocupa más conocer lo que el grupo sabe, lo que el grupo siente, actuar de acuerdo a dicho grupo y no al margen de este.”

McLuhan plantea que los medios electrónicos van readaptando sus funciones en respuesta a las necesidades de los mismos usuarios. Estos van cumpliendo un rol fundamental, al transformarse por ejemplo, en nuevas herramientas de aprendizaje. La información y con ella el aprendizaje, llegan entonces ya no solo desde los libros, sino desde las diversas herramientas de comunicación surgidas a partir la revolución electrónica. Esto nos permite entender de forma más clara, la manera en que se da el desarrollo de determinadas actividades en la denominada era de la información. Podríamos analizar entonces, la forma en que la red actúa como herramienta de aprendizaje, a la hora de realizar actividades como la producción o grabación musical a partir del surgimiento de numerosos tutoriales en línea y páginas especializadas que nos otorgan la posibilidad de aprender y desarrollar actividades desde nuestra propia casa. Pero la música no es el único ejemplo, miles de tutoriales explicativos son producidos y consultados a diario por los usuarios. La función de la red como herramienta educativa, impulsa entonces en gran medida el surgimiento, desarrollo y perfeccionamiento de numerosas actividades, que en muchas ocasiones se encontraban reservadas para profesionales. Desde la perspectiva del autor, el medio se transforma entonces en el mensaje, esto implica que lo que trasciende del medio de comunicación, no es el mensaje en sí, sino su efecto. Es decir, la manera en que este moldea las formas, modos de percepción y cotidianidad de los usuarios. Con la implementación de un medio técnico, se altera entonces nuestra comprensión del mundo.

“El medio, o el proceso, de nuestro tiempo- la tecnología eléctrica- está remodelando y reestructurando los patrones de la interdependencia social y cada uno de los aspectos de nuestra vida privada. Nos está forzando a reconsiderar y reevaluar prácticamente cada pensamiento, cada acción y cada institución que hasta hoy se daban por establecidos. Todo está en cambio: usted, su familia, su barrio, su educación, su puesto, su gobierno, su relación

con los otros, y está cambiando dramáticamente. Las sociedades siempre han sido moldeadas más por la índole de los medios con que se comunican los hombres que por el contenido mismo de la comunicación” (McLuhan, Fiore, 1967, p. 1).

Por otro lado, todo los medios, dice McLuhan, son prolongaciones de alguna facultad humana psíquica o física, la rueda es una prolongación del pie, el libro es una prolongación del ojo, el circuito eléctrico una prolongación del sistema nervioso central.

"Los medios, al modificar el ambiente, suscitan en nosotros percepciones sensoriales de proporciones únicas. La prolongación de cualquier sentido modifica nuestra manera de pensar y de actuar, nuestra manera de percibir el mundo. Cuando esas proporciones cambian, los hombres cambian."(McLuhan, Fiore, 1967, p. 41).

Como no podría ser de otra forma, la música misma, su producción, circulación y consumo son ampliamente afectados por el nuevo panorama digital. Las nuevas formas de escucha, desligadas de la necesidad del formato físico, la desterritorialización de los géneros musicales, el surgimiento de las redes sociales como mecanismos de difusión y las nuevas herramientas de producción como las estaciones de trabajo de audio digital, van creando un panorama musical considerablemente alejado de la idea predominante durante la época de la “industria musical tradicional”.

Contraposición a la idea de la “aldea global” de McLuhan, Zbigniew Brzezinski acuña la expresión Ciudad global, “ya que señala que la connotación de vuelta a la comunidad y a lo íntimo vinculada al pueblo que insinuaba la idea de Aldea, quedaba obsoleta para referirse al nuevo entorno internacional, donde el entramado de las redes estaba transformando al mundo en un nudo de relaciones interdependientes. Brzezinski (1967) plantea el término Sociedad tecnocrónica para designar:

“Una sociedad conformada cultural, psicológica, social y económicamente por el impacto de la tecnología y la electrónica, en especial en el área de los computadores y las comunicaciones Para el autor la nueva sociedad sería fruto del cruce del ordenador, el televisor y las telecomunicaciones. Sus análisis se orientaron hacia las consecuencias que tendría la eclosión de la Sociedad tecnocrónica en una era determinada por la tecnología: la era tecnocrónica.” (Brzezinski, 1967 citado por Roqué Ferrero, 2013).

Desde la perspectiva de Brzezinski (1970), hacia el año 1970 los países con mayor desarrollo industrial empezaban a salir de la etapa industrial de su evolución, ingresando

“en una era en que la tecnología y sobre todo la electrónica -de aquí el neologismo "tecnocrónico" - se convierten cada vez más en los principales factores de cambio social,

alterando las costumbres, la estructura social, los valores y el enfoque global de la sociedad.”(p. 17).

El proceso industrial deja de ser entonces el principal determinante de los cambios de la estructura social. Siguiendo a Brzezinski, el conocimiento técnico en la era industrial estaba destinado hacia un fin particular, el perfeccionamiento de las técnicas de producción, y las consecuencias sociales eran resultado de estas. En la sociedad tecnocrática, por el contrario, el conocimiento científico y técnico no solo cumple con la función de aumentar la capacidad de producción, sino que trasciende dicho papel, para llegar a influir de manera directa en cada uno de los aspectos de nuestra vida. Esta nueva era tecnocrática dice Brzezinski “se traduce en la aparición progresiva de una sociedad que difiere cada vez más de la industrial en una serie de aspectos económicos, políticos y sociales.”(Brzezinski, 1970, p. 34) De acuerdo al autor (1970), en tanto la realidad inmediata del sujeto se fragmenta, surge una nueva realidad global que absorbe cada vez más al individuo.

“Los cambios generados por las comunicaciones y las computadoras allanan el camino para una sociedad extraordinariamente imbricada, cuyos miembros se encuentran en un contacto audiovisual continuado e íntimo... la nueva generación ya no define al mundo exclusivamente sobre la base de la lectura, sea esta de análisis ideológicamente estructurados o descripciones exhaustivas. También lo experimenta y lo siente vicariamente a través de las comunicaciones audiovisuales.”(p. 45).

1.4 - Otras miradas sobre la sociedad de la información

“Estos pensadores basaron sus análisis en los beneficios devenidos por el ágil acceso a la información. Desde este punto de vista la noción de una nueva sociedad se esboza atendiendo a los cambios generados por la disposición más eficaz, ágil y rápida de la información. Los pensadores que suscribieron a esta visión se refirieron más que a las características estructurales de una sociedad, a la inminencia de un estilo de vida auténticamente nuevo que alcanzaría a una civilización, a la vida misma, con sus propias maneras de abordar el tiempo, el espacio, la lógica y la causalidad” (Roqué Ferrero 2013, p. 6)

Hacia 1995, Nicholas Negroponte director del Media Lab. (Laboratorio de Media) del MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts), y fundador de la revista especializada en medios digitales “Wired” publica el libro “ser digital” e introduce el término “revolución

digital”, para analizar las formas en que el desarrollo de la tecnología influye sobre las actividades humanas.

Dice Negroponte (1995):

“Para poder apreciar las ventajas y consecuencias de «ser digital», dice Negroponte, “lo mejor es reflexionar sobre la diferencia entre bits y átomos. No cabe duda de que nos hallamos en una era de la información, sin embargo, la mayor parte de esta información nos llega en forma de átomos: periódicos, revistas y libros (como éste). Quizá nuestra economía se esté convirtiendo en una economía de la información, pero de momento evaluamos las operaciones comerciales y hacemos los balances pensando en átomos...En las autopistas de la información circulan, sin peso y a la velocidad de la luz, bits de todo el globo. Hoy día, cuando las industrias se preguntan por su futuro en un mundo digital, deben tener en cuenta que ese futuro lo decidirán, casi al 100 %, las posibilidades que tengan sus productos o servicios de presentarse en forma digital.” (p. 11).

Desde la perspectiva de Negroponte, la circulación de bits se vuelve ilimitada gracias a la implementación de las diversas herramientas surgidas a partir de la revolución digital. El equivalente digital de un libro o un disco por ejemplo, supera las barreras de movilidad a las que se encontraba sujeto el material en formato físico. Mientras que el transporte de un libro en formato físico incluye elevados costos en materia de tiempo y dinero, las autopistas de la información permiten una movilidad prácticamente inmediata y de bajo costo de su equivalente digital.

“En los albores de la informática, una cadena de bits representaba por lo general información numérica...Los bits han sido siempre el elemento básico de la computación digital, pero durante los últimos veinticinco años hemos ampliado enormemente nuestro vocabulario binario hasta incluir mucho más que sólo números. Hemos conseguido digitalizar cada vez más tipos de información, auditiva y visual, por ejemplo, reduciéndolos de igual manera a unos y ceros.” (Negroponte, 1995).

Al perfeccionarse el proceso de digitalización, la posibilidad de transmisión de las producciones se vuelve cada vez más grande. Mediante herramientas como la interfaz de audio, por tomar un ejemplo, se vuelve posible digitalizar señales analógicas de sonido para trabajarlas posteriormente en un software de edición. Al digitalizar sus producciones, los usuarios ya no están sujetos a las limitaciones impuestas por la distancia. Mediante este proceso, la circulación de una obra de manera global se vuelve algo corriente y al alcance de cualquiera. Esto se da en la actualidad no solo con las producciones musicales sino con cualquier otro tipo de producción de soporte digital. Se vuelve posible entonces, no solo

producir desde la comodidad del hogar, sino también contar con una herramienta capaz de hacer circular la obra a escala global.

Otro de los autores fundamentales a la hora de analizar las formas de apropiación de las herramientas digitales por parte de la sociedad es Alvin Toffler. A partir de la publicación de su libro, “La tercera ola” en el año 1979 Toffler tiene como objetivo analizar el devenir de las sociedades post industriales, describiendo los cambios en materia de política, economía, cultura, etc. Toffler establece que las sociedades industrializadas actuales han pasado por tres grandes cambios a las cuales denomina “olas de cambio”. La primera, según el autor, está representada por la revolución agrícola. La segunda ola llega con el afianzamiento de la civilización industrial y finalmente, la tercera ola, es la expresión de la nueva sociedad postindustrial. Desde la perspectiva de Toffler (1979)

“La humanidad se enfrenta a un salto cuántico hacia delante.... a la más profunda conmoción social y reestructuración creativa de todos los tiempos. Sin advertirlo claramente, estamos dedicados a construir una civilización extraordinariamente nueva. Este es el significado de la tercera ola.”(p. 9)

Siguiendo a Toffler, desde mediados de la década de 1950, se fue volviendo cada vez más claro que las industrias tradicionales pertenecientes a la segunda ola estaban desactualizadas, y su destino más seguro era el de desaparecer de las naciones industriales. Al transferirse dichas industrias a los “países en vías de desarrollo”, caracterizados por poseer menor tecnología y mano de obra considerablemente más barata, disminuye a su vez la influencia de que estas tienen sobre el entramado social. Surgen en su lugar nuevas industrias, cuyo modelo económico se encuentra basado en la masificación de las herramientas digitales y las nuevas formas de organización social en torno a la información. Partiendo de esta idea, resulta más sencillo analizar el devenir de las grandes compañías discográficas y su readaptación hacia los nuevos modelos de negocio predominantes en la actualidad. Si bien, durante la etapa de predominio de la industria musical tradicional, la venta del disco en formato físico era el pilar fundamental sobre el cual se sostenía la industria, en la actualidad esto ha cambiado notablemente, dirigiéndose cada vez más a un modelo de negocio centrado en la publicidad y las escuchas en línea. Por otro lado, Toffler profetizaba sobre el importante papel que cumpliría la manipulación de la información en la denominada civilización de la tercera ola. De acuerdo al autor, la acumulación y manipulación de información se transforma en el asunto más importante y de crecimiento más acelerado.

En palabras de Toffler (1979):

“Cada uno de nosotros crea en su cerebro un modelo mental de la realidad, un almacén de imágenes... Todas estas imágenes juntas componen nuestra representación del mundo, situándonos en el tiempo, el espacio y la red de relaciones personales que nos rodea. Estas imágenes no surgen de la nada. Se forman, de maneras que no comprendemos, a partir de las señales o la información que nos llegan desde el entorno. Y a medida que nuestro entorno se convulsiona por efecto del cambio —a medida que nuestros trabajos, hogares, iglesias, escuelas y disposiciones políticas reciben el impacto de la tercera ola—, cambia también el mar de información que nos rodea.” (p. 102).

A su vez, el autor ya hablaba sobre el surgimiento de nuevos medios de comunicación, que impulsan una descentralización del manejo de la información, hasta entonces en manos de los periódicos. Generando a su vez un incremento en la diversidad de ofrecimientos dirigidos a un público en particular, dejando de lado el hasta entonces indiferenciado público general.

“La tercera ola inicia así una Era verdaderamente nueva, la Era de los medios de comunicación desmasificados...Y esto ejercerá un impacto más trascendental sobre la esfera más importante de todas, la que se alberga en el interior de nuestros cráneos. Pues, tomados en su conjunto, estos cambios revolucionan nuestra imagen del mundo y nuestra capacidad para entenderlo.” (Toffler 1979, p. 107).

La desmasificación de los medios de comunicación, dice Toffler (1979) desmasifica también nuestras representaciones sobre la realidad.

“Durante la Era de la segunda ola, el continuo martilleo de imágenes uniformizadas efectuado por los medios de comunicación creó lo que los críticos llamaban una “mentemasa”. En la actualidad, en lugar de masas de personas que reciben todas, los mismos mensajes, grupos desmasificados más pequeños reciben y se envían entre sí grandes cantidades de sus propias imágenes. A medida que la sociedad entera se desplaza hacia la diversidad de la tercera ola, los nuevos medios de comunicación reflejan y aceleran el proceso. Esto explica en parte por qué las opiniones sobre todas las cosas, desde la música pop hasta la política, se están volviendo menos uniformes.” (p. 107).

Esta desmasificación de los medios de comunicación, trae a su vez un considerable incremento en la circulación de la información que intercambiamos unos con otros. Este aumento, desde la perspectiva de Toffler, es la causa del surgimiento y afianzamiento de la denominada sociedad de información.

“Pues cuanto más diversa es la civilización —cuanto más diferenciadas son su tecnología, sus formas de energía, sus personas—, más información debe circular entre sus

partes constitutivas si ha de mantenerse unido el todo, especialmente bajo la tensión de un cambio extremo.”(Toffler 1979, p. 108).

Con la red como soporte fundamental, van surgiendo múltiples medios alternativos de comunicación representados por diversas plataformas web, que otorgan a los usuarios la posibilidad de hacer circular sus propias producciones. A partir del contenido creado por los mismos usuarios, la oferta comunicativa se va diversificando considerablemente creando a su vez su propio público. En el caso puntual de la música, esto permite ampliar la oferta de productos e impulsa el surgimiento de nuevos formatos y géneros musicales que ya no responden únicamente a fines comerciales.

En coincidencia con Toffler, John Naisbitt plantea el surgimiento de una Sociedad interconectada, que tiene como base las posibilidades de intercambio de información surgidas a partir de la masificación de las herramientas comunicativas.

“En la era de la información aparece un universo organizado en forma bastante diferente al que teníamos previsto en la era industrial. Existen y se promueven cambios en la organización social, donde el consumo será de información, y tendrá consecuencias sobre la forma en que las personas viven, trabajan y se entretienen.” (Naisbitt, 1994 citado en Roqué Ferrero, 2013).

Desde la perspectiva de Naisbitt, surge una nueva economía de la información destinada a reemplazar a la vieja economía industrial. El nuevo modelo económico de la sociedad de la información, se diferencia potencialmente de los antiguos modelos económicos. Una de las diferencias principales, según el autor, se encuentra en el papel central que adquiere el conocimiento como recurso principal del sistema económico. Al igual que Toffler, Naisbitt plantea una división del sistema económico en tres estadios, el primero basado en una economía agrícola, el segundo correspondiente al surgimiento de la economía industrial, y por último, un sistema económico basado en la transmisión y manipulación de la información. (Naisbitt, 2018). Naisbitt plantea que existe un rápido crecimiento de los trabajos relacionados al sector de la información y que actualmente la gran mayoría de los trabajadores del sector servicio está comprometido con tareas relacionadas a la creación, procesamiento y distribución de información.

Si bien los diversos autores difieren en determinados puntos respecto a su visión de cómo las herramientas digitales, y la masiva circulación de información que deviene de estas, impactarán sobre la organización de la estructura social, lo cierto es todos coinciden a la hora de reconocer que se trata de una nueva era, considerablemente alejada de la etapa industrial de la sociedad, y que dicho cambio impactará directamente en la totalidad de las actividades

humanas, afectando considerablemente nuestras formas tanto de entender el mundo como relacionarnos entre nosotros mismos.

2.0 - La web 2.0 y el surgimiento de un nuevo tipo de usuario

Es en el marco de la revolución digital, donde surge y se afianza un nuevo modelo económico y social basado en el transporte y manipulación de información. Dicho proceso lleva consigo la evolución hacia nuevas formas y modos que se extienden sobre la totalidad de las actividades humana. En el caso puntual de la actividad comunicativa, esta evolución de formas y modos supone la aparición de múltiples emisores y receptores, “la audiencia se ha vuelto activa y selectiva” (Tubella, 2005 citado en Jódar Marín, 2010). Las transformaciones en la escena comunicativa, traen consigo el surgimiento de un nuevo perfil de usuario, que se caracteriza principalmente por su nivel de actividad relacionada al medio. Este abandona su papel de receptor, para convertirse él mismo, en productor de la información. Siguiendo las ideas de José Luis Orihuela, estamos ante el surgimiento de lo que el autor denomina “Prosumidores”, aquel usuario que participa de manera interactiva con el medio, como consumidor, pero a su vez como productor de contenido.

“La conectividad ininterrumpida y ubicua (hiperconexión) se ha convertido en la forma de estar en el mundo para el sujeto contemporáneo. Se trata de un usuario competente en narrativas transmedia y con capacidad para producir contenidos, re-combinarlos y compartirlos. Dicho en otros términos, lo que caracteriza a la web 2.0 o web social, radica en que el receptor ha pasado de mero consumidor a convertirse también en productor de contenidos, sin la necesidad de intermediarios para su difusión” (Ritzer, 2009 citados en Zapatero, Seán, Román, 2017 p. 236).

Pensemos en páginas como YouTube o Instagram, que otorgan el soporte, y se nutren de las producciones de los mismos usuarios. “Frente al modelo de los medios tradicionales de uno-a-muchos (broadcasting), asimétrico y unidireccional, se impone un modelo de comunicación en Red, de muchos-a-muchos, horizontal, simétrico y multidireccional, caracterizado por la interactividad en tiempo real” (Zapatero, Seán, Román, 2017, p. 236).

Este proceso de mutación que sufre el usuario, desde un simple receptor a un productor de contenido, es en parte una de las causas del acelerado crecimiento de las denominadas comunidades virtuales. Al día de la fecha, una plataforma como Youtube cuenta, de acuerdo su página oficial, con “más de mil millones de usuarios (casi un tercio de todas las personas conectadas a Internet) y cada día, estos usuarios miran mil millones de

horas de videos, lo que genera miles de millones de vistas.” En el año 2010 el por entonces CEO de Google Eric Schmidt, afirmaba que hasta el año 2003 la humanidad había creado el equivalente a 5 Exabytes, cifra que según Schmidt ya se generaba en 2010 en el transcurso de dos días.¹ Estos datos, nos proporcionan una idea de la magnitud de producción de información que existe en la sociedad actual. Por otro lado, uno de los ámbitos fundamentales donde se manifiesta la mediación de la tecnología, es el del espacio-tiempo, hecho que independiza al usuario de una obligada interacción presencial. Siguiendo a Dolores Zapatero, Gaspar Brändle Señán y José Antonio Ruiz San Román (2017):

“la experiencia de la simultaneidad despacializada basada en la instantaneidad de la transmisión de señales, ha desvinculado el espacio y tiempo comunes, comprimiendo el espacio, nuestra experiencia del mundo se extiende más allá de nuestra acción directa en él, y el tiempo; ahora nada tiene que ver con una ubicación concreta.”(p. 4).

La circulación de información de manera prácticamente inmediata impulsada por la evolución de las tecnologías de comunicación otorga a los usuarios la posibilidad de crear redes de distribución y consumo de contenido específico, que resultan de gran utilidad a la hora de dar a conocer contenido propio.

2.1 - Surgimiento y evolución de la web 2.0

Hacia el año 2006, la reconocida revista Times, publicaba su popular número con el personaje del año en la portada, lo llamativo de este número, fue la elección de los mismos usuarios como personajes del año. La portada presentaba la imagen de un ordenador acompañado por el título:

“You. Yes you. You control the information age. Welcome to your world” (Tu. Si Tu. Tu controlas la era de la información. Bienvenido a tu mundo.) Esta elección, era un reflejo del cada vez más creciente protagonismo adquirido por los usuarios en las denominadas web 2.0. El usuario tomaba entonces el control de los medios de comunicación. A su vez, “a lo largo de 2006, "Web 2.0" fue una de las definiciones más solicitadas por los usuarios en Google, y de las diez palabras más buscadas en este buscador en 2006, la mitad estaban relacionadas directamente con el fenómeno de la Web 2.0. En concreto, entre esas diez palabras aparecían dos de las por entonces principales redes sociales existentes en la web

¹ Eric Schmidt “Techonomy conference in Lake Tahoe” [video] Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=UAcClSrAq70> [Consultado 7 Mar. 2018].

Bebo y MySpace, la página de vídeos Metacafe, la enciclopedia libre Wikipedia y el concepto wiki.”(Nafría, 2007).

“El término Web 2.0 nació a mediados de 2004... Este fenómeno tecno-social se popularizó a partir de sus aplicaciones más representativas, Wikipedia, YouTube, Flickr, WordPress, Blogger, MySpace, Facebook, OhMyNews, y de la sobreoferta de cientos de herramientas intentando captar usuarios generadores de contenidos. Según O’Reilly, principal promotor de la noción de Web 2.0, los principios constitutivos de ésta son siete: la World Wide Web como plataforma de trabajo, el fortalecimiento de la inteligencia colectiva, la gestión de las bases de datos como competencia básica, el fin del ciclo de las actualizaciones de versiones del software, los modelos de programación ligera junto a la búsqueda de la simplicidad, el software no limitado a un solo dispositivo y las experiencias enriquecedoras de los usuarios.” (Romaní, Kuklinski, 2007, p. 15).

En el nuevo modelo web, la red deja de ser un medio de comunicación unidireccional para convertirse en una plataforma abierta, cuya principal fuerza radica en la posibilidad de participación por parte de los usuarios.

Siguiendo a Romaní y Kuklinski (2007), salvo contadas excepciones como Linux, con su sistema operativo Ubuntu, la industria del Software presentaba casi en su totalidad, un modelo de negocio basado en paquetes pagos con derecho propietarios. La idea central, está basada en la compra de un software de carácter cerrado, el cual a su vez debe actualizarse de manera periódica y de forma obligatoria, lo que a su vez representa otro gasto para el usuario. Contraposición a esto, numerosas compañías surgidas en los últimos años ofrecen software de carácter abierto, utilizando la web como plataforma. De esta forma, las herramientas y el contenido se almacenan directamente en la Web, y ya no en el equipo del usuario.

“El modelo de negocio de la Web 1.0 se limitaba a un espacio de publicación de contenidos corporativos y de servicios sin participación abierta ni gratuidad en contenidos o servicios de alta relevancia. Las comunidades se formaban fundamentalmente a partir de la oferta de servicios, prescindiendo de espacios para que los miembros publicaran contenidos. Es decir, los usuarios fueron relevantes en tanto eran consumidores. Junto a la Wikipedia, el peer to peer de “Napster”² fue una de las herramientas que más contribuyó a transformar el modelo de contenidos centralizados hacia uno en que los usuarios se convirtieran en servidores. Esto deja en manos de la comunidad todo el poder de la herramienta, en tanto las

² Servicio de distribución de archivos de música (en formato MP3). Fue la primera gran red P2P de intercambio creado por Sean Parker y Shawn Fanning. Su popularidad comenzó durante el año 2000. Su tecnología permitía a los aficionados a la música compartir sus colecciones de MP3. Fuente: Wikipedia

empresas sólo actúan como intermediarios ofreciendo un software creativo para interactuar.” (Romaní, Kuklinski, 2007, p. 28).

Es importante aclarar, que una diferencia fundamental de los nuevos modelos de web 2.0 con sus antecesores como Napster, se encuentra en la posibilidad de almacenamiento. Mientras que en Napster el almacenamiento se realizaba en el ordenador del usuario, los nuevos modelos de web 2.0, ponen a disposición del usuario su propio servidor para el almacenamiento de los archivos. Dicho modelo de almacenamiento representa un cambio trascendental, ya que permite al usuario el acceso al contenido desde cualquier ordenador conectado a la web.

“En el entorno Web 2.0 los usuarios actúan de la manera que deseen: en forma tradicional y pasiva, navegando a través de los contenidos; o en forma activa, creando y aportando sus contenidos. O’Reilly cita a Wikipedia como “una experiencia radical de confianza” donde cualquier usuario puede aportar la definición de un término y cualquier otro puede corregirlo, transformando al usuario de un mero consumidor a un co-desarrollador en forma productiva para la plataforma. Wikipedia es uno de los productos más representativos de los valores de la Web 2.0” (Romaní, Kuklinski, 2007, p. 29).

A su vez, los tradicionales paquetes de software de licencia paga parecen acercarse a su fin, en tanto que las nuevas aplicaciones derivadas de la web 2.0 se desarrollan como competencia ante dichos paquetes. Siguiendo a Romaní y Kulinski, “los paquetes de software tradicionales siguen siendo productos costosos bajo una agresiva política de obsolescencia que en poco beneficia a sus consumidores.”(Romaní, Kuklinski, 2007, p. 29)

2.2 - Interactividad en la web 2.0: el poder de la comunidad virtual

“Los avances de las prótesis cognitivas de base numérica transforman nuestras capacidades intelectuales tan claramente como lo harían mutaciones de nuestro patrimonio genético. Las nuevas técnicas de comunicación por mundos virtuales replantean de manera diferente los problemas del vínculo social. En suma, la hominización, el proceso de surgimiento de la especie humana no ha finalizado, incluso parece acelerarse brutalmente. No obstante, contrariamente a lo sucedido en el momento del nacimiento de nuestra especie o en ocasión de la primera gran mutación antropológica (la del neolítico, que vio el surgimiento de la ganadería, la agricultura, la ciudad, el Estado y la escritura), tenemos la posibilidad de pensar colectivamente esta aventura y de influir en ella” (Lévy, 1997, p. 10)

“En 1997 Pierre Lévy publicaba *Inteligencia Colectiva: por una antropología del ciberespacio*, cuya tesis central giraba en torno a la existencia de un saber colectivo.”(Romaní, Kuklinski, 2007, p. 45) La idea de una inteligencia colectiva, refiere a la posibilidad de trabajo en conjunto por parte de diversos usuarios, en pos de un objetivo común, articulado globalmente a través de los modernos mecanismos tecnológicos de comunicación en red. De acuerdo a Lévy, la inteligencia colectiva se presenta como una inteligencia repartida en todas partes, que conduce a una movilización efectiva de las competencias y que a su vez es coordinada en tiempo real, y potenciada por los medios tecnológicos. Lévy (1997) expone que:

“La coordinación en tiempo real de las inteligencias implica ajustes de comunicación que, más allá de cierto umbral cuantitativo, sólo pueden basarse en tecnologías numéricas de la información. Los nuevos sistemas de comunicación deberían ofrecer a los miembros de una comunidad los medios para coordinar sus interacciones en el mismo universo virtual de conocimientos... En esta perspectiva, el ciberespacio se convertiría en el espacio inestable de las interacciones entre conocimientos y conocientes de colectivos inteligentes desterritorializados.” (p. 20)

Desde la perspectiva de Manuel Castells (2001):

“la aparición de internet como nuevo medio de comunicación ha generado una fuerte controversia sobre el surgimiento de nuevos patrones de interacción social... la formación de comunidades virtuales basadas principalmente en la comunicación online se ha interpretado como la culminación de un proceso histórico de disociación entre localidad y sociabilidad en la formación de la comunidad: nuevos y selectivos modelos de relaciones sociales sustituyen a formas de interacción humana limitadas territorialmente.(Castells, 2001, p. 137).

La red se convierte entonces en el soporte que posibilita el surgimiento de una nueva clase de relación comunicativa desterritorializada. Por otro lado, para Castells, no se trata de que la forma de comunidad territorialmente definida haya desaparecido del mundo en general, pero sin lugar a dudas, su importancia en la reestructuración de las relaciones sociales, se ha visto disminuida ante el surgimiento y posterior masificación de las nuevas formas y modos de interacción en red. De acuerdo al autor, en las nuevas formas de sociabilidad, las personas seleccionan sus relaciones en base a sus afinidades y ya no desde la construcción de su significación en comunidades locales territorializadas. Otro de los conceptos claves que introduce Castells respecto a la reestructuración de la sociabilidad e interacción en red es el de “sociabilidad, basado en el individualismo”. Al contrario de lo que esto parece indicar, no se refiere a que “Internet cree un modelo de individualismo en red, sino que el desarrollo de

Internet proporciona el soporte material apropiado para la difusión del individualismo en red como forma dominante de sociabilidad.”(Castells, 2001, p. 152). Al contrario de lo que podría sugerir en primera instancia, esto supone un modelo de interacción social y no una suma de individualidades aisladas. Desde la perspectiva de Castells, estos individuos construyen redes basados en sus intereses y afinidades, utilizando la red como soporte comunicativo fundamental. A través de la creciente influencia de las herramientas digitales, y de las facilidades que otorga la red a la hora de organizar el proceso de comunicación, la interacción online va jugando un papel cada vez más importante en el desarrollo de la organización social.

Otro de los autores que trabaja sobre la idea de la existencia de una inteligencia colectiva es Tim O'Reilly, quien en 2005 introduce el término “arquitectura de la participación”. De acuerdo a O'Reilly, el desarrollo de los modernos medios tecnológicos de comunicación, articula la conformación de redes de colaboración entre individuos, sustentado en dicha arquitectura de participación.

“Es decir, la estructura reticular que soporta la Web se potencia en la medida que más personas las utilizan. Esta arquitectura se construye alrededor de las personas y no de las tecnologías. La estructura tecnológica se expande de manera conjunta con las interacciones sociales de los sujetos que utilizan Internet.”(Romaní, Kuklinski, 2007, p. 49).

Es decir, mediante más contenido es creado y puesto en línea, más se complejiza y enriquece la red. Dicho proceso, favorece a su vez al perfeccionamiento del desarrollo de determinadas actividades, ya que los usuarios tienen la posibilidad de contar con un bagaje de información previamente organizado por otros usuarios a través de la red. De manera similar a Lévy y Castells, O'Reilly propone el concepto de arquitectura de la participación, basándose en la idea de que las nuevas tecnologías potencian la colaboración e intercambio entre los usuarios en distintas partes del mundo. Siguiendo a O'Reilly, la web 2.0 provee de los instrumentos necesarios para acelerar y desterritorializar las interacciones sociales a su vez que “su estructura reticular promueve la gestación de espacios abiertos a la colaboración y la inteligencia colectiva gracias a que muchos interactúan con muchos.”(Romaní, Kuklinski, 2007, p. 50)

Es preciso a su vez, mencionar el trabajo realizado por Howard Rheingold, quien en 1993 publica el libro “La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras”. Rheingold define las comunidades virtuales como “agregaciones sociales que emergen de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones

personales en el ciberespacio" (Rheingold, 1993 citado en José Silvio, 1998). Siguiendo a José Silvio, "dentro de esta definición encontramos tres elementos básicos: la interactividad, el componente afectivo y el tiempo de interactividad, como condiciones para que exista una comunidad virtual y ellas corresponden a algunas de las características de las comunidades en general."(Silvio, 1998, p. 2). Rheingold, al igual que los autores expuestos anteriormente, hace énfasis en la importancia de la apropiación de las nuevas tecnologías de comunicación. Estas, según el autor, serán indispensables a la hora de articular y conformar nuevas dinámicas de construcción del conocimiento colectivo.

Por otra parte, en el año 2004 James Surowiecki publica el libro "The Wisdom of Crowds" (La sabiduría de la multitud) En su libro, Surowiecki, basado en el análisis de diversos experimentos a cargo de sociólogos y psicólogos estadounidenses, realizados entre la década del veinte y mediados de la década de los cincuenta, expone la idea de que la suma de las decisiones colectivas supera las decisiones individuales de los miembros aislados.

"La tesis de Surowiecki se complementa con la idea de inteligencia emergente de Johnson (2001) que analiza la naturaleza de las decisiones colectivas, ya sea en sujetos inteligentes (como los seres humanos) o no inteligentes (como los insectos o animales agrupados en colmenas, rebaños, enjambres, según corresponda)." (Romaní, Kuklinski, 2007, p. 48).

Como ejemplo, Surowiecki realiza una analogía con el modo de funcionamiento del motor de búsqueda de Google. Desde su surgimiento, Google ganó su lugar entre los usuarios, transformándose en el buscador por defecto de la mayoría de las personas debido a su óptimo funcionamiento a la hora de localizar la página adecuada.

"Y el método que emplea para ello, explorando más de tres mil millones de páginas, está basado en la sabiduría de la multitud. El núcleo de ese motor de búsqueda es el algoritmo Page Rank... Page Rank es un algoritmo (procedimiento de cálculo) mediante el cual se intenta que sea la totalidad de las páginas de internet quien decide cuales de ellas responden con más exactitud a unos determinados parámetros de búsqueda. Lo que hace Google en 0.12 segundos es solicitar a toda la red que decida cuál es la página que contiene la información más útil, y la página que ha recibido más votos es la que aparece primera en la lista. y esa página, o la inmediatamente siguiendo, la mayoría de las veces contiene realmente esa información que el usuario busca." (James Surowiecki 2004, p. 25)

El autor "propone cuatro condiciones fundamentales para alcanzar la suma de inteligencias:

1. Diversidad de opiniones entre los individuos que conforman el grupo.

2. Independencia de criterio.

3. Cierta grado de descentralización, que permita la existencia de subgrupos dentro del colectivo.

4. Existencia de algún mecanismo de inclusión de los juicios individuales en una decisión colectiva.

Surowiecki al igual que otros autores postula que las decisiones tomadas gracias a la conformación de una sabiduría colectiva pueden ser más inteligentes que las de los mismos expertos.”(Romaní, Kuklinski, 2007, p. 48)

Aplicado al caso específico de la producción musical, la conexión establecida por la red internet, permite la creación de un colectivo de artistas que, a grandes rasgos, nos otorga la posibilidad de contar con la experiencia de cada uno de ellos a la hora de realizar nuestras producciones. El hecho de que cada usuario pueda aprender de la experiencia de diversos artistas alrededor del mundo, se ha reflejado principalmente en la creciente calidad de las producciones caseras en los últimos años. Esto se debe principalmente al hecho de poder indagar de forma sencilla acerca de cada uno de los métodos de producción utilizados por los demás músicos. En este sentido, una de las grandes ventajas que otorgan las herramientas digitales a los artistas a la hora de realizar sus producciones, es la posibilidad de hacerlo sobre una base de conocimientos previamente organizados y comunicados a través de internet.

2.3 - Las redes sociales como medio de difusión

Sin duda alguna, uno de los puntos fundamentales en la historia del desarrollo de la comunicación humana, se da durante los años 60 con el surgimiento de la denominada “Red Internacional” conocida hoy en día como la internet. El surgimiento y posterior evolución de la red representó grandes cambios en materia comunicacional, debido principalmente a las nuevas posibilidades de inmediatez y simultaneidad relacionadas a la transmisión de información. La red, permitirá por primera vez contar con un espacio común en el cual cargar, sistematizar y organizar la información. En la actualidad los medios de difusión, abarcan ya no solo los medios tradicionales como la radio, la tv, el cine, etc. sino que engloban a su vez aquellos medios surgidos a partir del afianzamiento de la red. Las denominadas “redes sociales”, son hoy en día tanto, o más importantes que los medios tradicionales de difusión y son utilizadas por millones de personas a diario.

“Las redes sociales han marcado un hito en materia de difusión masiva, debido a su alcance, características e impacto en la sociedad actual. Son utilizadas tanto por individuos

como por empresas, dado que permiten lograr una comunicación interactiva y dinámica. Durante los últimos años, han surgido muchos tipos de redes sociales, tanto en el ámbito social o general, como en el corporativo, para efectos de negocios, o bien en temas específicos de interés de grupos o segmentos determinados. Sin embargo, el objetivo común se cumple en tanto se logra una comunicación fluida y eficaz con grupos específicos de interés, incluyendo esto desde la posibilidad de atender la necesidad de pertenencia social hasta facilitar la proyección y posicionamiento de empresas, bienes, servicios, o incluso para ser utilizadas en campañas políticas.” (Hütt Herrera, 2012, p. 1).

De Acuerdo a Boyd y Ellison (2007) podríamos definir a las redes sociales como

“Servicios basados en web que permiten a las personas construir un perfil público o semipúblico dentro de un sistema delimitado, articular una lista de otros usuarios con los que comparten una conexión, y ver y recorrer su lista de conexiones y aquellas hechas por otros dentro del sistema. La naturaleza y la nomenclatura de estas conexiones pueden variar de un sitio a otro” (p. 2)

Ciertos sitios como Youtube, Soundcloud, Dailymotion por ejemplo, no permiten definir las personas con las que se comparte el contenido sino que están pensados para ser accesibles para cualquiera. Por otro lado, siguiendo a Haythornthwaite (2005), uno de los puntos centrales que vuelve realmente interesante al uso de las redes sociales, es el hecho de que permite a los usuarios articular y hacer visibles sus redes, lo que da lugar a conexiones entre individuos, que no se llegarían a dar de otro modo. Así, se vuelve posible un modelo de transmisión a través de nodos, lo que aumenta considerablemente el flujo de difusión de la información. A diferencia de los medios tradicionales donde se diferenciaban claramente los roles de receptor y emisor, en el modelo de transmisión imperante en las redes sociales, la totalidad de los usuarios se transforman en receptores y posteriormente en emisores. Así, un usuario que consulta cierto contenido puede elegir compartirlo con su círculo, donde otros usuarios pueden a su vez hacer lo mismo con su respectivo círculo y así sucesivamente. Para ejemplificar el cambio que han representado las redes en los mecanismos de difusión de la información, tomemos el caso puntual de la transmisión de noticias. En el pasado, si uno quería estar informado sobre cierto hecho, la única fuente de información posible estaba representada por los medios tradicionales, es decir, radio, tv, etc. En la actualidad, la tecnología ha permitido que los usuarios se conviertan ellos mismos en emisores de las noticias y miles de videos inundan las redes cada vez que un hecho lo amerita. Es decir, son los mismos protagonistas quienes cuentan la historia desde su punto de vista. En palabras de Flores Vivar (2009):

“Cada vez más, somos conscientes que asistimos a un nuevo modelo de comunicación y de información en donde la palabra periodismo, quizás deje de tener el peso específico que le ha caracterizado como entorno del cuarto poder. Quizás por ello, las empresas de medios, y con éstas, los periodistas que llevan años trabajando en la forma tradicional, deben tomar buena nota de este cambio motivado por la convergencia tecnológica de los medios que nos conduce a un solo soporte: Internet.”(p. 2).

Por otro lado, tal y como predecía McLuhan, en la actualidad las redes se han convertido en la herramienta ideal para la transmisión de conocimiento. Hoy en día es posible aprender casi cualquier cosa con material extraído de la red. Abundan los tutoriales realizados por los mismos usuarios, sobre diversas temáticas. Surgen a su vez comunidades y foros especializados que permiten la colaboración conjunta de los usuarios en pos de un objetivo en común. Esto transforma a las redes en una herramienta de aprendizaje, desde la cual el usuario podrá, no solo compartir su contenido, sino resolver sus inquietudes por medio de la ayuda de otros usuarios. Esto lleva a su vez, a un enriquecimiento en las formas y modos de producción de contenido. La red se presenta entonces como un medio que evoluciona y se retroalimenta con el conocimiento de los mismos usuarios como soporte fundamental. Paraphrasing once more to Flores Vivar “Internet se ha convertido en la plataforma que almacena un cúmulo de conocimiento, derivada de la gran cantidad de investigaciones e innovaciones elaboradas por el talento, la imaginación, la audacia y la inteligencia de los usuarios de la Red.”(Flores Vivar, 2009, p. 75)

Desde la perspectiva del usuario, esto re-significa la posibilidad de llevar su contenido a un público masivo. Por supuesto que, no en todos los casos las publicaciones llegan a un gran número de seguidores, sin embargo las redes han logrado demostrar que, con un buen manejo son capaces de llevar contenido a grandes públicos. Vivo ejemplo de este fenómeno son las múltiples “celebridades de internet”, usuarios que alcanzan una gran popularidad a partir de contenido creado en su propia casa. Un ejemplo puntual que nos servirá de análisis es el caso del Youtuber Luis Fernando Flores (más conocido en Youtube como Fernanfloo). En la actualidad, Flores cuenta con 26.000.000 de seguidores en su canal de Youtube. Es preciso remarcar que comenzó su carrera a los 18 años, subiendo videos producidos y editados por él mismo desde su computadora personal. Y este es solo uno de los múltiples casos de usuarios que han logrado cierta fama por su actividad en redes sociales. A su vez, de acuerdo a Castello Martinez y del Pino Romero (2015)

“Con la popularización de las redes sociales, el poder de recomendación de productos y marcas se ha extendido prácticamente a cualquier individuo, en tanto en cuanto interactúa

con otros usuarios a través de estas plataformas, conversando también a propósito de sus experiencias como comprador y consumidor. Además, blogs y espacios como Twitter o Instagram han motivado la aparición de un nuevo perfil de prescriptores, líderes de opinión a los que las marcas recurren para multiplicar el alcance de sus acciones comunicacionales.”(p.21).

Lo que para el usuario, representa un ingreso de capital que le permite seguir llevando a cabo su actividad en red. Por otro lado, a la hora de pagar publicidad por las publicaciones, las redes otorgan una serie de opciones que permiten delimitar de manera más precisa el público hacia el cual va dirigido el contenido. Siguiendo a Castelló Martínez y Del Pino Romero (2015)

“Las particularidades del consumidor del siglo XXI y de entornos colaborativos como las plataformas digitales hacen que ya no baste con una serie de datos relativos a sus características socio-demográficas sino que, además de éstas, se requiere una descripción en profundidad desde los puntos de vista psicológico (actitudes, intereses, necesidades, motivaciones, etc.), social (estilos de vida, grupos de referencia, valores, etc.) y comportamental (comportamientos y hábitos de compra y consumo)...” (p. 23)

2.4 - Hacia una idea del concepto de industria cultural y el caso particular de la música

Retomando lo expuesto por Raúl Rodríguez Ferrandiz (2011):

“Hace poco más de medio siglo “se aplicaba, implícitamente al menos, la distinción entre el tiempo libre dedicado al consumo de productos o servicios culturales, en tanto textos –físicos o de flujo– creados por otros, especialmente cualificados, y ante los que se adoptaba una actitud esencialmente contemplativa (en tanto lectores, oyentes, espectadores) y el tiempo libre dedicado al disfrute esencialmente activo, participativo, en actividades de esparcimiento de las que éramos actores necesarios.” (p. 150).

Con el paso del tiempo, esos límites empiezan a desdibujarse “y las industrias culturales a ser atraídas y fagocitadas por la vecindad de otras industrias que colonizan el tiempo libre. «Industrias de la cultura y el ocio»” (García Gracia & otros, 2000, 2001, 2003 citado en Rodríguez Ferrandiz, 2011)

La aplicación de la lógica de mercantilización y producción en masa, sobre las formas artísticas, ha desembocado en el surgimiento de un sector al cual, retomando las ideas de Adorno y Horkheimer, nos referimos como industria cultural. Este concepto, hace referencia

al conjunto integrado por aquellos sectores encargados de la producción, distribución y comercialización de los bienes culturales.

“Siguiendo a Zallo, podríamos definir el concepto de industria cultural como un conjunto de ramas, segmentos y actividades auxiliares industriales productoras y distribuidoras de mercancías con contenidos simbólicos, concebidas por un trabajo creativo, organizadas por un capital que se valoriza y destinadas finalmente a los mercados de consumo con una función de reproducción ideológica y social”. (Zallo, 1988 citado en Lamacchia, 2016).

“Cuando las expresiones artístico-culturales son desarrolladas como industria se someten necesariamente a las determinaciones del funcionamiento y leyes del mercado... como resultado, tras el proceso industrial, se vuelven mercancías de carácter básico, genérico y sin mayor diferenciación entre sus variedades. El fin último reside en obtener ingresos al menor costo posible, aplicando estrategias de tinte económico. Ahora bien, cuando los productos devenidos en mercancías nacen de creaciones culturales, a los valores funcionales y monetarios se le suman valores simbólicos, estéticos y emocionales. Esto ocurre en las denominadas industrias culturales” (Lamacchia, 2016, p. 16)

La fusión de la cultura y el entretenimiento, es uno de los procesos definitorios de la mercantilización de los productos culturales. Siguiendo a Adorno y Horkheimer (1944):

“Cada civilización de masas en un sistema de economía concentrada es idéntica y su esqueleto —la armadura conceptual fabricada por el sistema— comienza a delinearse. Los dirigentes no están ya tan interesados en esconderla; su autoridad se refuerza en la medida en que es reconocida con mayor brutalidad. Film y radio no tienen ya más necesidad de hacerse pasar por arte. La verdad de que no son más que negocios les sirve de ideología, que debería legitimar los rechazos que practican deliberadamente. Se autodefinen como industrias y las cifras publicadas de las rentas de sus directores generales quitan toda duda respecto a la necesidad social de sus productos.”

En el marco del décimo aniversario de la Convención de la UNESCO sobre la Protección y la Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales, un estudio encargado por la Confederación Internacional de Sociedades de Autores y Compositores indicaba que para el año 2015 las industrias culturales y creativas representaban el 3% del PIB mundial y daban empleo a 29,5 millones de personas (el 1% de la población activa mundial). Estos datos nos permiten evidenciar el papel que la industria cultural desempeña dentro del sistema económico internacional. En palabras de Néstor García Clancini (2002)

“es ya un consenso internacional que las industrias culturales son el sector más dinámico del desarrollo social y económico de la cultura, el que atrae más inversiones, genera mayor número de empleos e influye a audiencias más amplias en todos los países. ¿Cuándo comenzó a ocurrir esta transformación? Se podría hablar de una incipiente industrialización de la cultura desde la invención de la imprenta, pero fue necesario que se sumaran otros avances tecnológicos y se expandiera la educación en los siglos XIX y XX para que se configurara una industria editorial, y luego las industrias audiovisuales (radio, cine, televisión, video, fonográfica). En la última etapa, el desarrollo electrónico y satelital, que generó nuevos modos de comunicación – por ejemplo, Internet – permite articular lo que antes se producía en forma separada en cada rama y en distintas naciones.” (p.1)

“Este desarrollo tecnológico y la masificación de una serie de tecnologías digitales, especialmente en el caso de internet a nivel local y global,.. Plantean cambios y continuidades en la producción y consumo de los bienes de la industria cultural. Estos cambios han hecho borrosas las distinciones entre “audiencia”, “consumidor” y “productor” como agentes centrales en la producción, circulación y consumo de bienes simbólicos en distintos ámbitos de la industria cultural como los medios de comunicación la moda y la música (Jenkins, 2008; Castells, 2010 citados en Arriagada, Ibañez, Bley, Bley, 2017, p. 11)

“La industria discográfica pertenece al conjunto de las denominadas industrias culturales...que proveen al mercado de bienes y servicios que incorporan un determinado grado de valor cultural, artístico o simplemente de entretenimiento.” (Palmeiro, 2018).

Las iniciadoras de la explotación de las expresiones artístico musicales, y pilares fundamentales de la industria musical tradicional tal como la conocemos, son las denominadas compañías discográficas, aquellas tradicionalmente encargadas de seleccionar a los artistas y ocuparse de los procesos de producción, grabación, comercialización y distribución del producto. La explotación de la música consistirá en traducir sus ideas y expresiones en productos aptos para ser comercializados bajo la forma de bienes, entre los que podemos mencionar: grabaciones en soporte físico o digital, conciertos en vivo, licencias y demás formas de explotación de derechos de propiedad intelectual. Siguiendo a Lamacchia (2016), la fortaleza de las compañías discográficas:

“Reside en su poder financiero o económico, y esto les da una enorme ventaja a la hora de desarrollar estrategias de marketing y contratar servicios y artistas. A diferencia de los sellos nacionales (medianos o pequeños) que se dedican exclusivamente a la música, las internacionales forman parte de una red de industrias interconectadas del ocio y el

entretenimiento, y lograron mayor competitividad al converger en grandes holdings multimediáticos con filiales en todo el mundo.”(p.41)

Esto, sumado a los elevados costos de grabar, masterizar y distribuir un producto musical, fue definiendo el carácter oligopólico de la industria, cuya explotación quedó en manos de un reducido número de compañías entre las que podemos mencionar EMI, Universal Music Group, Sony Music, Warner Bros. Records y BMG Music.

“El proceso de concentración que comenzó en la década de los años sesenta se aceleró a partir de la década de los ochenta y se profundizó a lo largo de los años noventa con diversas fusiones y absorciones entre las grandes compañías discográficas” (Calvi, 2006 citado en Lamachia, 2016).

Estas compañías controlan el grueso de la industria del mercado musical, dejando el restante en manos de un gran número de pequeños y medianos sellos conocidos como “independientes”. Como resultado, en el modelo de industria musical tradicional, se reduce la multiplicidad de propuestas artísticas musicales, y mediante elaboradas estrategias de marketing global, impulsadas por las grandes compañías, se busca producir una homogeneización en el gusto de los consumidores, intentando adaptar la demanda de estos a los intereses de dichas compañías. Esto produce a su vez la consagración de un reducido número de artistas que se transforman en las denominadas “estrellas” de la música.

Con el desarrollo de la tecnología digital y diversas herramientas que facilitan los procesos de producción, grabación y distribución de la música, se produce un cambio fundamental, tanto en la base de la industria musical tradicional tal y como la conocemos como en los actores involucrados en los diversos procesos de comercialización de la música. Si bien, las grandes compañías aún manejan el grueso del mercado, han atravesado una serie de transformaciones con el fin de adaptarse a las nuevas formas de consumo, surgidas luego del abandono del formato físico, a partir de la posibilidad de digitalización de la música. Por otro lado, el panorama musical ha cambiado por completo y un gran número de usuarios autogestivos, ha empezado a producir y comercializar su propia música por fuera del circuito comercial establecido por las grandes compañías, utilizando la red como el canal principal para la circulación de las obras.

Capítulo 2: Surgimiento y evolución de la industria musical

“Desde milenios el placer de la música se halla profundamente arraigado en el hombre. Junto a la religión, se cuenta entre las necesidades espirituales más primigenias del ser humano y en nuestro mundo tecnificado esta necesidad sigue absolutamente vigente. Los comienzos de la música se desconocen. Según los mitos de los pueblos, la música es de origen divino. En la época primitiva, la música pertenecía al ámbito del culto, su sonido era el conjuro de lo invisible. La idea occidental de la música se remonta a la Antigüedad griega, así como a las culturas avanzadas antiguas de las regiones de Asia Menor y del Lejano Oriente” (Ruiz García, 2006, p. 3)

Si bien resulta imposible reconocer el punto de origen de la musicalidad en la experiencia humana, lo cierto es que la utilización de un lenguaje musical como medio de expresión resulta una constante en las diversas civilizaciones a lo largo de la historia. Múltiples estudios arqueológicos revelan la existencia de instrumentos pentatónicos³ y funciones del arte sonoro presentes en el paleolítico, el neolítico y la edad de los metales. Mientras que los conceptos de armonía y melodía ya están presentes “en escritos de más de 4000 años pertenecientes a la escritura cuneiforme del pueblo mesopotámico.” (Gadea Mateos 2013, p. 24)

Al analizar la historia de la musicalidad en relación al hombre, podemos observar cómo su uso y significado van cambiando a lo largo de la historia, determinados por el contexto social y cultural en el cual se desarrolla.

“Al considerar las relaciones prospectivas entre la música y el pensamiento evolutivo es necesario articular claramente a qué nos referimos cuando usamos el término ‘música’. Las investigaciones antropológicas, y crecientemente, cognitivas y neurocientíficas, sugieren que el término posee una aplicabilidad amplia que va más allá de las concepciones convencionales de la música como mero entretenimiento. A través de las culturas, la música se presenta activa, interactiva e insertada en un rango amplio de actividades sociales; parece ser un rasgo tan “normal” como el lenguaje en la interacción humana. Sin embargo, a diferencia del lenguaje, los significados de la música, paradójicamente, parecen ser naturales - la música parece significar lo que suena- y al mismo tiempo indeterminados en su fundación.” (Cross, 2010, p. 1)

³ Una escala pentatónica, pentafónica o pentáfona en música es una escala o modo musical constituido por una sucesión de cinco sonidos, alturas o notas diferentes dentro de una octava. Fuente: Wikipedia

Así, en las tribus primitivas del Neolítico se cree que la música cumplía una función de recurso mágico destinado a la caza. “La cultura china y la griega asociaban la música con la moralidad, considerándola una parte buena del hombre. Para los chinos era un elemento que podía gobernar el corazón de los pueblos.”(Gadea Mateos, 2013, p, 7). Durante el Medioevo, mediante los Cantos Gregorianos, la iglesia Cristiana otorga a la música una función religiosa, el canto es considerado una forma de dirigirse a Dios. Respecto a ciertas flautas y diversos instrumentos encontrados que datan del periodo paleolítico, la etnología nos muestra su utilidad “como sistemas de comunicación, reclamos de caza, utillaje para prácticas chamánicas, etc.” (García & Menéndez, 1998, p. 168). Siguiendo a Ian Cross (2010):

“Comparados con el lenguaje, los significados de la música parecen huidizos e indecisos. Como se dijo antes, parecen estar destinados a los contextos sociales y culturales de donde surgen, y pocas –o ninguna- de las afirmaciones generales y no ambiguas sobre los significados de la música parecen ser sostenibles.”(p. 1).

Avanzando considerablemente en el tiempo, diversos puntos claves marcan el inicio de la función mercantil de la música y el posterior surgimiento de una industria musical, entre ellos el surgimiento de un sistema de notación musical. A partir de allí, se da por terminada la etapa de transmisión oral, y la música conoce su primer soporte físico, lo que a su vez la convierte en un bien posible de ser comercializado, adquiriendo el valor de mercancía. Con el posterior surgimiento del gramófono, comienza la etapa de la música grabada y el soporte físico se convierte en palabras de Fouce en “el primer eslabón que articula una cadena de acciones y procesos que pueden llegar a convertirse en actos económicos.”(Fouce, 2012, p. 4)

“El disco es el elemento clave de la industria de la música: constituye el medio de atesoramiento y distribución de la música por excelencia. La posibilidad técnica de capturar la música en un soporte físico para su posterior reproducción, permite que se la cosifique y, al independizar el consumo de la ejecución, la deslocaliza permitiéndole llegar a un número virtualmente ilimitado de consumidores. Su gran relevancia en el negocio musical es la razón por la cual hoy en día los términos “industria musical” e “industria discográfica” han convergido prácticamente hacia un mismo significado. Precisamente, gracias a la estandarización, la reproducción seriada y la posibilidad de almacenamiento que permitió el disco es que se puede hablar de una verdadera industria de la música.” (Palmeiro, 2005, p. 1)

3.0 - El caso particular de la música y la tecnología

“Hoy en día se ha ampliado el papel que la música –y la sonoridad en general– juega en la sociedad debido a la innovación tecnológica y los cambios en el consumo y la participación cultural. Entre otras cosas, percibimos que la música –y un sinnúmero de nuevos sonidos sintetizados– es cada vez más ubicua; casi no hay espacio donde no se oiga música.” (George Yúdice, 2007, p. 18)

La música como experiencia de la actividad humana, no escapa a las transformaciones experimentadas a partir de la masificación de las herramientas digitales. Los avances tecnológicos, en especial aquellos desarrollados a partir de la década del 90, han tenido un fuerte impacto sobre las formas de producción y consumo de la industria musical. El paso del formato físico a su equivalente digital, ha permitido una expansión en la transmisión de material auditivo a nivel global, mientras que los ordenadores portátiles nos permiten un acceso inmediato desde casi cualquier parte. Este abandono del formato físico, es crucial a la hora de analizar la evolución de la industria musical, puesto que, en épocas donde el ingreso consistía en la venta de soportes, “el disco era el producto que iniciaba la cadena de valor y daba sentido a los demás procesos de producción musical” (Fouce, 2012, p.3). Los elevados costos de grabación, producción y masterización, creaban el escenario perfecto para el afianzamiento de grandes compañías discográficas, que participaban a su vez del proceso de comercialización de la obra y llegaban en muchas ocasiones a imponer parámetros de carácter estético al artista. En palabras de Héctor Fouce (2012):

“El disco es, por tanto, el primer eslabón que articula una cadena de acciones y procesos que pueden llegar a convertirse en actos económicos. Lo que se ha desplazado es el lugar central que tenía la compañía discográfica, que implicaba la financiación de las grabaciones y en consecuencia la explotación de estas.” (p.3).

La evolución de las herramientas relacionadas a la producción y consumo de la música, ha llevado a las grandes compañías discográficas a una inevitable readaptación. Hacia el año 2015, el streaming ya representaba la mayor fuente de ingresos para la industria. Plataformas como Spotify, Apple Music o Soundcloud por nombrar algunas, nos permiten un acceso prácticamente inmediato a inmensas bibliotecas musicales que cada día abarcan más contenido. “Para la mayoría de los nacidos desde la década de los noventa, la música es un tipo de sonido organizado que sale del ordenador, a demanda y sin precio” (Fouce, 2009). Por otro lado, otras formas de escucha impulsadas por el surgimiento de la internet, las multimedia, las plataformas p2p, la compresión en formato mp3 y la descarga pirata,

representan un gran porcentaje de escuchas, que en muchas ocasiones no genera ningún tipo de ganancia para la industria o el artista, pero permiten una expansión del material sin precedentes. Frente a las 100 millones de copias en formato físico vendidas de Thriller de Michael Jackson (1982), el long play más vendido de la historia, se impone el número de reproducciones de la canción Gangnam Style que en el año 2012 fue el primer video de YouTube en llegar a mil millones de visitas. Estas estadísticas, nos permiten nuevamente dimensionar los cambios en los niveles de transmisión de información que se han experimentado en las últimas cuatro décadas. En palabras de George Yúdice (2007)

“La capacidad de atraer a millones de aficionados en uno o dos días era impensable hace cinco años ni hablar de tres décadas atrás. Pero lo más importante es que esta gente está interactuando, evaluando, emulando, criticando y a su vez procurando hacer música, se trata de participantes y no de meros consumidores”. (p. 23)

La evolución de las herramientas digitales, nos ha permitido a su vez disfrutar de la experiencia musical desde cualquier lugar y en cualquier momento. La digitalización de la música, ha eliminado para siempre las limitaciones relacionadas al soporte físico. A diferencia de la época de predominio de la industria musical tradicional, en la que debíamos esperar la transmisión de una canción en la radio o televisión, en la actualidad un teléfono con acceso a la red funciona de soporte para escuchar cualquier disco o canción en cualquier momento. Por otro lado, ciertas herramientas como los parlantes bluetooth, (que pueden caber en un bolsillo) nos otorgan acceso a una calidad de audio impensable hace algunas décadas, expandiendo las posibilidades de portabilidad de la música desde la experiencia personal y solitaria de los audífonos hacia una más social. Este proceso de digitalización, es lo que realmente ha otorgado a la música su carácter ubicuo, posibilitando la experiencia musical desde auriculares, autos, parlantes portátiles, celulares, computadoras, anuncios en las calles y demás dispositivos electrónicos.

El desarrollo de la tecnología digital ha afectado a su vez a los procesos de realización de la música, permitiendo a los usuarios producir música de buena calidad, desde la comodidad de su casa y por una fracción del precio que hace algunas décadas. Esto ha devenido en una época dorada de las grabaciones caseras. Millones de canciones producidas por usuarios comunes circulan y son escuchadas en la red a diario y su número crece día a día. Lo que está claro, es que las herramientas digitales y su evolución han afectado no sólo las formas en las que el hombre consume, produce y comercializa la música, sino también la experiencia musical misma del ser humano.

3.1 - Surgimiento de la industria de la música

“La industria de la música constituye hoy uno de los sectores más potentes y de mayor crecimiento de la economía mundial, no sólo como un sector particular dentro del conjunto de las I.C. sino también como irrigador de productos que son utilizados por el resto de estos sectores, y como componente de otros sectores industriales tales como la electrónica de consumo, la publicidad y las telecomunicaciones (Burnett, 1996; Dolfsma, 2004 citados en Calvi, 2006, p. 21)

Sin embargo, es preciso remarcar que, el modelo de la industria musical que conocemos hoy en día, ha sufrido grandes cambios a lo largo de su historia, relacionados a las formas de difusión musical que se han dado a lo largo del tiempo.

Seguendo a Roberto Pajares Alonso (2013), ha habido tres tipos principales de difusión musical a lo largo de la historia:

“Oral: una obra musical es cantada o interpretada de generación en generación y, gracias a la memoria, perdura en el tiempo de una forma más o menos estable... El receptor se convierte en futuro emisor. El papel del intérprete es aquí más importante que el papel del compositor, el cual es desconocido casi siempre.

Escrita: una obra musical es representada en unas grafías que necesitan de uno o varios intérpretes para convertirse en música. Se trata por tanto de una forma de difusión menos directa, pero gracias a ellas se ha difundido y ha llegado hasta nosotros una música más o menos compleja que, de otra forma, habría sido difícil de grabar en la memoria y habría desaparecido. Hay dos tipos principales de difusión escrita: la manuscrita y la impresa.

Grabada; una obra musical es grabada en algún tipo de soporte ya sea físico, analógico o digital y luego difundida a través de la radio, los discos, internet, etc.”(p. 5)

La industria musical tradicional tal y como la conocemos, es aquella surgida a partir del afianzamiento de la música grabada, y tiene al soporte físico de larga duración como su pilar fundamental. Hacia la década del 50, la industria discográfica se afianza como uno de los sectores que mayores ganancias genera y atraviesa un crecimiento sin precedentes, debido principalmente a los avances en la tecnología, la elevación del poder adquisitivo luego de la Segunda Guerra Mundial, y el surgimiento de la denominada cultura juvenil.

“A partir de allí, se terminan de afianzar las grandes compañías en distintas partes del mundo que, junto a sellos subsidiarios y otros de menor tamaño usualmente dedicados a géneros específicos, aplican a la música procesos industriales integrándola al modo de producción capitalista. Por consiguiente, la producción de discos que había nacido como un

simple derivado de la ejecución musical o como herramienta de testimonio, adquiere entidad propia e incluso invierte el proceso, siendo el origen (y no el resultante) de la representación” (Zallo, 1988 citado en Lamacchia, 2016).”

3.2 - El surgimiento de la notación musical

Si bien el comienzo del camino de la historia de la musicalidad y su relación con el hombre probablemente sea imposible de trazar, este trabajo no pretende abocarse a semejante tarea. Por el contrario, lo que se pretende es sacar a la luz y analizar las herramientas que posibilitaron tanto el registro como la distribución de las obras musicales, y con ello el surgimiento de una industria de la música. Aclarado esto, se hace más sencillo trazar un inicio, relacionado puntualmente al registro de las obras musicales, me refiero a la aparición de la partitura.

Si consideramos la función del texto en la historia de la humanidad, podríamos decir que este es el pilar donde históricamente se apoyan la transmisión de las ideas y conceptos que permitieron la acumulación y evolución de las artes, ciencias y demás ramas del conocimiento humano. Ahora bien, la música abarca mucho más que conceptos, si bien el texto recitado o cantado ha acompañado a esta desde tiempos inmemoriales, la música se trata fundamentalmente de melodía, armonía y ritmo ¿cómo es posible entonces la traducción de sonidos en signos que nos permitan recuperar en el futuro determinada melodía, armonía, duración, tiempo intensidad sonora y ritmo? En este punto es que surge la necesidad de determinada forma de notación musical. Es preciso recalcar que esta no es un invento moderno sino el resultado de un largo proceso de evolución.

En los monasterios del primer milenio cristiano la única música que había quedado del periodo romano eran los cantos gregorianos memorizados. Si bien la tarea de memorizar una melodía no parece en primera instancia complicada, hablamos aquí de una extensa biblioteca musical cuyo único registro descansaba en la memoria de sus intérpretes. En el siglo VII el Papa Gregorio el Grande – de allí el nombre cantos gregorianos– ordenó codificar todo el repertorio de cantos para que todos los cristianos europeos cantarán el mismo himno siguiendo el mismo libro.” Previo a las primeras formas de notación musical, era común la presencia de un maestro coral, este mediante el movimiento de sus manos, indicaba la dirección de la melodía. Un movimiento ascendente indicaba un tono más agudo mientras que un movimiento descendente representaba el descenso de la melodía hacia un tono grave. Es el emperador Carlomagno quien encarga la codificación de estos cantos gregorianos. Surge

entonces un sistema primitivo de garabatos y signos, precursores del sistema de escritura musical actual. Se trata de los bosquejos taquigráfico o sistema neumático, un intento de dar contorno y forma a la melodía que se encontraba por encima del texto. En un principio se utilizaron una serie de marcas escritas por encima del texto que permitían a los intérpretes hacerse una idea de hacia dónde iba la melodía, donde detenerse y cuando ir hacia notas agudas o graves. Si bien estos bosquejos fueron de gran ayuda para recordar la melodía, guardaban un grave defecto, mostraban la forma de la música a interpretar, pero no indicaba la nota desde la cual comenzaba dicha melodía o como las diferentes melodías se relacionaban entre sí. Es decir, estaban pensados para aquel intérprete familiarizado con la melodía, pero no para aquel que quisiera aprender la melodía desde cero. Esto representaba un gran problema a solucionar en el camino hacia un sistema de notación musical que permitiera la transmisión completa de una determinada melodía. Hacia el siglo XI, el monje benedictino Guido D'Arezzo (990-1050) surgió con una idea tan simple como revolucionaria, que cambiaría para siempre la historia de la transmisión musical. Dicha idea fue, una delgada línea roja. Esta actuaba como un tono de referencia fijo, lo que permitiría reconocer hacia donde iba la melodía, identificando las notas de acuerdo a su posición con respecto a esta línea roja. Pero ¿por qué me refiero aquí a una revolución dentro del sistema de notación musical? La respuesta es simple, la delgada línea roja ideada por Guido D'Arezzo permitió la lectura e interpretación de una melodía sin un conocimiento previo de dicha melodía. Este método, simplifica y aclara la transmisión y lectura de una melodía de una manera inimaginable hasta ese entonces. Posteriormente, añadió una segunda línea que marcaba la nota más aguda y más tarde amplió el sistema hasta las cuatro notas... Este tipo de notación recibe el nombre de notación cuadrada y a lo largo de los años ha ido evolucionando hasta convertirse en el sistema de notación musical que conocemos hoy en día. La creación de esta forma de notación musical, que permite interpretar determinada melodía sin conocerla, marca el comienzo de la transmisión musical escrita y con esta el surgimiento de una industria musical basada en la venta de partituras y las interpretaciones en vivo.

3.3 - La industria de la música grabada

“Aunque la Industria Musical realmente comenzó en el siglo XVIII, para finales del siglo XIX, el centro de ésta industria se encontraba en el distrito de Tin Pan Alley, en Nueva York, en las oficinas de las compañías editoras de esa época que agrupaban a los compositores que producían música en papel para el consumo de sus clientes, mayoritariamente músicos. Cuando los Player Pianos salieron al mercado, las compañías editoras crearon un sistema que ahora llamamos “promoción” para tener sus canciones incluidas en los rollos de los player pianos, un mecanismo que hacía que los pianos se tocaran por sí solos.” (Siller, 2015).

El cambio trascendental, que produciría un quiebre en la historia de la evolución y afianzamiento de la industria musical, surge con la invención del gramófono, Herramienta que posibilita la toma de un registro auditivo. Este se introduce en 1890 y permitirá por primera vez desligar el consumo de la música de la necesidad de un intérprete. A partir de la posibilidad de copiar y reproducir música mediante un soporte físico, las personas eran por primera vez capaces de disfrutar de las obras musicales en la comodidad de sus hogares. En palabras de Lennie (2011)

“en el Disco el capitalismo logra uno de los mayores objetivos que pudiera soñar; crear de la música una mercancía plausible de ser estandarizada, producida en serie y comercializada como cualquier otro bien de cambio. Las bases de industrialización musical están garantizadas” (Lennie, 2011 citado en Gadea Mateos, 2013, p. 24).

Con el posterior surgimiento y afianzamiento de la radio en los años 20's, se produce una rápida expansión de la distribución musical, impulsando la popularidad de diversas canciones y artistas. Es durante este periodo donde se descubre el potencial negocio que la industria musical representaba. Surgen entonces las primeras casas discográficas y negocios encargados de la venta de discos. Es preciso aclarar de acuerdo a Siller (2015)

“En los inicios de las empresas dedicadas a la industria musical, sus principales negocios eran la venta de aparatos reproductores, por lo que la música era tan sólo un aliciente contenido en un formato físico (el disco) que promocionaba la venta del aparato electrónico. Años después, estas mismas empresas cambiaron su enfoque y comenzaron a dedicarse a la creación de ídolos y estrellas” (Siller, 2015)

“Recién a mitad del siglo XX la industria discográfica da un salto cualitativo y logra plena autonomía con un mercado de masas. Múltiples causas explican este fenómeno: los cambios tecnológicos complementarios, la elevación del poder adquisitivo de la población en

determinados países luego de la Segunda Guerra Mundial, la democratización de la sociedad, y la aparición del género rock con los jóvenes como nuevos consumidores.” (Zallo, 1988 citado en Lamacchia, 2016, p. 20)

3.4 - El soporte y su influencia en la industria musical Tradicional

A mediados de siglo pasado los discos de vinilo (LP) se divulgaron a nivel global por primera ocasión con el estallido del Rock & Roll estadounidense, significando “la primera expansión masiva del mercado internacional de la música grabada”, y el inicio de una holgada rentabilidad económica que se multiplicaría de manera constante durante décadas. (Rutten, Buquet, 2003 citados en Torres Osuna, 2012, p. 118). Siguiendo a Siller (2015), el periodo comprendido entre los años 50’s y 80’s, corresponde al surgimiento de la industria musical tradicional.

“En este modelo, cobra vital importancia el surgimiento de las primeras celebridades de la música “O “Rockstar”, como lo conocemos de manera contemporánea) figura que no existía antes de ésta época. Fueron las mismas empresas de la industria musical quienes se encargaron de crear ídolos y celebridades en el afán de vender aparatos reproductores de música.”(Siller, 2015)

Por otro lado, la venta de discos en formato físico, se transforma, en palabras de Héctor Fouce en el “...el primer eslabón que articula una cadena de acciones y procesos que pueden llegar a convertirse en actos económicos.” (Fouce, 2012, p. 4). Este fenómeno, produjo un crecimiento de la industria musical sin precedentes. Sin embargo, los altos costos representados por los procesos de producción, grabación, masterización y difusión, crearon el panorama ideal para el afianzamiento de un reducido número de compañías que controlaban casi la totalidad del mercado “Hacia el año 1973, ocho disqueras controlaban el 85% de los mercados” (Negus, 1992; Chapple & Garófalo, 1977; Yúdice, 1999 citados en Lamacchia, 2016).

“Con la primera recesión económica, el primer gran soporte se vio relegado por la introducción de la cinta magnética o casete, una renovada entrada masiva al mundo musical a mediados de la década de los setenta, permitiendo un nuevo despunte económico y un salto cualitativo en el desarrollo de la estereofonía, con la aparición del Walkman de Sony que en ocho años vendió 35 millones de unidades, constituyendo “el primer aparato sonoro expresamente para el mercado consumista” (Morita, 1986 citada en Torres Osuna 2012, p. 120).

Si bien en los inicios del casete, la calidad de los reproductores no era adecuada para la reproducción de música y los primeros modelos presentaban fallas mecánicas, hacia el año 1971

“*Advent Corporation* introdujo su modelo 201 que combinó la reducción de ruidos Dolby tipo B con una cinta de dióxido de cromo. El resultado fue un formato apto para el uso musical y el comienzo de la era de casetes y reproductores de alta fidelidad.”(Casete, s.f)⁴.

Siguiendo a Yúdice, en los comienzos el casete dio inicio a la portabilidad de la música, con el afianzamiento del walkman de Sony o la introducción de nuevas herramientas, como los reproductores en los automóviles “pero muy pronto los usuarios empezaron a grabar compilaciones de su música favorita y regalársela a sus amigos. Cada usuarios se convertía así en su propio dj y canjeaba su estética -ese espacio propio- con otros” (Yúdice, 2007, p. 47) El casete introducía la posibilidad de ser mezclado y copiado con mucho mayor facilidad y menor costo que los lp’s, lo que dio inicio a una gran circulación de copias piratas. Este hecho se reflejó en una caída en las ventas y rápidamente alarmó a las compañías discográficas. A su vez, este soporte otorgó la posibilidad de realizar mezclas con mayor facilidad.

Desde el surgimiento de los denominados Boombox, reproductores de casetes portátiles, equipados con grabadora, se introduce la posibilidad de grabar tanto otros casetes como sonidos provenientes de las AM, FM y una entrada auxiliar para micrófono, lo que se reflejó en una etapa de producciones caseras. Los jóvenes creaban sus propias mezclas, ya sin la necesidad de grandes estudios. Si bien la calidad no era profesional, era más que aceptable. Este hecho coincidió a su vez con el surgimiento y posterior afianzamiento de la cultura hip hop. En la década de los 70 en el Bronx, (condado del estado de Nueva York) se desarrollan las primeras fiestas con dj’s locales que tocan por primera vez lo que posteriormente recibió el nombre de hip hop. Las primeras sesiones de estas fiestas con legendarios nombres de la cultura hip hop como Grandmaster Flash, DJ Kool Herc o Afrika Bambaataa, fueron grabadas en casete, desde la consola de sonido o en muchas ocasiones por personas que asistían con sus reproductores portátiles y tomaban registro de las presentaciones en vivo. Pronto se generó un enorme flujo de estas sesiones grabadas en casete de forma improvisada, lo que representó el primer medio de difusión de este nuevo sonido que pronto alcanzó la popularidad.⁵ A su vez, el surgimiento del Boombox representó la

⁴ Casete (Sin Fecha) En Wikipedia. [Consultado 15 Mar. 2018] Disponible en <https://es.wikipedia.org/wiki/Casete>

⁵ NPR Music (NPR Music) The History of the Boombox, NPR Music (Video) Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=e84hf5aUmNA> [Consultado 15 Mar. 2018].

posibilidad de portabilidad de la música, lo que en palabras de Yúdice se reflejó en el movimiento de una experiencia privada hacia un espacio público. De acuerdo al autor (2007):

“La salida al espacio público comienza con las boomboxes a partir de 1976, cuando las calles neoyorquinas y más tarde en otras ciudades estadounidenses se llenan de los sonidos de funk, r&b, y el naciente hip hop. Mucho se debatió entonces acerca de la toma del espacio público por jóvenes marginales - afroamericanos y latinos - con sus boomboxes emitiendo a todo volumen lo que muchos percibieron como ruido e inclusive como agresión racial. Esa ruidosa sonoridad fue asociada al crimen por contigüidad con los barrios violentos - guetos - de donde provienen estos jóvenes.” (p. 39)

Desde la perspectiva de Yúdice la toma del espacio público a partir del surgimiento del reproductor portátil, se afianza como una respuesta al “problema del espacio público vedado a los jóvenes afroamericanos quienes sienten que no tienen otra alternativa que tomárselo a la fuerza, lo hacen con su música”. (Yúdice, 2007, p. 40). Como ejemplo de la magnitud que tuvo la toma del espacio público por parte del hip hop quedará la famosa anécdota de Miles Davis, quien desde la ventana de su departamento en la ciudad de Nueva York escucha los sonidos provenientes de la calle. Quedando fascinado por este nuevo ritmo, Davis comienza a trabajar en el reconocido álbum “Doo-Bop”, disco que combina sonidos de Jazz y Hip Hop. Con el surgimiento del Walkman de Sony la experiencia musical en el espacio público cambia para siempre, lejos de representar una forma de enfrentamiento, los audífonos la transforman en una experiencia privada que circula por el espacio público.

Una década más tarde, el casete sería abandonado, debido al surgimiento del cd-rom, soporte que otorga a su vez, la posibilidad de realizar una copia digital de la información mediante la conversión de los datos a formatos diferentes como el mp3 o el wav. “El CD creado por las compañías Sony y Philips en 1979 y puesto en circulación en 1982, representaba nuevamente un estímulo para un mercado que volvía a presentar caída de ventas.”(Torres Osuna, 2012, p. 120). Unos años después, el CD se convertiría en el soporte predominante de la industria musical. Con el surgimiento de este nuevo soporte, se relanzan nuevamente colecciones ya existentes en formatos anteriores y rápidamente millones de aficionados reemplazan sus colecciones en formato vinilo o casete por el recién surgido CD. Entre las mejoras que representaba el Disco Compacto con respecto al casete, se encontraba la posibilidad de ser reproducido una y otra vez sin perder calidad de sonido. Por otro lado “con la aparición del disco compacto (CD) se establecieron las bases de la música digital tal y como la conocemos ahora.” (Negativland, 2008 citado en Fouce, 2012, p. 2) A partir de su aparición en 1982, el disco compacto tuvo el predominio como soporte en la industria musical

hasta el año 2000, a partir de entonces empieza a perder terreno frente a la masificación de los nuevos soportes digitales como el mp3. Es en el año 1998 cuando es lanzado a la venta el “Rio PMP300”, primera comercialización de un reproductor mp3.

“Esta creación hizo evolucionar a la industria discográfica, puesto que se pasó de oír un disco compacto tangible en el discman, a escuchar archivos inmateriales, los cuales habían sido digitalizados para tener mayor maniobrabilidad y funcionalidad en la experiencia de escucha móvil del melómano.”(Arango Archila, 2016, p. 40)

El surgimiento del mp3 representó a su vez una mejora en cuanto a la comodidad en la portabilidad de la música. A partir del surgimiento de este formato, se vuelve posible simplemente cargar varios archivos en el reproductor, lo que representa el acceso a una biblioteca de música mucho mayor a la que era posible cargar con uno mismo con cualquiera de los soportes físicos.

Si bien la posibilidad de digitalización de la información, sumada al surgimiento de diversas herramientas tecnológicas, como la internet, las multimedia, las plataformas p2p y los formatos mp3, permitieron una circulación de la música sin precedentes, cabe recordar que gran porcentaje de la circulación musical estaba representada por las descargas piratas. Este hecho sumado a la caída en las ventas de material en formato físico lleva a las compañías a una necesaria readaptación en aras de supervivencia. Surgen entonces diversas plataformas destinadas a la circulación de música en formato digital a cambio de una tarifa determinada. Ejemplo de estas son Itunes, lanzado en el año 2003 por Apple, o Spotify, empresa sueca lanzada en el año 2008. La venta del formato físico deja de ser entonces ese “eslabón que articula la cadena de acciones y procesos que pueden llegar a convertirse en actos económicos” descrito por Héctor Fouce al analizar la industria discográfica tradicional

3.5 - La industria de la música en la era digital

Hacia mediados de la década del 90, etapa que podemos considerar como la última del modelo de industria musical tradicional, las tres fuentes fundamentales de ingreso estaban representadas por “la venta de discos, la administración de los derechos de propiedad intelectual (a través de las editoriales, habitualmente ligadas a las discográficas) y “el directo” (los conciertos)” (Lamacchia, 2016, p. 41)

El paso del formato físico hacía el formato digital, ha generado una expansión en la circulación de información que ha tenido un fuerte impacto en las formas de consumo y producción musical.

“Las relaciones entre la música y sus productores y receptores han sido modificadas a lo largo de estos últimos años de una manera evidente, desde la aparición de la electrónica, a una velocidad cada vez más vertiginosa. Se trata de cambios que han modificado las condiciones de circulación y de recepción de todo tipo de música.” (Joan-Elies Adell, 2002, p. 100).

Los ordenadores portátiles, reproductores mp3 y celulares, nos permiten un acceso inmediato al material desde casi cualquier ubicación, modificando trascendentalmente las formas y modos de escucha. En palabras de Yúdice “percibimos que la música –y un sinnúmero de nuevos sonidos sintetizados– es cada vez más ubicua; casi no hay espacio donde no se oiga música.” (Yúdice, 2007, p. 18).

“En este contexto de creciente convergencia tecnológica entre, por un lado, las redes de televisión por cable, satélite y digital terrestre, y por otro, las redes de telecomunicaciones e Internet, las grandes compañías discográficas, como parte de una estrategia general de los grupos multimedia a los que pertenecen, comienzan a revalorizar sus productos musicales digitalizándolos y distribuyéndolos a través de estas nuevas “redes-mercado”, con el objetivo de establecer nuevos mercados musicales digitales a escala global” (Bustamante 2002, 2003; Lacroix y Tremblay, 1997; Miguel, 2003; Richeri, 1993 citados en Calvi, 2006, p. 3)

Los dos modelos principales de negocio en la industria musical actual, están representados por:

- 1) “Modelo de Pago por Descarga (Digital Download): que consiste en el pago directo por la descarga de todo o parte (micro pago) del producto musical, ya sea un álbum musical completo o por canción.
- 2) Modelo por Suscripción (Streaming Subscription Model): que consiste en el pago de una cuota mensual para acceder al servicio de recepción de música, sin derecho a la descarga.”(Calvi, 2006)

De acuerdo a las estadísticas proporcionadas por la Federación Internacional de la Industria Fonográfica (IFPI), en el año 2014, por primera vez la industria obtuvo la misma proporción de ingresos de canales digitales (46%) que las ventas de formato físico (46). Para el 2016 los ingresos representados por los ingresos de canales digitales llegaban al 78%, superando ampliamente a las ventas en formato físico. Hasta el año 2014; los ingresos por suscripción a plataformas de música ya representaban el 23% de los ingresos digitales a nivel mundial, y se estimaba que 41 millones de personas en todo el mundo ya pagaban por un servicio de suscripción de música. Solo en el 2016, este número aumentaba en 22.6 Millones, y el streaming ya representaba el 51% de la ganancia de la industria musical estadounidense

con 432 mil millones de canciones transmitidas “on demand”⁶ Estas estadísticas nos permiten ver en principio, el redireccionamiento hacia las formas digitales de distribución, y en segundo lugar, las formas y modos de readaptación hacia las nuevas formas de consumo y exigencias de los usuarios. A su vez, proporcionan una dimensión de la magnitud de la industria de la música en la actualidad. Por otro lado, siguiendo a Juan C. Calvi (2016):

“Si analizamos la cadena de valor de la industria de la música en el entorno digital vemos que se están incorporando nuevos elementos con respecto a la cadena de valor tradicional, puesto que además de la creación y la producción musical, es necesario implementar nuevas infraestructuras tecnológicas de digitalización de la música, almacenamiento y distribución, conjuntamente a nuevos sistemas de comercialización, cobro y gestión de los derechos sobre los productos musicales. Así, la cadena de agentes que intervienen en el mercado digital de la música se alarga, dado que algunos sectores que tradicionalmente no intervenían directamente en este sector ahora entran a formar parte de su cadena de valor” (Calvi; 2016, p. 125).

Si bien se agregan nuevos elementos de valor con respecto a la cadena industrial tradicional, el proceso de digitalización que atraviesa la industria musical en la actualidad representa a su vez menores costos en cuanto a producción y distribución si se la compara con la industria musical tradicional. La industria musical se apropia entonces de los avances tecnológicos de comunicación e información, y se readapta a las necesidades de un mercado que gira en torno al uso de los ordenadores y la transferencia de la obra en formato digital. Siguiendo a Lamacchia (2016)

“Ante este panorama, han comenzado a aparecer nuevas posibilidades que instauran otro modelo: las compañías están dejando de ser “discográficas” para convertirse en “compañías de música”. De allí que resulte más preciso hablar de industria musical para agrupar a todas sus actividades: editoriales, música en vivo, venta de soportes físicos, venta digital y todas las acciones desarrolladas a través de Internet y la telefonía móvil” (p.41)

⁶ Estadística de la Federación Internacional de la Industria Fonográfica

3.6 - Las nuevas formas de escucha

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

Desde el lanzamiento del Walkman de Sony en 1979, la experiencia musical dejaba para siempre de quedar reservada para el ámbito privado del hogar. A diferencia del Boombox (reproductor portátil estéreo) herramienta que inicia la experiencia musical en el espacio público, “el uso del walkman implica lo contrario... ya que, lejos de enfrentar a los otros, los auriculares abrigan la experiencia de la audición privada del individuo, que circula en pleno espacio público” (Yúdice, 2007, p. 43). Si bien el Walkman representó la oportunidad de trasladar la experiencia musical privada al ámbito público, su mecanismo todavía depende del soporte físico de la obra, es decir, habría que moverse con cuanto disco uno quisiera escuchar. El acceso a internet, la evolución de los ordenadores portátiles, los reproductores mp3 y los teléfonos móviles han ampliado aún más los espacios ocupados por la música, solucionando este inconveniente. Si el Walkman de Sony permite escuchar desde cualquier lugar, los nuevos dispositivos de escucha agregan la posibilidad de acceder a cualquier disco o canción sin la necesidad del formato físico. Se vuelve posible entonces no solo escuchar música donde se desea, sino también contar con una biblioteca digital interminable. Mediante el modelo por suscripción (Streaming Subscription Model), plataformas como Spotify nos permiten acceder a música en alta calidad desde cualquier parte con conexión a internet. Siguiendo a Fabián Arango Archila “el desarrollo digital (banda ancha, planes de datos para el teléfono móvil, aplicaciones de celulares) hizo posible la aparición de modelos de negocio para la industria discográfica, los cuales basaron su innovación en la portabilidad y en Internet.”(Arango Archilla, 2016 , p. 8). Sin duda, estos sucesos convergen en nuevas formas de escucha, que se alejan de las formas y modos

dominantes en la era de la industria musical tradicional. Por otro lado de Acuerdo a Fouce (2010):

“La facilidad de acceso a la música, a través de las redes P2P, es una experiencia compartida ya por todas las generaciones de aficionados a la música. Pero el diferente bagaje cultural hace que las valoraciones sobre este acceso casi ilimitado y gratuito cambien. Los adultos tienden a valorizar el soporte musical como objeto,... los más jóvenes no sienten ningún aprecio por los soportes de la música y las prácticas ligadas a ellos. Reconocen que apenas utilizan CDs, sino que emerge con fuerza el uso del teléfono móvil como instrumento para escuchar y compartir música... Pero el teléfono móvil, y la música que contiene, no es un aparato vinculado sólo a la intimidad, sino que a menudo la música suena de forma pública, sin cascos y con altavoz, lo que actualiza las prácticas de ocupación del espacio que han caracterizado tradicionalmente a las subculturas juveniles.”(p. 4)

4.0 - La música en la era digital desde la perspectiva del artista

“Esta nueva organización de la industria musical no es simplemente una cuestión económica, sino que tiene repercusiones directas en la creatividad de los músicos, ya que determina sus formas de trabajar y dar forma a sus ideas.” (Fouce, 2012, p. 4) La evolución de las formas y modos de interpretación musical ha estado históricamente ligada a la evolución de las herramientas e instrumentos,

“La llegada del ordenador y la era digital ha hecho más evidente este proceso mediante el cual la tecnología incide en lo musical, pero de ahí a asumir que sólo durante la segunda mitad del siglo XX la tecnología ha influido en el proceso de hacer música implica olvidar que prácticamente todas las formas de hacer música dependen de algún equipo o tecnología especialmente diseñado, y que la historia de los instrumentos musicales” (así como de la grabación, producción y recepción) es, en este sentido, una historia de tecnología” (Gilbert, Pearson, 2003 citados en Márquez, 2010, p. 3).

En la actualidad, los cambios están íntimamente relacionados a la posibilidad de digitalización de la música y su posterior edición en el ordenador, por medio de software especializado.

“Incluso músicas en principio reacias a la tecnología digital como el folk o la música clásica han terminado acogiendo las tecnologías de grabación digital pues ésta les está permitiendo, especialmente a la segunda, la búsqueda de una interpretación ideal ensamblando segmentos de varias tomas”(Márquez, 2010, p. 3).

Los sucesivos cambios en la industria musical, han provocado a su vez cambios en cuanto a los roles de los diversos actores involucrados en el proceso (productores, oyentes, compositores, músicos),

“Como señala Levy (2007), uno de los primeros efectos de la digitalización es que ha puesto el estudio de grabación al alcance del bolsillo individual de cualquier músico, quien ahora es capaz de controlar personalmente todas las fases de producción de la música, desde la creación hasta los arreglos, mezcla y distribución.”(Levy, 2017 citado en Israel Márquez, 2010)

La evolución de las herramientas de creación musical supone a su vez mayores facilidades a la hora de producir la obra, lo que se refleja en un aumento considerable de música de carácter independiente, mientras que plataformas de acceso gratuito con opción de pago como Youtube, Soundcloud o Bandcamp, permiten una distribución sin precedentes. En este sentido podríamos analizar fenómenos como el denominado “Simpson Wave”, mezcla que recopila canciones de múltiples autores con imágenes editadas por los mismos usuarios de Youtube. Estas mezclas alcanzan en muchas ocasiones millones de reproducciones y permiten una distribución impensable para un artista independiente hace tres décadas. En muchas ocasiones, el flujo de música es tal que no se llega a identificar quién es el autor de cada obra. Estas nuevas formas de consumo rompen en cierto punto con la escucha del Long Play, asociado a la industria musical tradicional.

“La escasa erosión de la centralidad del disco en el proceso de comunicación de la música contrasta con la obvia tendencia de que el consumo de música en la era digital se basa en las canciones, no en los discos, a pesar de la resistencia de algunos grupos y artistas” (Sancho, 2010 citado en Fouce, 2012).

Si bien el “larga duración” sigue representando un formato popular, surgen nuevas formas de distribución de la música representadas por, las mezclas, remix, mash up y formatos para los cuales todavía no existe nombre. Nos encontramos entonces con un flujo constante de música a través de los soportes digitales. Por otro lado, grandes nombres de la industria de la música comienzan a utilizar las plataformas digitales como medios de difusión, subiendo su material en muchas ocasiones de forma gratuita, por mencionar algunos ejemplos podríamos nombrar a Omar Rodríguez López quien en el año 2016 publica doce discos en la web, John Frusciante quien en el 2015 sube una gran cantidad de material inédito a Soundcloud y Bandcamp, o Radiohead que en el año 2007 estrena digitalmente el disco In Rainbows otorgando a los usuarios la posibilidad de pagar lo que creyeran conveniente. El

hecho de que artistas consagrados apoyen las formas de transferencia libre en formato digital constituye un indicador más del cambio que atraviesa la industria musical en la actualidad.

4.1 - El caso de los home studio

En el año 1979 en el marco de la reunión anual de la sociedad de ingeniería en sonido, la empresa japonesa TEAC presenta por primera vez el “Tascam Portastudio” Primer grabador multipista a cassette diseñado en masa y a bajo costo. Posteriormente en 1982 sale a la luz Nebraska sexto álbum de Bruce Springsteen, logrando una rápida popularidad. Lo curioso del álbum, es que el mismo Springsteen registra desde la grabadora de su casa, (un Tascam Portastudio 144), quince canciones que servirían como demos para la grabación de su próximo álbum. Las canciones son grabadas con el acompañamiento de la banda, pero una vez finalizado el proceso ocurre algo insólito, el músico parece no estar contento con el resultado de las grabaciones creyendo que no alcanzan la profundidad de sus grabaciones caseras y decide dejarlas de lado, publicando el disco con la cinta grabada en casa.

“Springsteen ciertamente no estaba tratando de comenzar una revolución de grabación casera, pero el éxito de Nebraska definitivamente demostró que un gran contenido podría superar la baja calidad de sonido y quizás, en las manos adecuadas, la calidad de sonido de algunos de estos dispositivos de grabación de bajo costo no era tan pobre en absoluto.”(Madden, 2013)

Hecho que posteriormente se confirma con numerosos discos grabados en portastudios que alcanzan la popularidad como Enter The Wu Tang Clan (36 Chambers) o Smile From The Streets You Hold de John Frusciante. Esta herramienta representa un enorme cambio en las formas y modos de producción musical, impulsando una ola de grabación hogareña. El portastudio otorga por primera vez a los músicos, la posibilidad de grabar y producir música a bajo costo y con una calidad aceptable. Entre sus características principales se encuentra la posibilidad de grabar en cuatro canales por separado (donde cada canal contiene sus propios controles de volumen ecualización y efectos), la posibilidad de grabar varios instrumentos a la vez y el posterior almacenamiento en una cinta magnética. La escena de la grabación casera será potenciada una década más tarde con el surgimiento de las herramientas de edición digital

Si bien a la historia de la grabación casera es iniciada con el lanzamiento del Tascam Portastudio, no es sino hasta la década del 90 con la masificación de los ordenadores y el surgimiento de software de edición de audio como Cubase o Protools, cuando realmente se

produce la explosión en el número de grabaciones producidas en estudios caseros. Los altos costos de grabación profesional, sumados a la masificación de los ordenadores y el surgimiento de los programas de edición musical, han llevado a muchos músicos a tomar la decisión de producir desde su propia casa. Los software de edición de sonido son cada vez más accesibles y permiten producciones de buena calidad y menores costos. Siguiendo a Márquez (2012)

“Los medios digitales han permitido que hoy el estudio de grabación esté disponible para cualquier persona en la figura de un simple ordenador personal... Con el estudio digital, todo músico se convierte en un cirujano potencial ya que, en mayor o menor medida, se ve obligado a intervenir sobre las ondas sonoras, a abrirlas, moldearlas y modularlas para ir elaborando su música. Ya no es sólo el productor el único capaz de “hurgar” en el interior de estos sonidos sino que todo usuario puede acceder ahora a ellos con un simple ordenador personal y cualquier programa de edición musical. (p. 4).

Por otro lado, las herramientas digitales posibilitan un modelo de producción musical que por un lado, permiten una perfecta sincronización de las partes, y por otro lado cuentan con una representación gráfica-sonora. En palabras de Márquez (2012)

“Las herramientas digitales permiten hacer zoom en el sonido y controlar cada una de las ondas que configuran el devenir musical. El músico es capaz de explorar y explotar las posibilidades sonoras hasta el más mínimo nivel de detalle, convirtiéndole así en una especie de cirujano del sonido que interviene directamente sobre las ondas, abriéndolas, moldeándolas y troceándolas en un delicado y minucioso proceso de “operación” musical.” (p. 5).

En palabras más sencillas, mediante la interfaz gráfica, los software de edición musical nos dan la posibilidad de editar la canción de manera análoga a un editor de texto, es decir, seleccionando aquellas partes que quisiéramos cortar o pegar, incluso tomando samples (pequeños trozos de otras canciones) para crear una obra nueva. Si bien esa posibilidad ya existía con las herramientas tradicionales, lo que el ordenador hace es facilitar el proceso enormemente. Ya no es necesario rebobinar la cinta, buscar el lugar específico del sonido que queramos copiar y grabarlo en otra cinta, los programas presentan una interfaz gráfica de las ondas sonoras, lo que nos permite situarnos en la pista con mayor facilidad.

“Los gráficos se convierten así en las constantes vitales de los sonidos, gráficos que nos van informando a cada momento sobre el estado de nuestras creaciones y composiciones. Es el seguimiento, tratamiento y relación con estos gráficos lo que en último lugar hará que nuestra “operación” musical sea más o menos exitosa, de forma que en la composición

musical digital lo visual es tan importante como lo propiamente musical. De ahí que sea más correcto hablar de “musicovisualidad” para referirnos al tipo de composición musical realizada por ordenador, término este que se acercaría más a la verdadera interacción música-imagen que tiene lugar durante su creación.” (Márquez, 2012, p. 5)

“Entre las principales funciones del estudio digital se encuentran el secuenciador, que ayuda en la composición, programación y control de la instrumentación electrónica musical, el muestreador, que permite muestrear digitalmente secuencias sonoras (o samples), los programas de mezcla y arreglos del sonido digitalizado, y el sintetizador, que produce sonidos a partir de instrucciones digitales o manipulación de valores discretos.”(Márquez, 2012, p. 4).

Por otro lado, mediante la tarjeta de sonido o interfaz de audio, es posible la transformación de señales análogas en señales digitales, lo que permite la posibilidad de grabar sonidos para su posterior edición en software especializados. Esto amplía las posibilidades de producción en un ordenador, ya que no solo podemos editar una pista mediante la utilización de sonidos sampleados (fragmentos recortados de sonido) sino que podemos grabar nuestros propios sonidos. A su vez, al reemplazar el soporte físico por el digital, ya no existe la preocupación por la cantidad de tomas a grabar. El proceso puede ser repetido una y otra vez hasta que se considere que la toma es satisfactoria, y en el caso de presentarse un error todavía contaremos con la posibilidad de cortar la parte específica que no nos agrade. Uno de los ejemplos más notables de la capacidad del ordenador a la hora de realizar producciones musicales de calidad lo encontramos en el disco *The Fall*, cuarto álbum de la banda británica Gorillaz. El álbum entero fue grabado y editado en el Ipad de Damon Albarn (fundador del grupo), utilizando aplicaciones que se encuentran al alcance de cualquier usuario. El hecho de que artistas de esta magnitud, asociados a procesos de grabación y masterización profesionales opten por la utilización de herramientas al alcance de usuarios comunes nos permite dar cuenta de la calidad más que aceptable que una grabación en un estudio casero puede tener en la actualidad.

4.2 - La explosión de las grabaciones caseras

Como el surgimiento y la posterior masificación del software de edición de sonido, las posibilidades de realizar grabaciones caseras de buena calidad aumentaron de una forma sin precedentes. Si en los años 80 el Tascam Portastudio representó el nacimiento de los Home Studios, para el año 90 los software de edición de sonido representaron la masificación de este formato de grabación, que a partir de allí se iría afianzando cada vez más, llegando a ser hoy en día el formato predominante de grabación. Si bien los grandes estudios de grabación no han desaparecido, y los grandes artistas todavía optan por grabar allí, el grueso de la música realizada por usuarios comunes es producido por estos desde su propia casa mediante el uso de software de edición de sonido. A partir del año 2000 hasta llegar a nuestros tiempos el mundo ha experimentado una explosión relacionada al número de grabaciones realizadas en home studios. Las facilidades que otorgan los programas de edición de sonido han llevado a muchos usuarios a realizar sus propias producciones y subirlas a las web. Atrás han quedado los días en que las personas golpeaban las puertas de las compañías discográficas con un demo en la mano esperando recibir un contrato de grabación. El proceso se ha simplificado de una forma impensable durante la época del predominio de las compañías discográficas. Las posibilidades han aumentado considerablemente, con el uso de una pc y un programa de edición se ha vuelto posible lograr una calidad de sonido más que aceptable. Por otro lado, al eliminarse el proceso de selección de material apto para ser grabado, predominante durante la época de dominio de las compañías discográficas, surgen nuevos géneros y material original que de otra forma nunca hubiese visto la luz. Es decir, al abaratare los medios de producción de los discos, ya no existe un filtro, todo lo que es pensado puede ser grabado fácilmente y con pocos recursos, ya no es necesario el apoyo de un gran sello que considere que el material presentado es rentable en términos económicos, hecho que se refleja en la aparición de nuevos formatos musicales originales. Dicho contexto supone un cambio fundamental para la industria de la música, ya que pone en manos de los usuarios la decisión de elegir que material escuchar, y en manos del artista la decisión de que material producir. Hoy en día sería imposible llevar la cuenta de la cantidad de producciones caseras, millones de canciones realizadas en Home Studios inundan la red y son compartidas y escuchadas a diario. A su vez, esto se da de la mano del surgimiento de diversas plataformas que otorgan al usuario la posibilidad de compartir sus creaciones, entre ellas podemos mencionar Soundcloud, Mixcloud, Hearthis, Youngcloud, Mixcrate o Youtube. Por otro lado, muchas de estas producciones han logrado una considerable masificación y hasta, en ciertos casos, han

otorgado a sus autores una gran popularidad. Entre los casos más llamativos puntualmente en la música Argentina podemos señalar el caso de Luca Bocci quien graba su disco “Ahora” desde su propia casa y lo sube a Youtube en marzo del 2017. Hacia mediados de febrero del 2018, el disco supera las 530.000 reproducciones sin contar otras plataformas como Spotify, Bandcamp o Itunes. A su vez Bocci se transforma en una de las principales figuras de la escena musical Argentina a menos de un año del lanzamiento de su disco. Pero no es solo el caso de Bocci, múltiples son los nombres de la industria musical que han alcanzado el éxito a partir de producciones realizadas en Home Studios, podríamos mencionar el caso de Nick Murphy también conocido como Chet Faker quien se dio a conocer gracias a una interpretación de la popular canción de los 90 No Diggity del grupo Blackstreet que el mismo Murphy sube a su blog personal. Rápidamente la canción se volvió viral llegando incluso a alcanzar el puesto número uno las listas de Hypemachine, popular plataforma de reproducción de música, catapultando a Murphy como una de las estrellas de la música internacional. Estos ejemplos nos permiten en principio observar no solo el alcance de las redes a la hora de difusión del material, sino también, tanto la calidad que pueden llegar a adquirir producciones realizadas en Home Studios como la aceptación que estas obras tienen por parte del público en general. En otros casos, una de las prácticas más comunes por parte de las bandas independientes en la actualidad es realizar el proceso de grabación de las pistas desde su propia casa y optar por un proceso de masterización profesional, hecho que si bien genera un costo mayor, permite mejorar aún más la calidad del producto asemejándose a producciones cien por ciento profesionales.

La evolución de los mecanismos de grabación y producción musical incrementan potencialmente las facilidades a la hora de realizar una producción musical casera, tanto en términos de precio como de calidad, a su vez que hacen dudar cada vez más sobre la continuidad de los estudios de grabación profesionales. Si bien es cierto que, lo más seguro es que estos nunca lleguen a desaparecer del todo, si es probable que cada vez más gente elija la alternativa de producir en su propia casa. Por otro lado, la evolución de dichas herramientas de grabación y producción es algo que sigue su camino día a día y no parece ir a detenerse pronto. Marcas reconocidas de herramientas de producción musical, antes presentes únicamente en estudios profesionales, por nombrar Focusrite o Universal Audio, han redireccionado su producción cada vez más para llegar a cubrir el terreno de la producción en estudios caseros. A su vez la actualización de los softwares ya existentes van solucionando los problemas surgidos en versiones anteriores y cada vez son más los dispositivos capaces de hacer música. Las aplicaciones para hacer música han llegado ya a abarcar casi todas las

plataformas existentes. Un ejemplo de esto son las numerosas aplicaciones presentes en teléfonos y tabletas, que nos proponen una interacción musical con nuestro dispositivo. Un teléfono abarca hoy en día desde aplicaciones para mezclar, hasta multipistas con posibilidad de agregar instrumentos, sin olvidar la posibilidad de compartir nuestra creación inmediatamente en cualquiera de las redes sociales. Dichas aplicaciones son los instrumentos musicales de nuestra época, y si bien, los instrumentos tradicionales ocupan un lugar central, es cada vez más notoria la mezcla entre mecanismos tradicionales y mecanismos actuales de producción. Una canción puede llegar a contener en parte, una grabación de guitarra o bajo, y por otra parte, una batería proveniente de un software de producción musical. Inclusive existen producciones musicales realizadas directamente desde el software sin la ejecución de instrumento alguno. Un claro ejemplo de esto es la música de Gregg Michael Gillis, más conocido como Girl Talk. Para sus creaciones, Gillis usa una técnica llamada “Mashup” que consiste en crear una canción nueva a partir de la combinación de pequeñas partes de otras canciones que en el todo de la obra adoptan un significado distinto. Lo que hace Gillis a grandes rasgos es, mediante un programa de edición de audio cortar pequeñas porciones de canciones y unir las generando un nuevo sentido. Lo llamativo del proceso es que su realización es exclusivamente a través del programa de edición de audio, no requiere la ejecución de un instrumento. Se trata del surgimiento de nuevos géneros musicales y nuevas y formas de interpretación ya no asociadas exclusivamente a las formas tradicionales de hacer música.

4.3 - Las redes sociales como medio de difusión en el caso particular de la música

“A diferencia de los medios de comunicación analógicos, los distintos espacios en línea permiten a los creadores e intérpretes autogestivos transmitir en forma directa, gratuita e inmediata sus noticias y contenidos para establecer vínculos con el público (real y/o posible). Pero lo más significativo es que han facilitado a los artistas la intercomunicación, sin intermediarios, con seguidores, colegas, formadores de opinión y periodistas especializados. Asimismo, con las herramientas adecuadas, hoy se puede llegar a conocer, segmentar, contactar y fidelizar con mayor eficiencia a los públicos.”(Lamacchia, 2016, p. 168)

La distribución del material mediante las redes sociales se ha convertido ya en un paso obligatorio a la hora de mostrar las creaciones al público, y aunque todavía se realizan copias en soporte físico, el grueso de las bandas actuales edita su material exclusivamente en formato digital. Si bien la demanda de música es tan grande como la oferta, hecho que hace

que no todas las creaciones lleguen a un público masivo, se ha producido un importante cambio en cuanto al paradigma de difusión de las obras musicales. Tal vez el hecho fundamental de este cambio esté relacionado al poder adquirido por el público a partir del afianzamiento de internet como el medio principal de difusión musical. Si bien es imposible negar la imposición de ciertos artistas a través los medios, es ahora el público quien decidirá qué contenido quiere consumir. Un ejemplo llamativo de esto lo encontramos al analizar las palabras del presidente de Sony Music Argentina, Damián Amato, quien dice que en la actualidad:

“No existe más la figura del descubridor de talentos de la compañía que asiste a uno o dos lugares frecuentados por artistas emergentes. Hoy conocés a una banda porque tiene un millón de visitas en YouTube o miles de seguidores en Twitter” (Pérez, 2013 citado en Lamacchia, 2016, p. 155).

Si bien muchas bandas siguen firmando contratos con compañías discográficas, el predominio de las redes sociales como mecanismo de difusión ha permitido a los músicos desarrollar su actividad de manera independiente. Por otro lado, ha eliminado potencialmente el proceso de selección predominante durante la época de oro de las compañías discográficas. El músico ya no lleva su trabajo a la compañía discográfica con la esperanza de conseguir un contrato, sino que lo sube directamente a la red y deja que el público decida si desea consumir sus producciones. Con el afianzamiento de internet como el medio de difusión principal de la música, el público ha ganado la posibilidad de elegir el contenido que desea consumir. Para los artistas que realizan su actividad de manera independiente, esto representa la posibilidad de hacer llegar su material al público sin tener que entablar relaciones previas con compañías discográficas. A su vez, al compartir la música que escuchan a través de las redes sociales, los mismos usuarios se van convirtiendo en un medio más de difusión de la obra.

“Hoy en día, músicos, sellos y audiencias (o fans) al incorporar las tecnologías digitales en sus actividades cotidianas operan como productores y consumidores que facilitan la existencia de la escena y su industria...las audiencias están ampliando las prácticas tradicionales al consumir música y relacionarse con los creadores de esas obras en espacios digitales. Ya no es solo descargar una canción en internet y escucharla en un dispositivo digital, sino también comentar y compartir esa canción en medios sociales como Facebook o YouTube.”(Arriagada, Ibañez, Bley, Bley, 2017, p. 10).

Esto va creando una red de difusión donde los mismos usuarios van dando a conocer la obra entre su círculo de contactos, y estos a su vez la toman y la difunden entre sus respectivos círculos. En palabras de Calvi y Santini (2010):

“La diseminación social de estos contenidos se produce por la lógica de la imitación, de la repetición y la reproducción de los mismos, en una dinámica de reproducción por contagio de uso, donde los individuos tienden a imitar a otros y a reproducir los contenidos más populares en la Red. Así se explica la proliferación súbita de contenidos audiovisuales desde un punto de la red hacia su visibilidad masiva y en algunos casos saltando al circuito de los medios de comunicación de masas alcanzando cierta notoriedad social. Por otro lado, las condiciones de reproductibilidad de los contenidos en las redes hace que la información circule y se reproduzca automáticamente entre los individuos conectados (Calvi, Santini, 2010 citados en Lamacchia, 2016, p. 170).

Por otro lado, la escucha a través de las redes sociales va generando el surgimiento de múltiples formas que se alejan de la tradicional escucha del disco o la canción. Al contrario a la época de predominio del disco de larga duración, los artistas actuales comparten sus creaciones por las redes sociales en diversos y nuevos formatos. Desde la publicación de videos cortos en redes sociales como Instagram, pasando por las playlists creadas por los mismos artistas en plataformas como Spotify, hasta interpretaciones en tiempo real mediante “Live Streaming”. Las formas de contacto con el artista y sus creaciones se van transformando y alejando cada vez más de aquellas predominantes durante la época de la industria musical tradicional. Un ejemplo de esto, son las múltiples estaciones de radio en vivo de Youtube donde se transmite musica hecha por los mismos usuarios, Donde a su vez se especifican el contacto y las diferentes redes sociales de los artistas que componen dicha música. Varios ejemplos que el lector puede consultar son las transmisiones en vivo de canales como “Mellowbeat Seeker”, “Chilled Cow” o “Chillhop Records”. En palabras de Fouce Fouce “los músicos necesitan estar más cerca de sus audiencias, interactuar con ellas, hacerse eco de sus demandas. De esto se ha derivado un uso intensivo de las formas de comunicación a través de Internet y las redes sociales”. (Fouce, 2012 citado en Lamacchia 2016, p. 157). Siguiendo a Ortega Gutiérrez (2012), las redes:

“también son medios fundamentales para la creación de una presencia cultural y laboral. Según el autor, no sólo son útiles como plataformas o vitrinas de exposición y contacto para los creativos, sino que también generan una valoración horizontal de sus obras entre los pares “añadidos” así como entre otros conectados a la red.”(Ortega Gutiérrez 2012 citado por Lamacchia, 2016, p. 155).

Esto representa en ciertos casos la posibilidad de generar un ingreso económico por parte de auspiciantes, que publicitan sus productos a través las redes. Existen hoy por hoy numerosos artistas que si bien llevan a cabo su actividad en su medio local, han logrado

reconocimiento masivo a través de su difusión por las redes. Entre los ejemplos que podemos analizar está el caso de Emily C Browning, para quien, en sus propias palabras, Instagram ha abierto importantes puertas en su carrera musical a partir de la publicación de un video compartido por la comunidad de la misma red “Pickupjazz” en 2016. Hacia febrero del 2018 su cuenta tiene más de 115 mil seguidores y promociona conciertos en múltiples ciudades. Otro caso es el de Mateus Asato guitarrista de origen brasileño quien ha llegado a tener aproximadamente 472 mil seguidores e inclusive a anunciado recientemente la salida al mercado de su propio modelo de guitarra fabricado por la compañía Suhr. Estos casos nos permiten ver, tanto el poder de difusión de las redes sociales, como el redireccionamiento de un mercado que se encuentra cada vez más centrado en los mecanismos de comunicación en la web. En palabras de Lamacchia (2016)

“Entre las transformaciones en las instancias intervinientes en la cadena de valor de la música, hoy debe contemplarse el fenómeno particular de que las plataformas que funcionan como canales de distribución y/o comercialización, en un doble movimiento, también son medios que sirven para la promoción. Así la difusión puede monetizarse. Es decir, en estas vías los músicos tienen la posibilidad de mostrar sus creaciones –junto a otras del mismo o diferente estilo, mayor o menor repercusión–, y a la vez de obtener un ingreso por ellas (aunque todavía mínimo o escaso) si el consumidor las elige para la escucha, descarga o compra el disco físico.”(p. 154).

Si bien, como mencione anteriormente, no todas las producciones llegan a un público masivo, la implementación de las nuevas tecnologías en el proceso de grabación y de las redes sociales como medios de difusión nos conduce hacia una democratización en cuanto a la producción de la música. Por otro lado, el carácter omnipresente de las redes permite superar las barreras impuestas por los límites geográficos. A contraposición de la época de predominio del formato físico, donde solo las grandes bandas consagradas exportaban sus producciones, la digitalización de la música ha generado un proceso de circulación global del material que abarca tanto a los grandes artistas como a los usuarios comunes.

“Este proceso lleva a una redefinición del modo en el que pensamos las músicas locales y las fronteras entre los géneros. El concepto de folklore, por ejemplo, fue construido históricamente en torno a la idea de territorialidad y fue ligado a la tradición y a la identidad regional o nacional. Aunque la expansión de los medios masivos de comunicación ya modifica, en parte, el sentido de lo local, la aparición de lo digital altera, aún más profundamente, la relación entre lugar, música y memoria. La masividad en las redes genera nuevos grupos de pertenencia identitaria, nuevos espacios virtuales locales. Los ámbitos de

pertenencia y lo masivo en el presente ya no se definen sólo por lo territorial.”(Ochoa, 2003 citado en Pérez, 2016, p. 5)

4.4 - La función del músico productor

Las facilidades surgidas en las últimas décadas en el proceso de producción y grabación musical han llevado a una transformación en el rol de los músicos. Si bien es cierto que no se da en todos los casos, hoy en día es muy común encontrarse con músicos que realizan la totalidad de los procesos de producción de su material. Es decir, ya no se trata solo de un trabajo de composición, sino que se ha expandido hasta abarcar tanto la grabación, producción y masterización de la obra. Muchos son los músicos que realizan sus producciones por su cuenta mediante la utilización de distintos software de edición. Mientras que programas como Pro Tools permite grabar y darle forma a las producciones, otros software como Wavelab, equipados con compresores, limitadores y expansores permite realizar el proceso masterización de dichas producciones desde nuestro propio hogar. Si bien es cierto que la calidad de masterización profesional supera potencialmente a la que pueda lograr un usuario en su propia casa, hoy en día es posible lograr una calidad más que aceptable. Esto, sumado a los altos costos de masterización y grabación profesionales ha llevado a muchos músicos a trasladarse desde el lugar específico de compositores hasta abarcar los distintos procesos que abarcan tanto la producción musical, como la grabación, la masterización o la difusión de la obra.

“Los medios de producción industrial que estaban solo a disposición de las discográficas están, actualmente, al alcance de un estudiante de música. El estudio de grabación multipistas doméstico se constituye en un metainstrumento para el músico popular que se convierte en su propio productor musical. La figura del productor reemplaza progresivamente a la idea de compositor/ejecutante, la obra original es ahora la grabación antes que la partitura, incluso antes que la performance en vivo” (Márquez, 2010 citado en Pérez, 2016, p. 2).

Por otro lado, la producción musical en la era digital otorga al músico un control mucho mayor sobre su obra a aquel que pudiera haber tenido durante la época de predominio de las compañías discográficas. Es preciso recordar, como mencione anteriormente, que durante la época tradicional de la industria discográfica el músico se encontraba sujeto a múltiples directivas provenientes de la compañía discográfica. Llegando incluso en varias ocasiones a influir en el mismo carácter estético de la obra. En la actualidad, ya desligado de

la relación con la industria discográfica, "el músico ha logrado tener mayor control de los procesos de inserción dentro de una escena y está en posibilidad de desempeñar diversas funciones que antes estaban asignadas a otras instancias: es su manager, productor, distribuidor, disquera, etc." (Woodside, Jiménez, 2012 citados en Lamacchia, 2017, p. 154).

4.5 - Sellos

“En el cambiante escenario de la industria musical, los sellos han visto redefinido su rol, especialmente con la masificación de los medios sociales online y las plataformas digitales de venta y consumo de música. En un escenario en el que la promoción y la difusión son posibles a través de las mismas redes sociales y con una narrativa instalada que dice que como músico se puede alcanzar la popularidad a través de la autogestión en estas plataformas, los sellos han tenido que replantear su función frente a artistas y audiencias. En el estudio encontramos que los sellos asumen el rol de coordinadores de las comunicaciones digitales de músicos y fans. Además de incorporar en sus labores de promoción y distribución la comunicación permanente en medios sociales online de la producción y actividades de sus artistas.”(Arriagada, Ibañez, Bley, & Bley, 2017, p. 11)

La definición de una buena estrategia de comunicación es una de las funciones clave a la hora de realizar la difusión del material de los artistas relacionados al sello. Dentro de las nuevas funciones adquiridas por los sellos discográficos en la actualidad, está la de facilitar el nexo entre la banda y su audiencia mediante una planificación comunicacional que tiene como soporte principal las redes sociales. La red se convierte entonces en un punto de encuentro desde el cual el consumidor puede relacionarse con la banda ya sea por medio de mensajes, o consumiendo material relacionado como entrevistas o videos.

4.6 - Hacia una definición de la música independiente

El avance de las herramientas digitales destinadas a la producción musical, y las posibilidades de grabar y mezclar música de buena calidad desde su propia casa, ha llevado a los artistas a desprenderse de la eterna necesidad de trazar lazos con una compañía discográfica como único medio para la producción de su material. A diferencia de la época de la industria musical tradicional en la cual el objetivo principal de los artistas era firmar contratos con las grandes compañías discográficas como BMG Music, Warner, EMI, Sony, etc, en la actualidad el grueso de los músicos decide trabajar de forma independiente y

autogestiva. Esto genera diversas ventajas para el artista, en principio ya no debe firmar contratos cediendo derechos por sus creaciones, es decir, es el único dueño y beneficiario de su obra, por otro lado ya no debe someterse a imposiciones de carácter estético por parte de la compañías discográfica. De ahora en más, quedará totalmente en manos del artista tanto la totalidad del carácter estético de la obra, como cualquier posibilidad de comercialización. Lo que sucede es que se elimina la necesidad de una compañía discográfica como intermediaria, la música pasa directamente desde el artista al escucha.

“Basado en el análisis de la estructura y funcionamiento del mercado de la música, por sector independiente se entiende a aquel conformado por empresas, de figura mediana o pequeña, que se encargan de la producción y distribución de fonogramas y de la promoción de artistas por fuera de las corporaciones multinacionales...Por otro lado, para el enfoque estético-político lo independiente en el terreno musical representa una concepción contracultural, cuya producción sonora busca la diversidad y es el resultante de una determinada posición que se ubica al margen de las corporaciones.”(Lamacchia, 2016, p. 19)

Capítulo III: El caso particular de los músicos previamente seleccionados

Presentación de los músicos y descripción de su proyecto

5.1 - Herramientas y proceso de producción

Como ya mencioné en numerosas ocasiones, para la elaboración del trabajo lleve a cabo un análisis detallado, del desarrollo de los procesos de producción, masterización y difusión, llevados a cabo por cuatro músicos previamente seleccionados provenientes de la ciudad de Goya (Corrientes) y Buenos Aires y Córdoba Capital. El primer caso se trata de Maximiliano Fernández, de 25 años, proveniente de la ciudad de Goya (Corrientes). Su proyecto musical llamado “Índigo” comenzó en el año 2015. Fernández define su estilo musical como “Trap Autóctono” Su proyecto está centrado en modernos sonidos con influencias provenientes del Trap, Hip Hop, mezclado con sonidos y una lírica regional extraídos tanto de estilos musicales como el Chamamé como de diversos escritos provenientes de la región litoraleña. Al analizar la obra de este músico, lo primero que llama la atención es la manera en que múltiples estilos musicales y literarios, en principio alejados por las características estéticas de su propuesta como el Chamamé, el Hip Hop o las escrituras provenientes de la región litoraleña, confluyen en la conformación de una obra, que si bien se presenta como algo nuevo, se mantiene fiel al carácter estético de las propuestas de las cuales recibe su influencia. Resulta interesante entonces recordar lo expuesto por Ochoa al analizar las formas en que las red permite superar las barreras impuestas por los límites geográficos. Proceso que lleva a cabo una “una redefinición del modo en el que pensamos las músicas locales y las fronteras entre los géneros...la aparición de lo digital altera, aún más profundamente, la relación entre lugar, música y memoria. La masividad en las redes genera nuevos grupos de pertenencia identitaria, nuevos espacios virtuales locales. Los ámbitos de pertenencia y lo masivo en el presente ya no se definen sólo por lo territorial.”(Ochoa, 2003 citado en Pérez, 2016) Esta mezcla no solo genera nuevos grupos de pertenencia definidos, ya no solo a partir de lo territorial, sino que impulsa el surgimiento de nuevos e interesantes géneros musicales y literarios que combinan los diversos estilos de distintas partes del mundo. Por consiguiente, ya no resulta extraño el desarrollo de un estilo musical surgido en Estados Unidos, como el hip hop, en una ciudad rural del litoral argentino. Desde la perspectiva del músico las posibilidades de tener acceso a cualquier estilo musical en el momento que se

deseo abre las puertas para realizar producciones nuevas, que rompen con los moldes predefinidos de cómo debe ser la música de cierta región.

Para la producción de su música, previo a la grabación de las voces, Fernández utilizó únicamente una computadora de características promedio del año 2015 y un controlador “Midiplus Origin 49”. Llama la atención a su vez el hecho de que, dejando de lado las voces, el proyecto está realizado simplemente con una pc y un controlador MIDI, sin contar con ningún tipo de interfaz de sonido. Se trata de un proyecto llevado a cabo con el menor número de herramientas posibles, una prueba más del rol de la computadora en el proceso de producción musical en la actualidad. Como he señalado previamente, la computadora se convierte en la herramienta central sobre la que gira la totalidad del proceso de producción musical, ocupando tanto el lugar de consola como de instrumento. Cabe aclarar que, para la producción de la sección instrumental del proyecto de este músico, se utilizaron instrumentos virtuales provenientes de Plugins y VST utilizados mediante el software de edición de sonidos Fl Studio 11 ejecutados mediante un controlador MIDI. En este sentido, llama la atención el surgimiento de nuevas formas de composición y ejecución de la música, que se alejan de las asociadas a la interpretación y grabación de instrumentos analógicos, asemejándose cada vez más a procesos de montaje, en los que el músico decide dónde colocar cada sonido para formar una pieza más extensa. Por otro lado, los packs de sonidos e instrumentos virtuales fueron descargados por Fernández desde diversas comunidades virtuales de músicos y productores de hip hop. Una vez más, aquí debemos hacer hincapié en el poder de la comunidad virtual, y la idea previamente mencionada de una inteligencia colectiva, que “refiere a la posibilidad de trabajo en conjunto por parte de diversos usuarios en pos de un objetivo común, articulado globalmente a través de los modernos mecanismos tecnológicos de comunicación en red.” (Levy, 1997, p. 20) A partir de la conformación de comunidades virtuales especializadas, se produce una reorganización de la información distribuida en la red, permitiendo en este caso a los músicos encontrar herramientas y estrategias previamente utilizadas por otros artistas para la producción de sus proyectos. La conformación de comunidades virtuales de músicos facilita el trabajo en conjunto de un grupo de artistas que persiguen en ciertas ocasiones los mismos objetivos y que facilitan a sus pares la adquisición de diversas herramientas, que de otra forma serían imposibles de encontrar en el inmenso caudal de información que circula en la red. Por otro lado, Fernández hace especial mención a la importancia que adquieren los tutoriales realizados por los músicos y productores. Desde su perspectiva, estos tutoriales permiten el rápido aprendizaje de estrategias destinadas a la producción y masterización de la música. Desde formas de manejar

los software de edición de sonido, hasta formas de grabar instrumentos analógicos, los tutoriales representan una importante, sino la más importante fuente de aprendizaje de los músicos en la era digital. Nuevamente aquí podemos observar un ejemplo del poder de la comunidad virtual a la hora de resolver problemas comunes de los diferentes músicos. Siguiendo esta línea, cabe recordar lo expuesto por McLuhan al describir cómo los medios electrónicos pasan a ocupar un rol fundamental al transformarse en nuevas herramientas de aprendizaje. La información, y con ella el aprendizaje, llegan ya no solo desde los libros sino desde las diversas herramientas de comunicación surgidas en la revolución electrónica en este caso representadas por video-tutoriales realizados por otros músicos y productores. Estas herramientas de aprendizaje son esenciales para el proceso de producción de la música actual, en la que predomina la presencia de músicos/productores autodidactas, que realizan el grueso de las actividades de producción y masterización de la obra. En palabras de Fernández, en la actualidad la calidad del producto final depende de las capacidades del mismo músico de investigar y aprender a usar las herramientas que la red ofrece.

Continuando ya hacia el proceso de grabación de las voces, se utilizaron una interfaz de audio **“Focusrite Scarlett 2i2 segunda generación”** un micrófono analógico de condensador **“Focusrite Scarlett Studio CM25”**, auriculares **“Focusrite Scarlett Studio HP60”** una computadora **“BGH e-nova EL400”** y un minicomponente **“Samsung MAX-445”** a modo de monitor. A su vez, se utilizaron el software de edición de sonido **FI Studio 11** y **Ableton Live Suite 9**. Lo primero para resaltar es la calidad de las herramientas utilizadas para la realización de las grabaciones. El conjunto de la interfaz de audio, micrófono y auriculares proviene de un pack comercializado por la marca Focusrite, destinado a grabaciones caseras de mediana calidad. Si bien la conversión analógico-digital de interfaces de audio como la Focusrite, no alcanza la de modelos más caros como las de Apogee, otorga una conversión decente para producciones de características semiprofesionales, lo mismo se aplica a la calidad del micrófono de condensador incluido en el pack. Resulta interesante observar cómo, a raíz de la explosión en las grabaciones caseras, las grandes empresas desarrollan y comercializan herramientas destinadas exclusivamente al desarrollo de esta actividad. Diversas marcas como Tascam, Behringer, Audio Technica, Sennheiser o Presonus, comercializan estos packs de grabación destinados al desarrollo de la actividad en home studios, otorgando a los usuarios la posibilidad de grabar en una calidad decente desde su propia casa. Una vez configurada e instalada la interfaz de audio, las condiciones acústicas se lograron mediante la construcción de una cabina con colchones que lograron aislar con éxito el ambiente exterior logrando un silencio casi total. Nuevamente

aquí vemos otro ejemplo de las estrategias utilizadas por los músicos semiprofesionales a la hora realizar sus producciones. Desde la perspectiva de Fernández, al no tener pautas impuestas que seguir, el músico independiente desarrolla su actividad de una manera más experimental, apropiándose de las herramientas que considera más útiles para lograr sus objetivos, y poder resolver los problemas que se presentan a la hora de producir su música. Así ante la falta de monitores de grabación por ejemplo, se pueden utilizar equipos de música domésticos o generar condiciones acústicas con elementos que se tengan a mano. Ya con la totalidad de los instrumentos virtuales que componen la sección instrumental de la canción y las voces, que componen el único elemento analógico grabado, se avanza hacia el proceso de masterización de la pista. Para el desarrollo de este proceso se exportó en Formato WAV cada una de las pistas, tanto instrumentales como de voces, y se las envió por medio de Google Drive a Nicolás De Bórtoli, músico y productor encargado del proceso de mezcla y masterización. Nuevamente aquí la red se convierte en la herramienta principal para estructurar la conexión y el trabajo en conjunto de diferentes músicos. La posibilidad de digitalizar los archivos y subirlos a la red facilita el trabajo en conjunto de múltiples músicos y productores separados por distancias significativas. La conformación de sociedades de trabajo desterritorializadas, permite a los músicos realizar su actividad desde cualquier punto con acceso a internet. Este sin duda, es uno de los factores principales que han permitido eliminar el monopolio que las grandes urbes ostentan sobre las actividades culturales. En la actualidad es posible producir desde cualquier punto y ser escuchado desde cualquier punto. En Argentina esto se refleja en el surgimiento de numerosos proyectos musicales en el interior del país.

En el segundo caso, se analizó la obra de Nicolás De Bórtoli, músico y productor de 26 años, proveniente de la ciudad de Goya (Corrientes) radicado en la provincia de Buenos Aires. Su proyecto musical lleva el nombre “Carlos Cartel”. El músico define su proyecto como “Synthpop”, aunque considera que es difícil de encasillar bajo un estilo específico, ya que cada disco que produjo es significativamente diferente al anterior explorando multiplicidad de estilos como el Pop, el Folk, el Noise o el Glitch. Aquí vemos nuevamente un ejemplo de cómo la desterritorialización de la música va generando nuevos formatos musicales que mezclan y distorsionan múltiples estilos. La delimitación de los diferentes estilos musicales se vuelve entonces algo tanto innecesario como imposible. Para el desarrollo de su proyecto, el músico utiliza un Ipad de cuarta generación, desde el cual corre aplicaciones como **Korg Gadget**, (herramienta similar a software de edición de audio de como Ableton o Cubase) desde el cual arma el proyecto, realiza la mezcla y elige los sonidos

e instrumentos virtuales que ejecuta mediante un controlador **Midiplus Origin 49**. Luego, mediante la aplicación **Audio Bass** (aplicación que permite exportar el sonido desde Korg Gadget a Garageband) exporta el sonido a **GarageBand** (otra aplicación similar a programas como Ableton) desde donde realiza los primeros pasos de masterización como poner efectos. Una vez realizado este proceso, exporta todo a la PC desde donde trabaja la pista mediante FL Studio, Cubase y Sony Vegas, desde los cuales realiza un proceso de masterización más completo. Con respecto a la voz, utiliza para las frecuencias agudas, el micrófono del Ipad que complementa con las frecuencias graves tomadas por un micrófono dinámico **Shure SV100**. Por otro lado cuenta con una guitarra **SX Telecaster** y un sintetizador **MicroKorg XI**, que graba mediante la conexión a una interfaz de audio **Preonus Audiobox Usb 96**, un procesador de efectos **Korg Kaoss Pad 3**, y una sampleadora **Roland SP404**, herramienta que cumple la función de grabar sonidos para luego ir alternándolos, además de contar con un procesador de efectos, muy utilizada por los productores de Hip Hop durante los 90.

Cabe aclarar que ambos músicos producen sus canciones en calidad LO-FI, siglas en inglés para definir la “baja calidad” de audio, formato utilizado por un gran número de músicos independientes en la actualidad. La explosión de las grabaciones realizadas en estudios caseros ha venido acompañada del predominio de la estética Lo-Fi, debido principalmente a las posibilidades que otorgan las herramientas de bajo costo a la hora de realizar una producción. Al no poder alcanzar los estándares de una producción realizada con herramientas de alta calidad, una opción viable es optar por una estética distinta. Diversas estrategias como, aplicar compresores, pasar la mezcla por cinta o incluso aplicar ciertos efectos predeterminados de Lo-Fi posibilitan una estética donde las frecuencias graves y agudas se diferencian menos, produciendo una sensación de unidad en pistas de diversa calidad. Esto permite unificar la estética de pistas totalmente digitales como las de los instrumentos virtuales o samples, y pistas grabadas de instrumentos analógicos como guitarras y voces. En el caso de este músico, utiliza diversas estrategias para lograr esta estética Lo-Fi, entre ellas, efectos procesados desde el **Korg Kaoss Pad 3**, o pasar la mezcla por soportes en cinta como el casete. Por otro lado, es preciso hacer hincapié sobre la técnica de Sampleo, muy utilizada por los músicos desde hace décadas, y que impulsada por la explosión de las herramientas digitales ha experimentado una gran popularidad en los últimos tiempos. Como ya he descrito anteriormente, se trata de extraer pequeños trozos de otras obras para lograr un nuevo producto. En el caso de De Bórtoli, lo que hace es utilizar diferentes fragmentos o melodías de otras canciones para luego cambiar el Pitch, es decir el tono del fragmento, para luego utilizarlo de cierta manera que ya no cumple una función

melódica sino más bien ambiental. En este caso, llama la atención como las herramientas digitales permiten otros modos de interacción a la hora de la composición y producción, que se alejan de las formas tradicionales de interpretación de instrumentos analógicos como las guitarras o bajos. Si bien es cierto que estas se han acoplado muy bien a las herramientas digitales, en la actualidad ya no existe un predominio de dichos instrumentos, sino que han pasado a ser un complemento más en la línea de producción centrada en la actualidad en el uso de la computadora. En coincidencia con Fernández, De Bórtoli considera que la imposibilidad de acceder a herramientas tradicionales de grabación de instrumentos analógicos debido a su costo, lo ha llevado a experimentar y descubrir diversas técnicas de grabación y producción que lo han alejado considerablemente de los medios tradicionales de producción musical al punto de tener una marcada preferencia por las herramientas digitales.

Por otro lado, como resaltan ambos músicos, la diferencia fundamental en la actualidad, está determinada por el factor económico que representa grabar en un estudio de grabación profesional. Desde la perspectiva ambos músicos, la diferencia fundamental se encuentra en las condiciones acústicas presentes en un estudio de grabación a comparación de las que se pueden lograr grabando desde su propia casa. En el sentido económico, cabe aclarar que ambos músicos, tanto Fernández como De Bórtoli aclararon que el presupuesto de realización de su música es cero, dejando de lado el precio de las herramientas utilizadas. Es decir, no hubo gastos de grabación, de mezcla, ni de masterización, todo realizado por los mismos artistas desde su casa. Por otro lado, ambos músicos coinciden en que la diferencia fundamental en la actualidad está determinada por el proceso de masterización. Múltiples artistas de la escena nacional e internacional realizan sus grabaciones desde su casa y posteriormente realizan el proceso de masterización de manera profesional. En ese sentido es necesario aclarar que, los software de edición de sonido utilizados en los estudios profesionales y en los estudios caseros son exactamente los mismos, es en este punto en el que se vuelve esencial el proceso de masterización profesional para lograr un sonido y una estética que diferencia las producciones profesionales de las producciones independientes. Sin embargo, ambos consideran que la información está en la red, y que depende principalmente de la decisión de los músicos de aprender a trabajar los diversos softwares y herramientas de sonido. En este sentido, si bien la calidad de las producciones caseras es notablemente diferente a la de las profesionales, ambos consideran que se consiguen productos aptos para competir en el circuito comercial. Por otro lado, desde la perspectiva de De Bórtoli, se trata de buscar una textura y una estética musical que no intenta imitar la de los instrumentos y grabaciones analógicas, sino que esté basada total y completamente en la posibilidad de

digitalización de la señal analógica. En este sentido, en coincidencia con McLuhan, De Bórtoli considera que el medio se vuelve el mensaje. Se trata entonces de apropiarse de ese medio e imprimir sus características en la estética misma y el mensaje de la obra. En palabras del músico, “con el paso del tiempo se intensificó el vínculo entre la computadora y el usuario a tal punto de que ya no es utilizada como un eslabón de la creación sino que es la cadena completa a la que estamos prendidos por decirlo de alguna manera... no puede ser vista sólo como una herramienta porque en realidad es parte de la obra misma, entonces es una pieza esencial que literalmente forma parte de la obra.” Por otro lado, el músico señala que, muchos de los músicos que sigue y admira del circuito profesional utilizan técnicas similares a las utilizadas por él en su estudio casero. Nuevamente aquí vemos un ejemplo del alcance de ciertas herramientas que trascienden el circuito independiente y son ampliamente utilizadas por músicos del circuito profesional. Entre los músicos que trabajan de manera similar De Bórtoli menciona diversos artistas del estilo Noise como Mndsgn, Samiyam, o Ryoji Ikeda. Mientras que Mndsgn utiliza entre otras herramientas una **Roland SP404**, el resto estos artistas centra su actividad en el uso de la computadora. De esta forma los sonidos y herramientas utilizados por estos artistas del circuito profesional se vuelven accesibles para cualquiera que cuente con una computadora promedio con acceso a la red. Para finalizar, quisiera retomar las palabras del músico cuando retoma la idea de que “está claro que el medio es el mensaje y que no hay que mirar a la tecnología como el medio más económico y a mano que se tiene, sino que hay que adueñarse de ella, entender su funcionamiento entender que el medio cambio y que la información pasó a ser de analógica a estar formada por bits. Preguntarse qué pasa si alteramos a esos bits o qué pasa si desnudamos a la obra y empezamos a entender que cada bit en realidad es una marca del autor.

El tercer artista seleccionado es Andrés Asia, músico y productor de la ciudad de Córdoba capital. Andrés se desempeña como músico desde el año 1997, y a dado origen a diversos proyectos musicales que abarcan una gran variedad de géneros. Además de músico, en la actualidad se desempeña como productor y lleva adelante el proyecto “Sonido Atmosférico”, sello independiente de la ciudad de Córdoba que lleva editado más de 20 discos de artistas independientes. Si bien ha llevado a cabo proyectos de distinta índole, en la actualidad Asia define su estilo como música Ambient, pero alejada de la representación que existe de esta durante los años 70, diferenciándose de artistas como Brian Eno o Vangelis. Desde la perspectiva del artista, la música ambiental puede estar definida por cualquier sonido que genere la sensación de ambiente. En sus propias palabras, su música es una mezcla de “cosas electrónicas, instrumentos acústicos, ruido melodía, un poco de armonía y samples.

Desde el punto de vista de su método de grabación, Asia admite que puede ser variado. En sus últimos proyectos, el artista utiliza un grabador desde el cual toma registros de campo que pueden provenir de diversos lugares como la calle o el ensayo de un coro, para luego mezclarlos con instrumentos acústicos como el piano. A partir de este registro de paisajes y pianos, cuenta con material para una posterior edición y procesamiento del sonido en el estudio. En diversas ocasiones, mediante improvisaciones grabadas, realiza un proceso de edición posterior recortando diversos samples que pueden ser totalmente deformados o conservados, a modo de collage de composición. Por otro lado, también utiliza diversos samples extraídos de música ya existente, o de piezas interpretadas por otros músicos, a los cuales aplica un proceso de edición. En palabras del artista, de este modo, el sample se resignifica y pasa a formar parte de una nueva obra, creando otra forma de componer y de montar. A su vez, Asia experimenta con la grabación de guitarras y diversos instrumentos tradicionales, y la utilización de distintos micrófonos o amplificadores. De esta manera, el artista mezcla diversos métodos relacionados tanto a las formas tradicionales de grabación de instrumentos acústicos, como métodos más experimentales, grabaciones en vivo, en estudio, etc. Desde su perspectiva, la idea es capturar la toma de lo que sucede en el momento, “tratar de maquillar lo menos posible al hacer la postproducción”. Lo que se escucha en muchos de sus discos, dice Asia, es algo que él mismo mezcla en el momento, preparando cada uno de los canales de audio y realizando la interpretación en vivo. Su instrumento pasa a ser una suerte de consola, donde va controlando canales y procesando efectos en vivo. Al analizar las formas de grabación y producción de este artista, una vez más podemos ver como los métodos modernos y experimentales, se van alejando cada vez más de los formatos tradicionales de grabación en los grandes estudios. Si bien Asia admite haber grabado en todo tipo de estudios incluyendo profesionales, en la actualidad decide trabajar su material desde su propia casa, utilizando entre otras herramientas una computadora desde la cual corre el software Ableton Live.

El último caso analizado es Nicolás Benedí, músico nacido en Corrientes actualmente viviendo en la ciudad de Buenos Aires. En cuanto a las herramientas utilizadas para la producción de su música, el artista opta por una mezcla de instrumentos tradicionales como guitarra, piano, bajo con diversos registros sonoros. La particularidad de la toma del registro sonoro en la obra de este artista son las herramientas que utiliza, que pueden ir desde desde micrófonos y grabadoras de cassette, celulares, radios o vinilos. Esto se debe principalmente, según el artista, a las posibilidades que otorgan los modernos programas de edición de sonido al permitir deformar el sonido y darle una estética completamente diferente a la de la toma

original. De acuerdo a Benedí, al poder digitalizar prácticamente cualquier registro sonoro y trabajarlo posteriormente en un programa de edición, las posibilidades son casi ilimitadas. Desde su punto de vista, una de las ventajas fundamentales que otorgan los modernos software de edición, es la posibilidad de organizar la información de manera sencilla. El hecho de tener una interfaz gráfica que permita administrar la organización de los sonidos supone una ventaja fundamental si se la compara con herramientas como la grabadora de cinta o la Tascam. Por otro lado, si bien herramientas como la Tascam Portastudio supusieron el comienzo de las grabaciones caseras, en proporción no puede compararse nunca con la masividad de las computadoras. El hecho de que la computadora representa mucho más que una herramienta de producción musical es uno de los factores principales a la hora de analizar la verdadera explosión de producciones caseras que se vive en la actualidad. Es decir, que la producción musical no es el fin último de la computadora en una casa promedio, sino una de sus múltiples funciones. En este sentido se vuelve mucho más factible que una familia promedio cuente con una computadora. El hecho de contar con la herramienta ha llevado, según Benedí, a que más personas experimenten ciertas formas de desarrollo de su creatividad musical. Por otro lado, el enorme crecimiento que ha experimentado no solo la industria sino la música en sí, sobre todo a partir de la masificación de la red internet, ha generado un panorama de circulación y creación de obras sin precedente. Cada vez son más las personas que realizan sus producciones y mayores las posibilidades de ser escuchado. De acuerdo al artista, existe una explosión de la cultura audiovisual. Mediante las diversas plataformas digitales, la circulación del contenido va creciendo sin límites y con este, también va creciendo el público que continuamente exige nuevo material. En este sentido, Benedí considera que existen ciertas desventajas y ciertas ventajas en la velocidad de circulación de la información. Por un lado, dice el artista, es más fácil llegar a circular las producciones, pero por otro lado, la vida útil de dichas producciones es cada vez más corta a medida que la información se va volviendo desechable. En este punto coincide con De Bórtoli al analizar la forma en que los músicos lanzan al mercado sus producciones en la actualidad. Formatos más cortos como ep's y singles que se imponen cada vez más al formato long play

En cuanto a la definición de su estilo musical, si bien él considera que podría englobarse dentro de lo que se conoce hoy en día como música “indie”, Benedí piensa que la idea de delimitar los diversos estilos musicales no es apta para la realidad musical desencadenada a partir de la revolución de la tecnología digital. Aquí vemos una vez más la idea de la desterritorialización de los diversos estilos musicales. en palabras del músico, “hay un mezcla de sonidos y estilos que al mismo tiempo pueden reproducirse en cualquier punto

del mundo gracias a internet. Desde, desde su punto de vista, esto se ha refleja claramente al analizar los discos producidos en la escena local en los últimos diez años.

5.2 - El uso de las redes

Difusión:

En cuanto al uso de las Redes como forma de difusión, tanto De Bórtoli como Fernández, si bien cuentan con canales en redes como YouTube, Soundcloud o Bandcamp han admitido no darle mucha importancia a la difusión de su música. Esto se ve claramente reflejado en el número de escuchas y vistas de sus producciones, la mayoría no superan las 200 o 300 vistas. Ambos músicos han admitido no compartir sus producciones más que en una o dos ocasiones. En ese sentido sus producciones, si bien se encuentran en la red, son difíciles de encontrar para las personas que no se mueven en sus mismos círculos. Lo llamativo por otro lado, es que si bien el número de reproducciones de sus producciones es bajo, el hecho de tener su música en la red les ha permitido establecer contacto con diversos músicos de distintas partes del mundo, llegando en ciertas ocasiones a compartir escenario. El caso más llamativo es el de Fernández, quien llegó a compartir escenario con artistas como Ksg Click y Tripulación Sursaidaz de la provincia de Buenas Aires o Rugged Monk de los Estados Unidos. Por otro lado, si bien el número de reproducciones es bajo par los parámetros normales de internet, no deja de sorprender la cantidad de usuarios que se encuentran con el material de ambos músicos a pesar de la falta de difusión. En ese sentido es importante hacer hincapié en las formas de organización de la música en plataformas como Soundcloud o Youtube. Herramientas como el hastag permiten que los usuarios que escuchan cierto tipo específico de música como por ejemplo el Lo-Fi o el Hip Hop se encuentren con producciones similares en la web. Así, la música producida por artistas independientes llega a otros artistas independientes que consume e imitan las estrategias utilizadas por sus pares.

En el caso de Asia, el músico nos cuenta que utiliza diversas herramientas digitales para la difusión, tanto de su obra como de sus presentaciones, llegando también a utilizar medios tradicionales como la radio o la televisión cuando se presenta la posibilidad. A su vez, el artista hace mención a la posibilidad de tocar en distintos lugares, surgida mediante el contacto generado a través de la red con músicos de diversos lugares del mundo. A partir de este contacto, el músico ha tenido la posibilidad de realizar presentaciones en distintos países, gestionadas a través de la colaboración de diversos artistas. Esto ha permitido que su sello

“Sonido Atmosférico” llegue a países como Chile, Perú o Costa Rica. El artista nos cuenta que esta posibilidad surge mediante el trabajo colaborativo de una red de músicos, a través de la búsqueda de pares, sellos, productores, técnicos y colectivos de artistas que trabajan de manera independiente y autogestiva. Esto a su vez genera una circulación de la obra en un ambiente determinado en el cual los artistas trabajan de forma similar.

De acuerdo a Benedí, uno de los factores claves a la hora de difundir las producciones musicales es la creación de un producto audiovisual. Si bien las producciones musicales se consumen en gran cantidad, el hecho de acompañar la obra con una experiencia visual y en lo posible interactiva genera mayores posibilidades de que esta circule a través de la red. Esto se debe fundamentalmente a que vivimos en una era de predominio de la cultura audiovisual, es lógico entonces que la imagen haya tomado cada vez más importancia en el proceso de transmisión de la música. Cabe mencionar que, dos de los músicos seleccionados para el análisis, Nicolas Benedí y Nicolás De Bórtoli, se desempeñan a su vez como realizadores audiovisuales, de allí que otorguen un papel fundamental a la imagen como parte total del sentido de la obra. Siguiendo a Benedí, la producción de un buen producto audiovisual cumple una función estética fundamental en la presentación de la obra, ya que es la forma en que esta llega a los usuarios. De acuerdo al músico, podría compararse en ciertos aspectos con el rol del arte de tapa en formato físico durante la época de la industria musical tradicional. En sus propias palabras “la imagen es aquello que se observa y sobre lo que se detiene, el aspecto en el cual se produce una relación con la obra al margen de la música misma”

Herramienta de aprendizaje

Sin duda, uno de las de las funciones fundamentales de la red a la hora de ayudar en la producción de la obra de los músicos independientes es la de actuar como herramienta de aprendizaje. Los cuatro artistas entrevistados han admitido consumir horas y horas de tutoriales dedicados a: aprender diversas funciones del software de edición de sonido, estrategias de masterización, de grabación y demás funciones relacionadas a la grabación y mezcla de las obras musicales. En el caso de De Bórtoli, ha admitido consumir una hora de tutoriales diarios en diversos canales especializados como **Thesoundtestroom**, **Joansigbound** o **Cucomusic**, dedicados a hacer reviews y demos de diversas aplicaciones de Ipad e Ios. Por otro lado, ambos han resaltado la importancia de observar e imitar las estrategias de diversos músicos de la red. En la actualidad incluso existen numerosos tutoriales detallados que nos otorgan la posibilidad de conseguir sonidos específicos de

artistas conocidos. A su vez, Fernández y De Bórtoli han remarcado la importancia de las comunidades de músicos, desde las cuales comparten su experiencia con el uso de diversas aplicaciones o herramientas específicas. A partir de esas comunidades, es posible acceder no solo a diversas estrategias de producción sino diversas herramientas como software de edición de sonido, plugins de efectos e instrumentos virtuales, que de otra forma serían difíciles de encontrar en la red. Entre las mencionadas por los músicos encontramos, **Músicos Ipad Latinoamérica** o su equivalente a nivel global **Ipad Musicians**, otro ejemplo de las comunidades virtuales dedicadas a compartir las estrategias y experiencias del uso del Ipad como herramienta de producción musical. En este sentido es importante remarcar la importancia del surgimiento de un nuevo tipo de usuarios surgidos a partir de la expansión de la denominada web 2.0. Ya no se trata de usuarios que consumen información unidireccionalmente, sino que producen su propio contenido. “En el entorno Web 2.0 los usuarios actúan de la manera que deseen: en forma tradicional y pasiva, navegando a través de los contenidos; o en forma activa, creando y aportando sus contenidos.” (Romaní, Kuklinski, 2007, p. 29) En el ámbito de la música, esto nos otorga la posibilidad de compartir nuestra propia experiencia con las diversas herramientas, y a su vez contrastarlas con las de los diversos usuarios de las múltiples comunidades especializadas. Ya que una de las características fundamentales de la música es la posibilidad de reconstruir la obra propia a partir de la experiencia de otros músicos, la red y en especial este tipo de de comunidades se posicionan como las herramientas idóneas a la hora de establecer esa conexión.

Por su parte, Benedí considera, que la función educativa de las herramientas web es uno de los factores principales a la hora de analizar la creciente calidad de las grabaciones caseras. El hecho de poder experimentar, no solo desde la base de la producción propia, sino a partir del conocimiento de una comunidad extensa de artistas, otorga una ventaja fundamental a la hora de realizar producciones musicales. Mediante la masificación de las herramientas digitales, se ha vuelto posible aprender de forma detallada las técnicas de los diversos músicos y productores alrededor del mundo, lo que permite imitar fácilmente cualquier aspecto de una producción que llame la atención. Si bien el acceso a ciertas herramientas como micrófonos e instrumentos sigue siendo un impedimento a la hora de lograr determinada calidad en la obra, aspectos básicos del proceso de producción se encuentran totalmente detallados en tutoriales y páginas especializadas. Este proceso de aprendizaje se da según el músico, no solo por la existencia tutoriales explicativos, sino también mediante el contacto directo que pueden establecer los artistas a través de la red.

5.3 - El uso del formato físico

En cuanto a la posibilidad de grabar su música en formato físico, De Bortoli y Fernández consideran que no se trata de una etapa fundamental de la producción de su material. Desde su perspectiva, el formato físico ha quedado relegado a un segundo plano, pasando a ser un complemento de carácter estético. Esto se debe sin duda a las posibilidades de difusión que ofrece la red, herramienta considerada por ambos como el canal principal desde el cual sus producciones pueden llegar a ser escuchadas. Por otro lado, De Bórtoli considera a la grabación en formato físico en cinta simplemente como una estrategia de masterización, capaz de otorgarle a la obra una estética diferente en cuanto al sonido. Sin duda, este es un claro ejemplo de cómo el disco ha dejado de ser el producto que daba sentido a todos los procesos de producción descrito por Héctor Fouce (2012). Las diversas herramientas digitales destinadas a la escucha de la música, han relegado al formato físico a un papel de simple decoración, al punto de que diversas personas admiten tener discos en formato físico pero solo escucharlos desde aplicaciones en formato digital. En la actualidad, la compra de los discos en formato físico ha adquirido un significado diferente al de las épocas de predominio de la industria tradicional, ya no se trata de tener el disco para reproducirlo sino de una manera de apoyar el trabajo de los músicos. En ese sentido por ejemplo, De Bórtoli admite haber adquirido ciertos discos en formato físico de cinta casete, de bandas nacionales independientes como Guazuncho o Las Liebres. Esto se ve reflejado a su vez, al analizar las herramientas que ambos músicos utilizan a la hora de consumir música, poniendo como principales referentes a plataformas como Youtube, Spotify, Soundcloud o Bandcamp. Dichas plataformas, según los músicos, cubren todas las alternativas posibles a la hora de escuchar música, Youtube y Spotify en cuanto a producciones de carácter más comercial y Soundcloud, Mixcloud o Bandcamp para producciones menos conocidas de carácter independiente.

Por su parte, Andrés Asia nos cuenta que siempre que existe la posibilidad opta por grabar su material en formato físico, particularmente en el formato CD. Desde su perspectiva, las herramientas digitales han facilitado la grabación de la obra en formato físico, fundamentalmente mediante la posibilidad que otorgan las computadoras de quemar CD`s desde la comodidad del hogar. Por otro lado, el artista se refiere a su vez al consumo del formato físico, que desde su punto de vista supera ampliamente a los formatos puramente digitales en cuanto a la calidad. Esto se debe entre otras cosas a la calidad de ripeado de los CD`s. Ripear hace referencia al proceso por el cual se copia o convierte la información desde

el soporte físico como el CD hacia otro soporte como un disco duro o un servidor web. Durante este proceso, la obra tiende a perder calidad, dejando un sonido más estéril y con menor definición. Si bien consume música en diversos formatos, Asia opta principalmente por el uso de CD's, debido entre otras razones a la calidad del audio y el apoyo económico que representa comprar la obra a otros artistas. En este sentido, Asia se posiciona en contra de ciertas plataformas digitales como Spotify, que desde su perspectiva representan un modo de explotación hacia los artistas. A su vez, el artista cuestiona la idea de los algoritmos presentes en páginas como Spotify o Youtube ya que considera que tienden a dirigir a lugares comunes y terminan imponiendo cierta uniformidad en el criterio de los usuarios. Por otro lado, Asia se refiere al formato físico en cuanto a pieza fundamental en la totalidad de la significación de la obra, es decir, la manera en que esta fue concebida y pensada por el artista. Desde su perspectiva, el arte presente en la obra en formato físico forma parte del mensaje y la totalidad del sentido que el artista pretende transmitir. Por otro lado, de acuerdo al músico, existen obras que están expresamente pensadas por los artistas para determinados formatos como el caso del jazz y el formato vinilo o cierta música electrónica y el soporte digital. A pesar de sus preferencias, Asia analiza como un fenómeno positivo la posibilidad que otorgan las redes de acceder a una gran cantidad de contenido de forma sencilla, y de hacer circular la obra por lugares impensados hace algunas décadas. En cuanto a su obra, se puede conseguir en formato físico o puede escucharse online en la plataforma Bandcamp, con la posibilidad de compra si se quiere tener acceso al archivo digital.

En el caso de Benedí, su obra no puede ser escuchada de manera online. En cuanto al formato físico, opta por la grabación en cinta cassette. Esto se debe según el artista, a que el precio de producción de una cinta casete es mucho menor al de un CD. Por otro lado desde su punto de vista, el formato físico en la actualidad ha quedado relegado a un rol puramente estético, ya que el método de escucha principal está representado por las plataformas web. De acuerdo a Benedí, si bien él no ha optado por esto, se busca entonces asegurar la posibilidad de escucha en plataformas online, ya que esto genera más posibilidades de circulación de la obra, y de otorgar la posibilidad de tener una copia en formato físico en el caso de que alguien esté previamente interesado. Desde su punto de vista, cada vez es más notorio cómo los consumidores de música van perdiendo la costumbre de pagar por la obra. Si bien, plataformas pagas como spotify tienen gran popularidad, se busca principalmente la obra de manera fácil rápida y si es posible gratuita. En este sentido el hecho de cobrar por la obra reduce notablemente las posibilidades de que esta circule. De acuerdo al músico, el abandono del formato físico ha impactado notablemente en la rapidez de circulación de la música. El

hecho de adquirir música en formato físico obligaba en cierta forma al consumidor a generar otro tipo de contacto con la obra. La compra de un disco en formato físico representaba entonces una elección que posteriormente estaba fundamentada en la escucha repetida del material una y otra vez. Al no existir ese proceso de selección en la actualidad, la música se ha vuelto cada vez más desechable debido a que no representa un gasto para el consumidor, podemos entonces pasar de un disco a otro sin escuchar realmente ninguno. Sin embargo Benedí analiza este cambio como algo positivo, ya que considera que el formato físico no es lo verdaderamente importante en el mensaje final que es la música, y que la rápida circulación y consumo de la música no es una verdadera desventaja ya que implica a su vez un gran caudal de música nueva.

5.4 - La música independiente

A la hora de analizar qué tipo de producciones consumen, los músicos han admitido que cerca del 90% de la música que escuchan es de carácter independiente, impulsados por la búsqueda de una estética sonora diferente a la que presentan los artistas ligados a las compañías discográficas. Desde su perspectiva, las producciones realizadas por artistas independientes presentan marcas más definidas, propias de los autores. En este sentido, Fernández considera que al estar desligados de la presencia de las compañías discográficas, los artistas independientes imprimen un sello notablemente propio a la obra, alejándose de los formatos predefinidos de éxito presentes en la música comercial. De acuerdo al músico, esto resulta en el surgimiento de nuevos y diversos géneros musicales que de no ser producidos de manera independiente probablemente no encontrarían su lugar en el circuito comercial. Por su parte, De Bórtoli considera que está relacionado al interés por la búsqueda de una estética y una técnica sonora Lo-Fi, en la que el propio autor es quien decide cada detalle de la obra. Ambos artistas consideran que la posibilidad de producir la música de manera independiente tiene la ventaja de no estar sesgada por la búsqueda de un fin netamente comercial, como sí sucede con artistas relacionados a grandes compañías discográficas. Esto a su vez, explica claramente el desinterés de dichos músicos, de pertenecer o estar ligados a cualquier tipo de relación con la industria discográfica. Se trata más que nada de poder desarrollar la producción de su obra de la manera más libre posible. A su vez, ambos músicos consideran que las producciones realizadas de manera independiente pueden llegar a ser tanto o más interesantes que las realizadas por las grandes compañías discográficas, no solo desde la calidad sonora, sino también desde la búsqueda de una nueva estética que rompa con los

moldes predefinidos de cómo debe ser la música. Por su parte, Asia considera que la música ligada a las grandes compañías discográficas responde a un determinado formato que él mismo define como el de “la canción tradicional”. En sus palabras, es aquel conformado por “introducción, estrofa estribillo puente, un solo al medio estribillo y final”. Lo que deja por fuera a producciones más experimentales como la música ambiental, que no responden a un formato rígido de canción. En este sentido, la posibilidad de desarrollar su actividad de forma independiente otorga a los músicos las libertades para experimentar sobre nuevos formatos que rompen con las reglas predefinidas de cómo debe ser la música. Asia se cuestiona entonces sobre los límites que configuran y definen lo que entendemos por música, y la forma en que las grandes compañías discográficas imponen determinado criterio al que la obra debe responder si pretende formar parte de dicho concepto.

Si bien este trabajo está centrado principalmente en la actividad de los músicos independientes, el panorama de producción musical ha cambiado drásticamente en las últimas dos décadas. Desde la perspectiva de Benedí, cada vez es menor el número de artistas ligados a las grandes compañías discográficas. Aunque es innegable que, compañías como Universal, Sony o Warner controlan una gran porción del mercado y circulación de la música, un gran porcentaje de la música producida en la actualidad se realiza de forma independiente. Por otro lado, cada vez es más común la conformación de pequeños colectivos de artistas y músicos que llevan adelante sus propios sellos de manera autogestiva y por fuera de los circuitos comerciales tradicionales. Esto genera que los artistas se sientan cada vez más desinteresados por entablar relaciones formales con las grandes compañías discográficas. Por otro lado, el factor económico juega un papel clave a la hora de analizar la reciente explosión de producciones independientes. Las posibilidades de circulación de información que otorga la red se traducen en un costo mucho menor de publicidad en comparación al costo de una pauta publicitaria en cualquiera de los medios tradicionales. Cabe aclarar que digo menor y no nulo, ya que a pesar de la gratuidad que ofrecen las redes a la hora de publicar información, muchos artistas optan por pagar determinadas sumas para otorgar mayor visibilidad a sus creaciones. Esto se debe sin duda al enorme caudal de información que circula por la red y que no siempre llega a todos los usuarios. Siguiendo a Benedí, el factor principal que ha desembocado en la verdadera explosión de producciones caseras que vivimos en la actualidad, es la masificación de las herramientas digitales, las interfaces de audio y el surgimiento de los programas de edición de sonido. A partir de allí, los músicos comenzaron a experimentar desde la comodidad de su hogar, descubriendo que podían lograr una calidad de producciones aceptable. Desde la perspectiva de Benedí, las producciones caseras actuales

han logrado una calidad de audio que en muchas ocasiones supera a producciones profesionales de décadas anteriores. En este sentido, el músico considera que nos encontramos en una etapa en la cual el problema de la calidad se encuentra superado, se trata entonces, de acuerdo a Benedí, de trabajar lo mejor posible la idea sin preocuparse tanto por lograr una calidad de audio cien por ciento profesional. Por otro lado, el músico considera que existe una cierta estética propia de las producciones caseras y que esta ha sido ampliamente aceptada por el público impulsando a un número cada vez mayor de músicos a decidirse por realizar este tipo de producciones.

5.5 - Presentaciones en vivo

En principio cabe resaltar que De Bórtoli, no realiza presentaciones en vivo. Se trata entonces de un proyecto netamente digital, pensado únicamente para el proceso de producción de la música y su circulación en la red. En la actualidad, numerosos proyectos musicales están pensados por fuera de la necesidad de presentaciones en vivo. Son múltiples los músicos con producciones pensadas únicamente para su circulación en la web. En parte se debe a la cantidad de funciones que realiza un solo músico en las producciones. Si bien, es cierto que es posible automatizar la computadora para interpretar en vivo sin la necesidad de otros músicos, en ciertas ocasiones esto limita las posibilidades de desprenderse de una estructura musical prefijada. Es decir, el músico debe seguir la pista pre-configurada en todo momento y pierde la posibilidad de improvisar o salirse de esa estructura. Sin embargo, es innegable la posibilidad que otorgan las herramientas digitales a la hora de interpretar en vivo. Un solo músico puede configurar la computadora o las diversas herramientas como Ipads o sintetizadores para la reproducción automatizada de diversas pistas que acompañen la interpretación en vivo de determinados instrumentos o voces. En este sentido se vuelve posible que un solo músico realice las funciones que antes estaban reservadas para la interpretación de un conjunto de músicos.

En el caso puntual de Fernández, el músico realiza sus presentaciones en vivo reproduciendo la pista completa desde una computadora, complementando con la interpretación en vivo, solo de las voces. Esto se debe una vez más a las características de su proyecto. Se trata de una búsqueda completamente diferente a la de una interpretación de instrumentos en vivo. En este caso, la voz cumple el rol principal en la interpretación. Cabe aclarar que esta es una de las características principales de las presentaciones en vivo en el ambiente del hip hop y el rap en nuestro país. Si bien diversos artistas de este estilo realizan

sus presentaciones en vivo acompañados por bandas con instrumentos tradicionales, el grueso de los artistas de este ambiente lo hacen de manera similar a la de Fernández. Por otro lado, tanto De Bortoli como Fernández, coinciden en que las estrategias utilizadas para las presentaciones en vivo han cambiado notablemente en los últimos tiempos. Desde la perspectiva de los artistas, ya no se busca solamente el hecho de ver la interpretación de los instrumentos, sino el hecho de ver el producto final sin importar las herramientas utilizadas. A su vez, cabe resaltar que las posibilidades que otorgan diversos instrumentos tradicionales como guitarras y baterías, en muchas ocasiones no son suficientes cuando se busca un sonido producido a partir de herramientas digitales. Ya que la búsqueda de la estética sonora inicial de las producciones está basada en la utilización de herramientas digitales, esto se ve claramente traducido a la hora de realizar presentaciones en vivo.

Desde la perspectiva de Andrés Asia, el músico debe ser capaz de defender su obra en el caso de realizar una presentación en vivo. Esto se refiere a la imposibilidad de algunos artistas de realizar presentaciones en vivo que tengan la calidad y la fuerza de las obras editadas. El artista hace mención de las posibilidades de sobreproducción que puede llegar a tener una obra, y que a la hora de la presentación en vivo puede generar dificultades debido a imposibilidades de ejecución. Por otro lado, Asia considera que las herramientas digitales han producido un cambio fundamental en las formas de realizar presentaciones en vivo. Si bien siguen existiendo bandas con formatos tradicionales, desde la perspectiva del artista, en la actualidad existe la posibilidad de tocar solo y es ampliamente elegida por los artistas sobre todo por las ventajas que otorga en cuanto a los ensayos y la organización. Siguiendo al artista, actualmente es más común que un músico decida manejar sus propios tiempos, por lo que opta por la posibilidad de interpretar su música en solitario mediante la utilización de herramientas digitales. A su vez, Asia considera que la consola, la computadora y el estudio se han transformado ya en instrumentos por sí mismos, ya que las formas de ejecución han cambiado notablemente, y ya no están ligadas únicamente a la interpretación de instrumentos tradicionales. A la hora de interpretar en vivo, el artista opta por una mezcla de herramientas que puede incluir el uso de algunos objetos experimentales como radios o cables, a los cuales posteriormente puede añadir efectos mediante el uso de consolas y softwares de edición como Ableton Live.

En cuanto a Benedí, si bien su proyecto está inicialmente pensado por fuera de las presentaciones en vivo, en las pocas realizadas ha optado por un formato alejado de la ejecución de instrumentos y basado fundamentalmente en el uso de la computadora. Desde su perspectiva, esto se debe principalmente a la cada vez mayor aceptación que existe en el

público a la hora de ver presentaciones con formatos experimentales. Por otro lado, la incorporación de la computadora como un instrumento más a la hora de la interpretación, otorga una mayor versatilidad y permite una interpretación mucho más rica de la obra. De acuerdo al músico, esto se debe a que la música está pensada directamente para la interpretación en la computadora. En este sentido, coincide con todos los músicos analizados cuando considera que la computadora misma se ha convertido tanto en estudio como un instrumento. Resulta lógico entonces que cada vez sea mayor el número de músicos solistas y bandas que opten por usar una computadora arriba del escenario. Ya que la organización inicial de la pista se realiza en los programas de edición de sonido, la forma más sencilla de traducir esto a una interpretación en vivo es utilizando la misma computadora. Por otro lado el surgimiento de programas de edición como Ableton Live ha facilitado la ejecución en vivo de diversos formatos modernos de interpretación. A su vez, Benedí reflexiona sobre las posibilidades y variantes de las interpretaciones en vivo que surgen a partir de la masificación de las herramientas digitales. De acuerdo al artista, el streaming y las sesiones grabadas en vivo han ampliado las posibilidades de ver a los artistas desempeñarse fuera del estudio de grabación. Si bien este tipo de presentaciones no se compara con asistir a un recital en vivo, han otorgado a los músicos la posibilidad de dar a sus seguidores cierta idea de su desempeño en un escenario. En este sentido, podemos analizar cómo crece cada vez más el número de sesiones y presentaciones grabadas en vivo. Entre las más famosas podemos mencionar Tiny Desk, Colors o Boiler Room. Sin mencionar las posibilidades de realizar transmisiones en tiempo real desde aplicaciones más sencillas como Instagram, que son aprovechadas por miles de artistas a diario.

5.6 - La composición mediante herramientas digitales

A la hora de realizar sus composiciones, De Bórtoli y Fernández han admitido que las características fundamentales de las herramientas digitales se traducen de cierta manera en la estética del sonido conseguido. Los músicos hicieron hincapié en las facilidades que otorgan dichas herramientas en cuanto a la velocidad y las ventajas económicas. En principio, la posibilidad de grabar en un soporte digital elimina las dificultades de tener un número específico de tomas. En la actualidad, existe la posibilidad de grabar un número ilimitado de tomas de una manera sencilla, lo que nos permite repetir la grabación una y otra vez hasta estar conformes con el resultado. Por otro lado, también resaltan la importancia de tener al alcance un número también ilimitado de instrumentos virtuales. En este sentido, ambos

músicos consideran que a la búsqueda de las funciones armónicas, rítmicas y melódicas de las composiciones, se agrega la posibilidad de buscar una estética sonora entre las miles de posibilidades que ofrecen los efectos e instrumentos virtuales del software de edición de sonido. A su vez, De Bórtoli menciona diferencias fundamentales a la hora de componer, en cuanto a la posibilidad grabar todos los instrumentos desde la computadora. Desde su punto de vista, anteriormente el músico se encontraba generalmente ligado a la composición y la interpretación de un solo instrumento. Es decir, en una banda cada músico se ocupaba de componer e interpretar un instrumento. En la actualidad, los software de edición de sonido nos otorgan la facilidad de realizar maquetas de todas las líneas instrumentales de la pista. Esto ha permitido que los músicos abarquen cada vez más terreno dentro de sus composiciones. Un músico puede entonces realizar la maqueta completa de cómo cree que debe sonar su producción, y transmitirlo directamente a los demás miembros de su banda. Desde esta perspectiva, el proceso de composición se va convirtiendo cada vez más en una actividad realizada por una sola persona en lugar de varias. Siguiendo a De Bórtoli, esto ha desembocado en el hecho de que cada vez sean más los músicos que deciden realizar proyectos en solitario, grabando y componiendo la totalidad de las pistas instrumentales sin la necesidad de otros músicos. Por otro lado, al tener acceso a estudios de grabación caseros, el tiempo de experimentación de las estrategias y herramientas de producción se ha extendido considerablemente para los músicos. No solo es posible grabar una y otra vez, sino que al contar con las herramientas necesarias en la comodidad de nuestro hogar, la cantidad de tiempo invertido en el proceso de grabación y producción depende únicamente de nosotros. Esto ha permitido que los músicos experimenten mucho más sobre los aspectos de la estética sonora de sus producciones, fundamentalmente a la hora de realizar el proceso de masterización. Por su parte, Fernández considera que las herramientas digitales han extendido las posibilidades de composición musical de una forma notable. Ya no está entonces totalmente ligada a la capacidad mecánica de interpretación de un instrumento. Desde la perspectiva del músico, los programas de edición y las nuevas herramientas nos otorgan la facilidad de realizar producciones de diversas maneras que tienen más que ver con el conocimiento del artista a la hora de manejar el software. En este sentido, dichos software permiten a los usuarios realizar la misma función a partir de diferentes estrategias, En este sentido, Fernández considera que existe una apropiación muy personal en la utilización del software. Para ejemplificar, consideremos las posibilidades a la hora de generar la parte rítmica de una canción a partir de una estación de trabajo de audio digital. Podríamos entonces utilizar simplemente un sample extraído de otra canción, recortar diversas partes de

otras canciones e insertarlas en la pista, seleccionar diversos instrumentos y ejecutarlos a partir de un controlador midi o con el teclado de la computadora, o dibujar directamente el patrón a partir de la sección de impulse de software como Ableton o Fl Studio. En este sentido, el usuario elige las estrategias que considere más apropiadas para conseguir la estética sonora que persigue. Por otro lado, si bien los software presentan diversas funciones para que la pista sea tocada de manera similar a como la interpretaría un humano, como el swing o la posibilidad de diversificar el volumen de cada golpe, la compresión de los software de edición de sonido imprime automáticamente una estética digital. En este sentido, ambos músicos consideran que no se trata ya de imitar la grabaciones realizadas de manera analógica sino de aprovechar y apropiarse de la estética del sonido digital. Por su parte, Fernández considera que, la simetría propia de las producciones realizadas en programas de edición de sonido como Ableton o Fl Studio, es una ventaja a la hora de realizar producciones de estilos actuales como el Trap o el Dubstep. Desde la perspectiva del músico, estos estilos han nacido a partir de las posibilidades que otorgan dichos software a la hora de realizar composiciones. A su vez, Fernández considera que las diversas herramientas digitales han permitido que el artista se transforme en el único dueño de sus producciones. Desde su perspectiva, el campo de acción del músico se ha expandido notablemente. En la actualidad múltiples artistas realizan el proceso de producción, grabación y masterización por ellos mismos. Ya no se trata simplemente de músicos sino de músicos/productores. A su vez, el acceso a una biblioteca ilimitada de álbumes y canciones, representada por plataformas como Youtube, Spotify, Soundcloud, etc, representa, de acuerdo a ambos músicos, uno de los factores principales del surgimiento de nuevos estilos musicales que surgen a partir de la mezcla de diversos géneros. Desde la perspectiva de De Bórtoli, la velocidad y tamaño de la oferta musical ha devenido en un cambio en la duración de las producciones. Esto desemboca en el predominio de nuevos formatos, que reemplazan al disco de larga duración, como los singles, ep's, etc.

Siguiendo a Asia, el desarrollo de la tecnología digital ha servido como soporte para el surgimiento de diversos géneros y su consolidación en distintos lugares del mundo. Desde esta perspectiva la música ya no se encuentra sujeta a límites geográficos. En ese sentido, el artista hace mención de la explosión de ciertos ritmos como el Reggaeton en Europa o el Hip Hop y el Trap en nuestro país. La posibilidad de acceder a toda la música desde distintas partes del mundo genera según el artista, el surgimiento de obras que mezclan diversos géneros y estilos. Un ejemplo claro de este fenómeno, según Asia, es la *sampledelia*, aquellos músicos que utilizando recortes de diversas canciones, y mediante una posterior edición en software de edición de sonido, resignifican dichas partes y le dan un concepto en el interior de

una obra nueva. Entre otros ejemplos, podemos nombrar Girltalk o Third World Orchestra. Por otro lado, de acuerdo a Asia, en la actualidad, los conceptos de armonía, melodía y ritmo quedan cortos a la hora de definir totalmente el concepto de música ya que hoy en día existen diversos parámetros que se alejan de esta definición tradicional, como los efectos o los diversos sonidos que requieren directamente de la grabación como única forma de registro posible. De acuerdo a Benedí, el proceso de composición ha cambiado notablemente a partir de la masificación de programas de edición de sonido como Cubase o Ableton Live. Esto se debe fundamentalmente a la forma de organización que permiten dichos programas. Se trata de un proceso de montaje en el que el usuario elige los sonidos y puede ubicarlos en el espacio, contando con la posibilidad de copiar, pegar y modificar cualquier sonido a su gusto. Por otro lado, la multiplicidad de instrumentos virtuales y plugins que se pueden incorporar a los programas de edición de sonido influyen directamente en el proceso de creación, ya que no existen límites sobre la cantidad de sonidos con los que es posible experimentar. Al facilitarse el acceso a infinidad de sonidos, instrumentos virtuales y efectos diferentes, se vuelve posible también el surgimiento de una gran variedad de estilos y formatos musicales nuevos.

6.0 Conclusión

Como mencione al iniciar el desarrollo de este proyecto, resultaría difícil en la actualidad, encontrar una rama de la actividad humana cuya evolución no haya sido impulsada de una manera trascendental por la denominada revolución digital. El desarrollo de la tecnología, su posterior masificación y la posibilidad que nos otorga de establecer una red de comunicación inmediata a escala global se han reflejado de una manera trascendental en el grueso de las actividades humanas, al punto de que diversos autores han convenido en denominar a nuestros tiempos como “era de la información”. Esto es notablemente visible al analizar la relación existente entre medios y usuarios. Ya no existe un modelo basado en medios generadores de mensajes y un público como simple receptor. En la actualidad, cada usuario se ha transformado en un potencial productor de información, y la red se presenta como la herramienta perfecta para la circulación de dicha información. A su vez, la evolución de estas herramientas ha posibilitado la creación de producciones de cada vez mayor calidad aptas para competir en el circuito comercial. Esto produce que cada vez más usuarios generen su propio contenido, a la vez que dicho contenido es cada vez más consumido. Por otro lado, las ventajas económicas a la hora de realizar producciones mediante herramientas digitales es uno de los factores clave a la hora de analizar el creciente número de producciones realizadas por los usuarios. La disminución del costo a la hora de realizar producciones, sonoras, literarias, audiovisuales, etc, ha permitido que cada vez más usuarios se animen a crear sus propias obras sin la necesidad de gastar grandes sumas. Esto deviene a su vez en el surgimiento de producciones significativamente diferentes a aquellas que pudiéramos encontrar en los medios tradicionales.

Los grandes medios y empresas por su parte atraviesan un proceso readaptación, ya no se trata simplemente de generar un modelo basado en los posibles gustos de los usuarios, sino que son los mismos usuarios quienes producen y eligen qué contenido consumir. De esta forma, se van readaptando las estrategias de ingreso de capital hacia la venta de espacios publicitarios, priorizando los canales y cuentas de aquellos usuarios más populares.

La música, como no podría ser de otra forma, no ha escapado de la enorme influencia de la digitalización, y en la actualidad gira en torno al uso de diversas herramientas digitales. La masificación de las computadoras, la posibilidad de digitalización de la señal analógica a partir de la masificación de las interfaces de audio, y el desarrollo y evolución de diversos software de edición de sonido entre otras herramientas, han permitido a los artistas realizar

desde su propia casa, producciones que nada tienen que envidiar a aquellas realizadas en estudios profesionales. Esto, sumado a las posibilidades de circulación de información a partir de la red, ha creado el panorama ideal para el desarrollo y consumo de la música realizada de manera independiente, es decir, aquella que se desarrolla por fuera del circuito de las grandes compañías discográficas. Hoy en día son numerosos los artistas que realizan sus producciones en estudios caseros, y son escuchados sin establecer ningún tipo de relación con las grandes discográficas. Por otro lado, al desarrollar su actividad por fuera de este circuito, las posibilidades y libertades de experimentación de dichos artistas, se ven reflejadas en el surgimiento de nuevos y originales formatos y estilos musicales que probablemente no hubieran encontrado su lugar dentro del modelo de industria musical tradicional. A su vez, las posibilidades de circulación de información que otorga la red, han eliminado las fronteras que definen el sentido de pertenencia de los diversos estilos musicales a ciertas regiones específicas. La posibilidad de escuchar cualquier estilo de música desde cualquier punto con acceso a la red es otro de los factores decisivos al analizar el surgimiento de estos nuevos formatos musicales, que nacen de la mezcla de los diversos estilos alrededor del mundo. De esta forma, las herramientas digitales influyen directamente en el proceso de composición de la música, en principio desde las influencias que puedan tener sus músicos y posteriormente en las formas específicas de composición que adoptan los músicos en la actualidad a partir de la utilización de las estaciones de trabajo de audio digital como Ableton o Cubase. Por otro lado, los software de edición de sonido han expandido notablemente el campo de acción de los músicos. Son numerosos los artistas que realizan la totalidad de las etapas de producción por ellos mismos. Desde la composición y grabación de las canciones, pasando por la mezcla, masterización y posterior difusión de la obra. El músico se convierte desde esta perspectiva en su propio productor, hecho que influye notablemente en el carácter estético de la obra, donde todo es definido por su propio autor.

Con respecto a la obra musical en formato físico, esta ha dejado de ser “el primer eslabón que articula una cadena de acciones y procesos que pueden llegar a convertirse en actos económicos”.”(Fouce, 2012) descrito por Héctor Fouce. Si bien la producción de discos en formato físico continúa, ha perdido su función fundamental tanto desde la perspectiva económica como desde la netamente musical. La circulación y consumo de la música actual se realiza de manera digital de diferentes maneras como los modelos de Suscripción como Spotify, que consisten en el pago de una cuota mensual para acceder al servicio de recepción de música, Modelos de pago por descarga o de manera gratuita mediante plataformas como Youtube, Bandcamp, Soundcloud, etc. Al margen de la existencia de los diversos modelos de

las distintas plataformas, lo cierto es que en la actualidad el objetivo es poner al usuario en contacto con la obra de la manera más rápida y fácil posible. En el caso de los músicos independientes, si bien existe un gran número que vende su obra, el primer objetivo está representado por el hecho de darse a conocer. De ahí que la idea de circular la música únicamente en formato físico quede descartada inmediatamente. De esta forma, el grueso de los discos de bandas que pretenden ser escuchadas se encuentra necesariamente en la red en plataformas como Youtube, Bandcamp o Soundcloud y su acceso es totalmente gratuito. En este sentido, el formato físico ha quedado relegado a una función puramente estética. Por otro lado, la red cumple también un papel fundamental como herramienta educativa, donde confluyen todas las estrategias utilizadas por los distintos artistas en la producción de su material. Diversas páginas y grupos de músicos, contienen estrategias, materiales y tutoriales que los usuarios pueden consultar a la hora de realizar sus producciones. Este es uno de los factores fundamentales a la hora de hablar de la calidad de las producciones realizadas por los usuarios. La posibilidad tener acceso al saber acumulado de la totalidad de los usuarios de la red, nos permite informarnos sobre formas de producción, grabación, masterización, etc, lo que permite que cada vez más usuarios realicen producciones de buena calidad. Si quisiéramos aprender por ejemplo cómo manejar una estación de trabajo de audio digital como Ableton, solo deberíamos consultar algún tutorial en Youtube y nos encontraríamos con videos explicativos que cubren prácticamente la totalidad de las funciones del software. En este sentido, la red nos otorga, no solo las herramientas con las cuales debemos trabajar como, Software, Plugins de efectos o instrumentos virtuales, sino también el conocimiento necesario para trabajar con dichas herramientas.

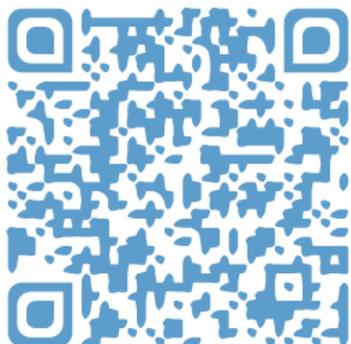
Para finalizar quisiera hacer hincapié en un punto que considero esencial a la hora de trabajar sobre la relación de las nuevas tecnologías con las diversas etapas del proceso de producción musical. Se trata de la particularidad con la que cada usuario se apropia de los medios y herramientas para producir su obra. Ante la multiplicidad de oferta de herramientas y estrategias existentes en la actualidad, el panorama se encuentra más abierto que nunca y la posibilidad de realizar producciones musicales se encuentra al alcance de la mano. La clave girará en torno entonces a las formas y estrategias de apropiación que cada usuario decida utilizar a la hora de realizar su producción. Diversas herramientas otorgan la posibilidad de lograr el mismo resultado partiendo desde caminos significativamente diferentes, entre los cuales el usuario deberá elegir el más apto para su modalidad de trabajo y su forma de entender la herramienta. Todas las posibilidades se presentan como válidas en la actualidad, desde grabar un disco en una computadora, pasando por un teléfono, un Ipad o cualquiera de

las herramientas actuales, ya no existen fórmulas predefinidas de cómo debe ser realizada la música. Es trabajo del artista entonces apropiarse de dichas herramientas, comprender la mejor forma de utilizarlas desde su perspectiva e imprimir en la obra el mensaje y el carácter mismo de dichas herramientas.

Decía Roland Barthes (1986) en relación con la pintura, que sería posible escribir una historia distinta de ésta de forma que atendiera no ya a las obras ni a los artistas, sino a los instrumentos y a los materiales, es decir, a la tecnología empleada por los autores para la realización de estas obras. Este proyecto vale tanto para la pintura como para el resto de las artes y resulta tanto más evidente en una época donde la tecnología está cada vez más presente en nuestras vidas, configurando nuestras formas de sentir, experimentar y pensar el presente.”(Barthes, 1986 citado en Márquez, 2010, p. 2).

Anexos

Distintas páginas web que el lector puede consultar. En orden de poder visualizar el contenido incluido en los anexos, el lector deberá utilizar un lector de código QR, disponible de manera gratuita en la tienda correspondiente a su compañía de teléfono móvil.



Portada revista Time 25/12/2006



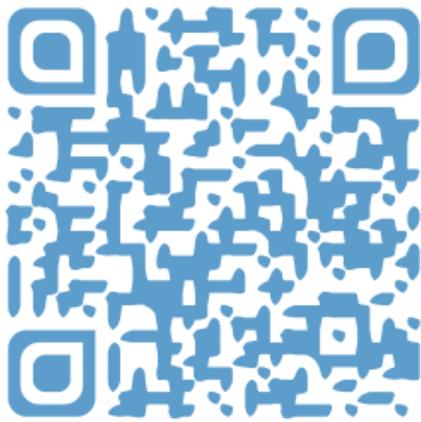
Canal de música en vivo en la plataforma Youtube "Mellowbeat Seaker"



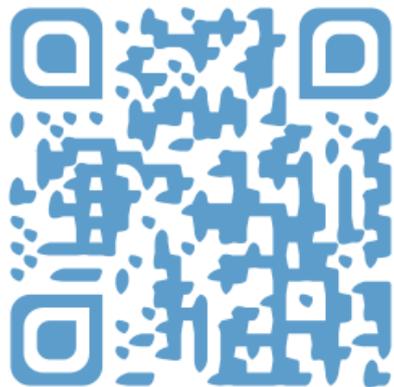
Canal de música en vivo en la plataforma Youtube "Chilled Cow"



Canal de música en vivo en la plataforma Youtube “Chillhop Records”



Bandcamp sello “Sonido Atmosférico”



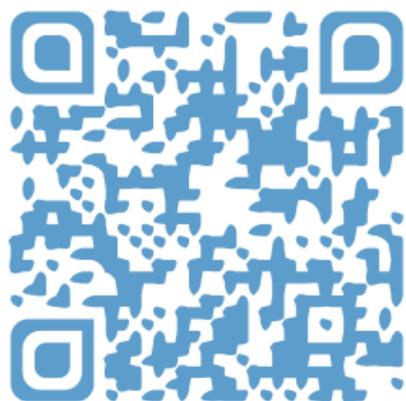
Bandcamp artista “Carlos Cartel”



Single “La Fuerza” Artista “Carlos Cartel”



Canal Soundcloud del artista “Indigo”



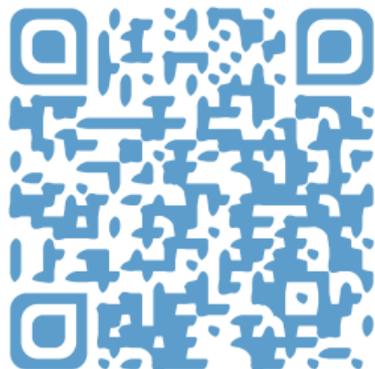
Ejemplo de interpretación solista mediante herramientas digitales. “Chet Faker Boiler Room Melbourne Live Set”



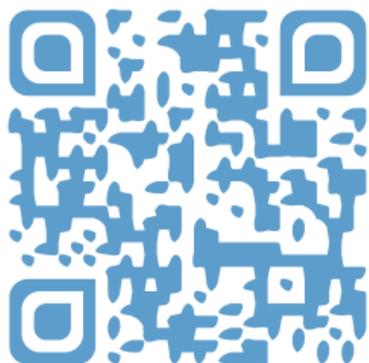
Ejemplo de utilización software Ableton Live. “Kirk Knight - Against The Clock (Live at Ableton Loop)”



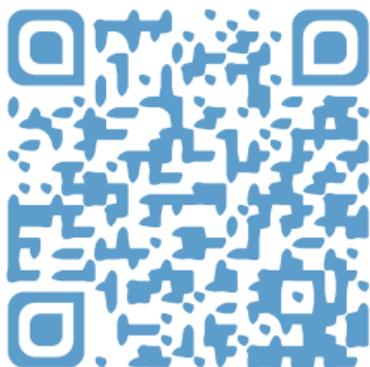
Ejemplo sesion de DJ con Ableton Live. “Ableton Live - DJing - Mini DJ-Set”



Canal de Youtube dedicado a tutoriales de herramientas musicales para iPad e IOS



Canal de Youtube dedicado a tutoriales de herramientas musicales “Moog Music Inc”



Canal de Youtube dedicado a tutoriales de herramientas musicales “DJ TechTools ”

Entrevista Nicolás De Bórtoli

Bueno, soy Nicolás De Bórtoli, mi proyecto musical se llama “Carlos Cartel”

1) Bueno uso un poco de todo, en mi habitación, en su mayoría herramientas digitales sobre todo un Ipad de cuarta generación que es una tableta bastante antigua, con un sistema operativo un poco limitado, casi idéntico al de los primeros Iphone's así que básicamente es un celular de pantalla grande. Ahí uso aplicaciones que me resultan muy prácticas. Korg Gadget, que es una especie de Ableton donde puedes loopear digamos y usar diferentes tipos de simuladores de instrumentos, de todo tipo de instrumentos y también Garage Band y después sintetizadores que son en realidad aplicaciones individuales que las puedo meter dentro de esas aplicaciones que forman más como un programa de grabación digamos. Generalmente lo que hago es hacer una maqueta en Korg Gadget, ahí hago la mezcla, elijo los sonidos y mediante otra aplicación que se llama Audio Bass que es una especie de puente con la que puedo unir dos aplicaciones, para pasar el audio de una a otra, paso a Garage Band donde ahí hago una especie de pre masterización, meto algunos efectos. Me gusta mucho destruir la canción. Asumo que al no tener gran calidad y al estar formada por bits, estos bits son fácilmente alterables distorsionables por así decirlo, entonces cuanto más proceso de compresión hago más se rompe la pista y bueno es un sonido buscado por mí, así que es un proceso intencional en realidad. Ahí lo paso a la computadora, lo exporto lo vuelvo a meter en otro programa en la computadora que generalmente uso Fl Studio o Cubase o rara vez Sony Vegas y bueno ahí hago como una especie de masterización porque las aplicaciones como son casi un celular es mucho más limitado y no existen los plugins que sí existen en la computadora, que son como efectos maestros con los que puedo poner como efectos a la canción, puedo meter compresores, reverb's delay's, flanger's lo que quiera digamos. Es como que termino de completarlo ahí. Bueno y a estas aplicaciones del Ipad las controlo mediante un controlador MIDI que es como una especie de teclado con teclas de piano y perillas con el que puedo controlar todo y tocar como si fuese un piano. Me gusta usar, con respecto a la voz, me gusta mucho usar el micrófono del Ipad que es un micrófono igual al de un celular, porque es como que el micrófono de un celular tiene muchas frecuencias agudas y no graves y con eso logro una especie de distorsión, no distorsión pero es como que mi voz sale un poco saturada y ese efecto me gusta, es medio similar al de una radio digamos y básicamente grabo las voces con un volumen bastante bajo entonces cuando los exporto y llevo al programa de la computadora como Fl studio ahí ya uso, grabo de nuevo la voz encima de la anterior mediante un micrófono que no es de muy buena calidad, es un Shure sv100. Lo conecto mediante una

placa Presonus Audio Box de dos canales. Y bueno la intención de esto es, como no me gusta mucho la voz que genero con este micrófono, el Shure sv100, complemento entre las dos. Lo que tiene el sv100 es que es más rico en frecuencias graves y como que consigo los tonos bajos mediante este y complemento las frecuencias agudas mas rotas con el sonido del celular. Se genera entonces una especie de doble voz y no necesariamente a coro en el sentido de que una voz haga los graves y la otra la aguda si bien eso también lo suelo hacer, no es con esa intención, sino de grabar la misma voz y mediante dos herramientas diferentes aprovechar de una las frecuencias graves y de otra las agudas. Aparte de esto que mencioné también tengo una guitarra SX Telecaster que no es de muy buena calidad pero mi música es más centrada en sintetizadores. Bah las canciones que tengo subidas digamos porque actualmente estoy haciendo otras cosas. Bueno se basa más en sonidos de sintetizadores y la guitarra no toma tanto protagonismo entonces me desinteresa el hecho de que sea de mala calidad la guitarra, total en la computadora puedo ponerle un par de efectos. Generalmente Chorus, Reverb y un Delay corto, Reverb tipo room y la uso en un volumen muy bajo como muy de fondo así que no es algo que me inquiete que no sea de la calidad pretendida porque no es un proyecto guitarrero, excepto una sola canción que tengo que es completamente con guitarra que se llama “La Fuerza”, el resto son todas con sintetizadores de aplicaciones. También tengo un sintetizador Korg, el micro Korg XL, que lo que me gusta de este sintetizador es que al ser un tanto antiguo digamos tiene sonidos de bajos bastante ochentosos o vintage no se como llamarlo. Me gusta usar esos bajos, también uso el mismo sistema, conecto la placa Audio Box y de ahí al Fl Studio. Y bueno, esta bueno porque no pude conseguir aplicaciones o plugins para el Fl que simulan este tipo de bajos y con este sintetizador si puedo lograrlo. También tengo un Kaoss Pad de Korg que es un procesador de efectos, que bueno, como su nombre lo indica puedo conectar cualquier cosa a esa herramienta y genera cualquier efecto sobre este. Generalmente justo lo uso para el Micro Korg, lo paso por el Kaoss Pad 3 y entonces es como que a veces le meto algún Reverb o algo y ya entra al programa con un efecto un tanto más rico que el de un plugin. También tengo una sampleadora que es marca Rolan, la sp404 que es una máquina de los 90 que es muy utilizada por el ambiente hip hopero, que si bien es para samplear, para grabar sonidos e ir alternándolos tiene una parte también que es procesador de efectos similar a la del Kaoss Pad 3 pero tiene otros efectos con otra textura que también me gustan mucho porque por ahí como que imitan al tipo de audio del vinilo, osea esa textura. Muchas Veces lo que hago es pasar toda la mezcla por esta máquina y entonces genera una textura que imita la del vinilo, incluso tiene un botón que se llama Lo-Fi que es como que me comprime un poco más, me saca ciertas frecuencias que por

ahí me disgustan y bueno eso esta bueno. También lo utilizo como sampleadora obviamente, que bueno ya es otro tipo de técnica que en este sentido lo que hago es utilizar otras canciones de otros artistas y utilizar mini fragmentos y los estiro, le cambio el pitch, el tono digamos y entonces se genera... algo que antes era una melodía lo transformó en un tono que forma parte simplemente de un tono dentro de la canción o un ambiente y no una melodía. Incluso también suelo hacer canciones básicas, de una base de piano por ejemplo y la sampleo ahí en la SP y después alterno los compases para generar una nueva melodía y también es como que una técnica en realidad en la que si vos recortas un sonido por la mitad, el sonido ya está empezado. Es como que arranca de otra manera el sonido, se pulsa de una manera bastante interesante.

2) Bueno, cambió muchísimo sin duda. Antes se requería acudir a los grandes estudios de grabación que controlaban todo y que se encargaban también de difundir y hacer las copias y como que tenías la obligación de ir a esos estudios si es que querías mover tu música digamos. Ahora es como que ya depende más de internet y eso facilitó la movida independiente. También en el sentido económico ni hablar, porque sale una fortuna ir a grabar a un estudio y ahora en una computadora podés hacerlo todo, incluso no es necesario que sea una gran computadora. Yo uso Windows y tengo de igual manera las mismas herramientas que utilizan en un estudio profesional, nada más que algunas cosas más limitadas, pero bueno todo depende del conocimiento y el interés de cada uno para sacarle jugo al programa. Obviamente no es la misma calidad la de un plugin que la de una máquina que hay en un estudio pero actualmente tampoco te garantizan que en un estudio hayan esas máquinas porque actualmente en los estudios todo pasa por la computadora. Lo que sí tiene el estudio es, la acústica digamos y el alquiler de backline que en realidad podés hacerlo desde tu casa, pero bueno la acústica es el elemento más primordial en ese sentido y bueno la presencia de un profesional que se encarga de grabarte y que tiene conocimientos que por ahí nosotros no somos capaces de encontrar en nuestra búsqueda en google digamos. Pero la verdad que uno en su casa puede lograr cosas muy interesantes que no tienen nada que envidiar a las de un estudio profesional si es que te interesas en informarte. Yo creo que si hoy en día escuchas un disco bien hecho en una casa te costaría muchísimo adivinar si fue hecho en una casa o en un estudio, por ejemplo el disco de “Luca Bocci” que suena buenísimo. Lo menciono porque bueno es de la escena nacional pero en realidad cientos de artistas, miles lo hacen incluso del mainstream, incluso hasta Flume, Skrillex, todos graban en su casa y después quizás llevan a una etapa de masterización con un ingeniero en sonido, pero el estudio en ese sentido está un poco de lado. Creo que también cambiaron los roles y los trabajos, antes ibas a un estudio y

tenías que contratar a un Bass doctor, que es un profesional que te llevaba diferentes tipos de bajos diferentes tipos de pedales y amplificadores para poder conseguir el sonido que estas buscando. Hoy en día también existen obviamente, siguen trabajando pero a lo que voy es que en una computadora te bajas una lista de plugins, conectas un bajo a una placa como la mía y vas buscando un plugin que suene a tu búsqueda digamos y uno ya lo puede hacer individualmente. Obviamente lo otro con un drum doctor, un guitar doctor, un ingeniero es por supuesto muchísimo más académico y más profesional pero bueno si tu problema es la economía al momento de grabar creo que no hay nada de qué lamentarse porque todo se puede hacer en una computadora. Eso no quita el trabajo del estudio porque obviamente es una calidad inigualable. Pero bueno no quiero repetir lo que decía, pero bueno nada, se puede conseguir todo en tu hogar si no tenés el alcance del estudio.

3) Bueno, para difundir mi música uso Youtube y Bandcamp pero en realidad cabe aclarar que en el ámbito musical soy una persona bastante introvertida y no es que difundo mucho, lo uso como un proceso de experimentación en el sentido de subirlo de manera incógnito, anónima por eso nunca pongo que está hecho por mi nombre real sino que es este invento de “Carlos Cartel”, alter ego o como quieran llamarlo a ese seudónimo. Nada lo subo así de una y no comparto en ningún lado, una vez creo que puse en mi Instagram “Carlos Cartel” subió un nuevo tema en las historias pero nada más que eso. Mi idea en realidad con esto es analizar un poco el tema de las vistas de una manera más transparente sin difundir, sin estar insistiendo en que escuchen la canción, sin hacer publicidad. Me gusta ver cuántas vistas tiene por más que sean pocas, por más que sean 100 me resulta loco el hecho de ver que cien personas hayan encontrado eso en el desierto de Youtube. Y bueno, me gusta ver así de una manera más transparente cuantas personas se interesaron y que por más que la creciente de reproducciones sea lenta sigue estando digamos, y me parece muy loco eso de que eso signifique de que quizás alguien lo compartió digamos. En realidad si soltás algo a la nada así como Youtube es muy difícil que alguien lo encuentre y el hecho de que tenga no sé 200 vistas me resulta bastante loco. Repito por más que ese sea un número mínimo, muy pobre, en Youtube es una estadística de cuanta gente busca cosas que desconoce digamos y también decía la pregunta para mis presentaciones. Bueno en realidad para Carlos Cartel no hago presentaciones en vivo así que nada eso. Como es un proyecto anónimo y virtual en Youtube y Bandcamp no es con la intención de tocar en vivo así que no hago difusión de esto.

4) Bueno cero, más allá de la compra de instrumentos que en realidad desde los 15 años que compre mi primera guitarra y después la vendí y con esa plata compré otras dos

cosas y después las vendí y así y ahora tengo estas cosas que mencione, pero a la hora de grabar cero, nada. No tengo ningún gasto más que sentarme en la computadora y componer.

5) No tengo ningún tipo de relación con la industria discográfica.

6) Bueno creo que me excedí en la primera pregunta ahí contaba más o menos los programas que utilizo. Korg Gadget que es una aplicación similar a Ableton, donde puedo loopear cosas, crear loops de sonido y reproducirlos simultáneamente. Uso Garage Band que también tiene una especie de procesador de efectos parecido a lo que vendría a ser el Kaoss Pad 3, que lo tengo en formato físico. Uso Fl studio o cubase para hacer la mezcla y el máster o terminar de grabar algún instrumento tipo alguna base de bajo con el micro Korg o grabar voces o grabar alguna guitarra ahí.

7) Y yo creo que son dos cosas diferentes digamos, en el sentido que cada nuevo medio que aparece es una posibilidad mas pero no es que quita la otra. Podés seguir experimentando sobre los medios antiguos así como los nuevos que aparecen pero económicamente es bastante incomparable en ese sentido de que bueno, a mi me resultaría imposible comprar un Fender o un sintetizador Moog y sin embargo puedo descargar una aplicación que simula esos sonidos y seguramente no van a tener la misma textura, pero si uno toca mucho, investiga mucho y pule ese sonido con otros plugins y mezcla con otras cosas se puede generar un sonido muy similar que no tiene demasiado que envidiarle al formato analógico. Y bueno, teniendo en cuenta que uno sale una fortuna y otro es gratis creo que es incomparable digamos. Si bien la textura no va a ser idéntica tampoco hay que enroscarse con pensar que tiene que sonar igual si es que estas usando otra cosa, estás usando algo digital ¿por qué no encarar a pensar en términos digitales digamos? Por otro lado creo que fue un impulso en el sentido de que uno puede crear una maqueta completa. Me acuerdo cuando era adolescente tocaba la batería en una banda de adolescentes (ríe) y nada tocaba solo batería y no sabía mas nada que lo básico de batería y otro lo básico de guitarra y así cada uno componía su parte. Cada uno tenía la obligación de pensar en términos de su instrumento sin embargo ahora es como que te sentás delante de un programa y podés hacer todos los instrumentos vos solo. Podés crear una maqueta y si es que tenés una banda llevas esa maqueta se la mostrás y cada uno ya aporta sobre esa idea y el producto obviamente va a ser mucho más rico porque ya está la idea completa formada y el proceso es muchísimo más rápido además. La rapidez es algo esencial en estos nuevos medios, ahora como que todo está en uno y hay que informarse, hay que leer. Si uno está interesado en hacer música o hacer cualquier tipo de arte lo primordial es interesarse e informarse porque en internet está todo y si sabes buscarle la vuelta como decía antes no hay nada de qué lamentarse. Todo se puede

lograr con estos plugins y estos nuevos programas que imitan muy bien a esos elementos carísimos de antes digamos.

9) Saco todo, todo de ahí. Soy muy apasionado de los tutoriales, mínimo miro una hora al día siempre de tutoriales sobre todo un canal que se llama de “Soundtest Room” y otro que se llama “Joansigbound” y hay otro también que se llama “Cuco Música”. Estos tres explican mucho las aplicaciones de los Ipad bien a fondo. También Youtube, tutoriales de Fl, de técnicas de grabación y cualquier inconveniente que me cruzo no dudo en consultar a google, pero esta toda la data ahí y bueno no solo de tutoriales sino también en revisar qué métodos utilizan otros artistas para la composición, grabación y producción de su música digital. Incluso por ahí sí quiero hacer una batería como la de x artista buscas en Youtube como hacer bateria de tal artista y siempre está ahí el que te explica en un tutorial de Fl o el programa que prefieras como encontrar ese sonido. Está toda la data ahí y la verdad que es mi fuente máxima de aprendizaje en este ámbito musical.

8) Si, se podría decir que cuento con un home studio bastante precario pero que me sirve. Son los instrumentos que mencione al principio y lo principal seria la computadora la placa de sonido Presonus Audio Box dos canales y no tengo monitores profesionales pero tengo unos parlantes que funcionan bastante bien y micrófono, pie, así que si es un home studio muy tranquilo pero para lo que yo hago me sirve muchísimo.

10) Si, pertenezco a algunas comunidades de músicos virtuales. Más que nada los dos que mas participo, en realidad como lector, uno se llama “Músicos Ipad” que pertenece a un señor llamado Roberto de México y al principio éramos 170 y ahora son más de 500. Está buenísimo porque tiran muchísima data de nuevas aplicaciones que salen, nuevas estrategias para usar estas aplicaciones y hay mucha gente adulta y entre esa gente adulta casualmente descubrí hace poco que hay artistas de los que yo soy muy fanático, artistas que admiro muchísimo como Gabriel Balansi que también es mi profesor, es un artista audiovisual muy importante de acá de argentina. Y bueno suele subir recomendaciones o preguntas, consultas que sirven muchísimo para enriquecer el conocimiento. Después hay otro grupo que vendría a ser el equivalente más mundial porque el de músicos Ipad como es en español es más latinoamericano. El otro es “Ipad Músicas” y ahí sí, hay miles de personas, pero en este grupo es como que más que nada los usuarios comparten las canciones que realizan con las aplicaciones y comparten también mucho de lo de por ahí las aplicaciones tienen una temporada gratuita o con descuento y comparten esa información. También hay gente conocida como, casualmente el tutorial que mencionaba anteriormente de “Soundtest Room” está formado por creo que cinco integrantes que a su vez tienen sus canales individuales entre

ellos. Uno se llama Jacob y este Jacob forma parte de esa comunidad de Facebook, me olvide de mencionar, es todo en Facebook esto. Y bueno Jacob siempre que hace un tutorial primero lo comparte ahí y después lo difunde en sus demás redes y contesta todas las preguntas, te puedes comunicar con él. Esto está buenísimo porque son personas a las que las empresas les pagan para que expliquen a fondo cómo funcionan, entonces es como que tienen todo el conocimiento sobre las mismas digamos y está buenísimo poder tenerlo a mano por así decirlo y consultarle lo que se te cante y ver las opiniones que tiene al respecto y recomendaciones. La verdad que cada cosa que sale, alguien lo comparte y hace un comentario al respecto y está buenísimo. Todo el tiempo salen cosas nuevas, plugins nuevos, aplicaciones nuevas, y bueno creo que esas son las dos comunidades de las que más participo. Después algún foro que busco en Youtube pero no participo tanto de esos. Acudo más que nada a esas dos porque la verdad es que el Ipad es una herramienta increíble que la verdad que ahora se está poniendo muy de moda y está reemplazando bastante a los programas de producción musical en computadoras. Ni hablar, mencionar tan solo a Damon Albarn de Gorillaz que compone en un Ipad y bueno me interesa porque es como lo más actual digamos, lo nuevo que se viene y entonces me gusta informarme de lo nuevo. El resto ya no formo parte de comunidades para informarme de FL Studio por ejemplo, ya son cosas que consulto en google nomas o en foros que desconozco.

11) Ayuda bastante porque creo que hoy en día no suma tanto el hecho de que llenes un bar sino que lo que más importa es cuán grande es el número en Youtube que indica las reproducciones que tiene tu video o canción. Como que somos todos más virtuales ahora incluso si ves una banda o un artista que tiene muchas vistas es como que hasta te interesa, te intriga, entras a escuchar y te vas a verlo, es como lo más importante. Así que ayuda muchísimo a la difusión y uno lo puede hacer independientemente, ya no tiene que depender de algún sello o alguna productora y esta bueno eso porque te condiciona menos cosas. A su vez, los algoritmos que forman estas páginas como Youtube o cosas así por género te va relacionando con otros artistas y bueno terminas formando una familia con esos artistas porque así como te relaciona el algoritmo y te salta al costado a ellos también les salta al costado y te terminas comunicando con ellos digamos y como que Youtube te arma el lineup hasta en eso.

12) Si, creo que no sé, el 90% de los artistas que escucho son independientes. De igual manera esto se da de una forma casual no es que me desinterese lo perteneciente a sellos discográficos sino que realmente me gusta mucho la búsqueda Lo-fi de los artistas de Home Studio e inconscientemente muchas veces escucho las cosas y me doy cuenta después que lo

que escucho no pertenece a un sello por eso, a eso me refería con que se da de una forma casual. Con esto no me refiero a un género, con lo de Lo-Fi sino a un interés por la técnica, a una marca de autor más pronunciada en la que no interfiere tanto un tercero como el proceso de una producción hecha por un sello en un estudio profesional.

13) Sí, sin duda. Eso obviamente depende de cada uno, del interés que le ponga. No significa que no sirva más acudir a un estudio, hablé de la calidad en sí. La mayoría de los músicos que escucho se auto-producen y como decía antes, averiguar después de escucharlos que onda ese artista y ahí recién me entero de ese detalle. Si sabes usar bien un programa se puede conseguir un sonido súper profesional sea cual sea el género eso no tiene nada que ver. Depende de la creatividad de cada uno.

14) Es medio difícil contestar porque la verdad que nunca pensé en eso. Se podría decir que es una especie de Synthpop pero la verdad que osea, en cada disco que hago, cada ep trato de variar un poco el género así que no es ningún género definido y como me gustan muchísimas cosas no me enrosco en pensar bueno tengo que sonar así siempre digamos. Actualmente me gusta mucho, que es lo que estoy empezando a hacer ahora, no saque nada pero es lo próximo que voy a hacer. Me gusta mucho el Noise que es un género que como su nombre lo indica está formado a partir de ruido y hay artistas increíbles, reconocidos mundialmente como el increíble Ryoji Ikeda que para mí es un referente al que tengo arriba, también Anotac, Albanoto, Sakamoto. Son artistas súper conocidos del Noise que como que parten de la música concreta, que la música concreta es armar ambientes a partir de ruidos y este se concentra más todavía en el ruido blanco que es como ese clásico sonido de la tele sin señal. En realidad no tengo un genero definido, digo Synthpop pero es un Synthpop glitcheado, que el glitch es como un condimento que te altera intencionalmente la canción. Me gusta romper la canción, ya creo que inconscientemente venía pensando las primeras cosas con el hecho de romper las cosas y ahora caí en el Noise. También me identifico mucho con eso digamos con esa categoría del glitch que es medio hermano siamés del Noise nada mas que es mas melódico ya tiene notas musicales y cosas así.

15) Sí, bueno te limitan un poco la verdad que si tuviese un estudio con instrumentos analógicos probablemente haría un estilo diferente pero bueno en realidad la falta de esos recursos me llevó a la posibilidad de encontrar técnicas que hoy en día me apasionan al punto que deje de lado las ganas de grabar en un estudio. De hecho tengo unos amigos que hace poco armaron un estudio profesional y sin embargo nunca me surgieron las ganas de usar sus instrumentos y equipos para grabar algo porque mi búsqueda actualmente pasa por otro lado, más experimental digamos, técnicas como el glitch que son roturas del audio que forman mas

parte del sonido que de la melodía esta búsqueda. Entonces para mí la computadora es esencial, en este sentido profesional influye muchísimo. Si bien fue un camino casi obligatorio por falta de recursos al final le termine agarrando el gusto y ahora no los suelto mas.

16) Muchísimos, los artistas que mas adoro incluso trabajan de manera similar por mencionar solo algunos están MM Desing, Ikeda que es bueno al que tengo arriba de todo con la diferencia de que este último usa un programa diferente que es el “Pure Data”. También bueno, teniendo en cuenta que son artistas más académicos digamos, comparando conmigo que soy autodidacta. MM Desing usa una sp404 que es por suerte la que yo tengo, que bueno fue la inversión de mi vida. El resto trabaja con computadoras y lo bueno de eso es que esta mas a mi alcance informarme de cómo lo hacen. Puedo llegar a imitar más fácilmente el sonido de un audio siempre como referencia obvio, nunca busco sonar exactamente igual a alguien si bien esa búsqueda de estilo es muy difícil bueno es un proceso de aprendizaje.

17) Muchísimas, sobre todo la rapidez y ni hablar de lo económico, pero la rapidez es lo más loco porque apretás un botón y grabas y si grabaste mal no estás gastando una cinta o algo así, es solo cuestión de apretar otro botón y seguís grabando digamos. Te otorga una infinidad de posibilidades. de ajustes. de ecualización y muchísimos beneficios más con solo tocar los parámetros de ajustes de los plugins. Es todo mucho más accesible.

18) Sin duda. paso a ser un rol muchísimo mas protagónico. Creo que con el paso del tiempo se intensificó el vínculo entre la computadora y el usuario, a tal punto de que ya no es utilizada como un eslabón de la creación sino que es la cadena completa a la que estamos prendidos por decirlo de alguna manera. Como que no puede ser vista sólo como una herramienta porque en realidad es parte de la obra misma entonces es una pieza esencial que literalmente forma parte de la obra.

19) Y... depende de la búsqueda sonora de cada uno, pero si hablamos en términos de que me compro primero con poco dinero vuelvo a mencionar la computadora, pero también puede ser una guitarra criolla y un celular. Cualquier cosa si es que se trata de una búsqueda sonora intencional, eso ya depende del gusto de cada uno, depende del interés y del gusto de cada uno. Con una computadora se puede hacer muchísimo por mas mala que sea la calidad de esta computadora puedes hacer un disco profesional que si te interesas en lograr un buen audio lo logras. Creo que no cuenta el hecho de enroscarse pensando bueno, quiero que suene como los Beatles si es que no tenés los medios, pero si la idea. Generar otro tipo de audio, yo

creo que los músicos deberían pensar mucho mas en términos sonoros que melódicos en la actualidad, pero bueno es una idea muy personal.

20) Y no, alguna vez compre, habré comprado, un par me lo regalaron, pero básicamente lo abrí para ver el arte que trae porque a la hora de escuchar busco el disco en la computadora, total en Spotify está en la misma calidad. En algún momento compre un par de casetes o algún reproductor pero más que nada como un objeto que me gusta el casete, de artistas independientes nacionales como “Guazuncho”, “Las Liebres”, que son artistas que admiro bastante. También me gusta mucho la textura del sonido de cinta a diferencia del CD, fue como una época medio Lo-Fi de la escena nacional y salieron un par de casetes y en ese momento compre pero despues deje de hacerlo. Casi todo lo que escucho es de internet, de Youtube, Spotify, Bandcamp, Soundcloud o descargo del torrente en la mejor calidad.

21) Creo que tiene poco valor, más que nada artístico en el sentido gráfico digamos pero esto queda un poco por fuera de lo que en verdad intenta mostrar el músico que es lo sonoro, la canción. Como decía antes si compro algún formato físico generalmente es por el arte de tapa y por el librito que trae pero un CD en realidad tiene la misma calidad que Spotify, ambos son en WAV o incluso en Bandcamp se puede subir para descarga.

22) Bueno en realidad grabe alguna vez en casete pero fue con el sentido de terminar de darle una textura un poco rota Lo-Fi, pero no con el sentido de venderlo digamos, mas como técnica de masterización fue la idea. Pero sí quizás en algún momento me gustaría hacer unos casetes o algo así porque en realidad también saco fotos así que me interesa el arte de tapa y esas cosas, pero más como un objeto decorativo y de recuerdo, como un chiche de regalárselo a algunos amigos o no sé, ni idea la verdad que no pretendo lucrar de “Carlos Cartel” así que nunca se me cruzaría la idea de hacer muchas copias o tener un par. Si algún día quiero hacer fechas, tener un par para vender al precio más bajo posible para el que le interese.

23) Y ahí está la polémica, yo creo que claramente es imposible igualar la calidad sonora de un home studio comparado con un estudio de grabación, porque las condiciones acústicas son claves a la hora de grabar y eso solo se consigue en un estudio de grabación. Más allá de la maquinaria que use el estudio me refiero a las posibilidades acústicas que este te ofrece, es clave digamos. Te permite utilizar a su vez equipos a volúmenes muy altos lo que te genera muchísimo más información en el audio y al tener más información en el audio podés pulirlo más y perder menos calidad sonora. Sin duda son dos cosas diferentes pero a su vez ningún medio mata a otro. Yo creo que va a sobrevivir, quizás se reduzca su uso pero son dos cosas diferentes. Por otro lado para mí lo que más daña a un estudio de grabación no es el

hecho de que cada uno puede hacer en su casa, sino que en realidad cada vez se venden menos discos y bueno esa industria generadora de discos físicos no está funcionando y eso es lo que está haciendo que el negocio se haya reducido. A su vez la gente que antes laboraba en un estudio, que antes eran un ejército ahora es mucho más reducido, por las posibilidades, porque se aproxima más a las condiciones de un home studio en el sentido de que ahora vas a un studio y todo pasa por una computadora digamos, no por unas máquinas. Pero lo bueno que te ofrece el estudio en realidad no es la consola y esas cosas sino las condiciones acústicas, la calidad de backline, que puedas alquilar y esas circunstancias. No sé, la verdad que es una pregunta que no estoy muy seguro. No me animaría a decir que van a desaparecer pero seguramente se va a reducir su uso y por otro lado la condición económica es clave. Una placa te sale dos mil pesos y puedes hacer un disco, si lees mucho te informas mucho puedes hacer un material muy bueno. Ni siquiera necesitas una placa en realidad, todo depende del género. Hablo en el sentido de que si querés usar un micrófono, una guitarra cosas así, pero bueno ir a un estudio es una fortuna. Yo creo que los músicos se enroscan mucho con el tema de hacer algo con calidad profesional y no se dan cuenta que pueden aprovechar los medios y hacer con cualquier cosa una canción. No porque hagas una canción con un celular significa que es truco o bajo presupuesto, sino que si usas un celular y lo usas bien y lo usas a propósito... Si tenés un estudio de grabación y decís quiero grabar un disco en un celular por este motivo porque no sé, porque me comprime la información, es mas yo uso el micrófono del celular porque me satura la voz y me deja un tono medio al estilo por decir alguien "The Strokes", como que distorsiona la voz y es una búsqueda. Yo tengo un micrófono pero no es eso, me adueño del dispositivo para aprovecharlo y creo que falta más interés por una búsqueda artística más que un propósito para sonar bien para la radio.

24) En Bandcamp carloscartel.bandcamp.com y en Youtube como "Carlos Cartel". En Youtube no están todos los discos igual, está un single que se llama "La Fuerza y no sé si uno o dos discos más en un canal que se llama "NDB Glitch".

25) Más que nada uso Youtube y Spotify, de vez en cuando uso Bandcamp y Soundcloud. Tiene una calidad muy buena Soundcloud y se encuentra material que no está en otro lugar. Además mediante los hashtag's, tiene una búsqueda interesante, para buscar artistas o géneros similares a los que te gustaron digamos. Por eso lo uso, pero más que nada para escuchar música que ya conozco, suelo armar listas en Youtube o Spotify. A Spotify en realidad no lo menciono tanto porque no tengo la cuenta Premium y por ahí es medio incomodo usarlo, pero siempre que puedo lo uso. Sino descargo de Torrent.

26) Y buen, depende del tipo de artista en realidad porque ayuda mucho a controlar muchas cosas. Como que actualmente muchas bandas por no decir casi todas, usan algún colchón de fondo de un sonido melodía que largan mediante una pista sincronizada con un clip que el baterista sigue. Se pone unos auriculares, escucha el clip y sigue en sincronía o esta pista y a este lo sigue toda la banda entonces todo suena en sincronía y la banda suena como más rica en el sentido de cantidad de instrumentos sonando digamos. Por ahí limita un poco al hecho de la naturalidad de tocar e improvisar digamos pero siempre está la opción de cortar la pista y que la banda siga haciendo lo que quiera en un momento dado. Eso esta bueno, suma mucho tocar con pista porque tenés otro integrante invisible. Por otro lado si sos el tecladista y usas una computadora te ahorras de llevarte diez sintetizadores como hacían antes en los 80. Teniendo todo a mano en la computadora en vez de tener que pasarte de un sintetizador a otro cambias todo con un click, te ofrece más rapidez y mucho más posibilidades. Por otro lado están los que directamente tocan en vivo con computadoras, ese ya es un plano indiscutible en términos de que tanto ayuda la computadora, porque la computadora ahí hace todo, es la pieza clave, la fuente de donde todo sale. Todo depende del género digamos y de las ideas, como para poder responder más precisamente, las ideas. El set también se volvió mucho más práctico podés llevarlo todo en tu mochila, en ese sentido cambió mucho.

27) Con respecto a las plataformas por supuesto cambiaron muchísimo ahora puedes llevar la música a donde quieras y escuchar en el lugar que quieras con auriculares. También el tema del algoritmo que te recomienda artistas similares creo que habrá hecho que la gente escuche más música porque es un vicio interminable el hecho de que se termine una canción y automáticamente te reproduce otra. En cuanto a calidad de si mejoro o no digamos, no sé, me metí en un terreno que no se responder. No sé si mejoro o no el audio, eso depende de las posibilidades económicas de cada uno digamos y así fue siempre. De todos modos cabe recordar la época en la que escuchábamos en formato mp3 del celular y compararlo con respecto a eso hay mucha diferencia. Spotify tiene un audio mucho más profesional, pero bueno todos también escuchamos desde Youtube donde el sonido está súper comprimido. En ese sentido también la compresión de los sonidos quizás desperdicia la obra digamos. También está el hecho de que la gente escucha más canciones por separado de artistas diferentes en vez de discos completos, lo cual sitúa a la canción dentro de una obra única que es el full álbum, eso creo que se perdió un poco. Ahora está también de moda largar singles porque tienen más posibilidades de entrar en las listas de Spotify, porque sale música nueva todo el tiempo y todo vence muy rápido. Todo es mucho más ligero, entonces largar un disco

no te favorece en términos de difusión por eso largar por canciones individuales hasta que esa canción no da para más y recién ahí largar la otra canción es como lo más conveniente hoy en día.

28) Si, obvio sin duda, ni me detengo a ejemplificar porque hay infinidad de artistas que supieron aprovechar las nuevas tecnologías. Hay que saber admitir que la tecnología está y va a seguir avanzando y nada, hay que adueñarse de ella y sacarle el jugo para lograr un buen producto y comunicar algo bueno sobre todo. Solo por dar un ejemplo de artistas como de este tipo mencionaría a Ikeda que creo que es alguien que supo aprovechar muchísimo eso. El usa un programa que se llama “Pure Data”, que es un programa de código abierto donde él mismo genera los sonidos, en realidad los circuitos y no hay algo pre-fabricado sino que tenés que hacerlo desde cero. Con Pure Data vos sos el creador absoluto digamos y me parece súper interesante como reflexiona él sobre las nuevas tecnologías. Y como que otra cosa interesante es entender al medio como parte de la obra. No termina todo en bueno tengo una computadora voy a componer con una computadora porque es lo único que tengo sino que hay que saber entender que la computadora es el mensaje. Ikeda por ejemplo fabrica circuitos que transforman información de la nube de google en líneas gráficas y ruido “Noise”. Es un artista audiovisual por eso digo líneas literalmente y nada, su obra es esa y su mensaje está ahí. Habla de los nuevos medios con los nuevos medios y eso es algo clave para mí a la hora de apropiarse de los nuevos recursos y querer dar un mensaje. Yo soy bastante interesado por el concepto de arte y tecnología y es algo también que no puedo evitar y siento también que no debo evitar. Está súper claro que el medio es el mensaje y que no hay que mirar a la tecnología como el medio más económico y a mano que se tiene sino que hay que adueñarse de ella, entender su funcionamiento, entender que el medio cambio y que la información pasó a ser de analógica a estar formada por bits y preguntarse ¿qué pasa si alteramos a esos bits? o ¿qué pasa si desnudamos a la obra y empezamos a entender que cada bit en realidad es una marca del autor? Creo que interrogándose sobre el medio se pueden lograr cosas increíbles y creo que es nuestro deber como artistas intervenir a estos nuevos medios.

Entrevista Andrés Asia

Yo tuve banda varios años. Desde el 97 que toco en la ciudad en el Under digamos. He grabado de forma casera en estudios de bajo presupuesto, medianos, profesionales. Actualmente grabo cosas en mi casa, han cambiado mucho los medios de producción. He tenido banda, he colaborado con muchos músicos, tengo experiencia diversa de grabación.

Entrevistador: ¿Qué herramientas usas para hacer tu música?

1) Todas, en este momento hago una música Ambient, la gente entiende como Ambient una cosa de colchones para meditar y no es solamente ese concepto, no es Brian Eno, no es Vangelis solamente. Hago música Ambient pero no como se lo entendía tal vez en los 70, como se lo entiende tradicionalmente ¿Qué es la música ambiental? cualquier cosa que genere ambiente. Entonces yo utilizo cosas electrónicas, instrumentos acústicos, ruido melodía, un poquito de armonía, samples. Mi método de grabación puede ser variado. En las últimas cosas que hice, estoy haciendo cosas donde grabo con un grabador. Utilizo mucho el registro de campo. Ahí puedo incluir mucho sonido ambiente, puede ser de la calle o donde sea. Entonces a eso mismo lo mezclo con instrumentos acústicos, ahora estoy haciendo un disco con muchos pianos. Grabo pianos, paisajes sonoros. Proceso mucho el sonido en estudio luego, hasta llega un punto en el que revienta al sonido. Hay cosas que las grabo, que las improviso mientras las grabo. Después la pongo dentro de un ordenador y recortó un sample una muestra y a eso lo puedo deformar totalmente o conservarla. Hago un tratado que puede ser acústico, electroacústico. A modo de collage de composición también. Por ahí utilizo mucho el accidente. Estuve grabando coros en ensayo de coros auditorios y después sacó pedacitos de una música que ya existe que tal vez ha sido compuesta y la corto y la deforme entonces es como que la resignificás. Es otra forma de componer y de montar también. Trabajo mucho también generalmente buscando samples de sonidos exóticos, instrumentos exóticos. Busco gente que los toque, mando gente que cuando viaja recicla las cosas.

Entrevistador: ¿Y la grabación de esas cosas como la haces?

Y a veces puede ser como te digo un grabador un Zoom H4, un H1, a veces son con micrófonos. Hay distintos métodos hay cosas con las que podés obtener un sonido como esta

grabación por ejemplo. Para grabación de registro tal vez aunque no sea la soñada puede ser aprovechada y óptima. También puede ser micrófono, si entras en experiencia de grabar baterías o amplificadores. Yo soy guitarrista también y por ahí me gusta probar distintas formas de grabarlo, distintos amplificadores, micrófonos formas de hacerlo. Con Pablo Ramos hemos grabado en vivo una banda que teníamos antes, Claravox. La idea es capturar la toma de lo que sucede en el momento. Algo muy fresco, tratar de maquillar lo menos posible al hacer la postproducción. Hay muchos, modos puede ser en vivo, puede ser en estudio por partes. A mí me gusta más conservar una frescura e incluso ahora mismo cuando ya tengo todo en la computadora cuando grabo, grabo en vivo. Lo que vos escuchas en mis discos es algo que yo ya mezcle en el momento, no se mezcla después. Preparo cada uno de los canales el audio, que ya esté listo y hago la interpretación, ejecuto las obras. Mi instrumento pasa a ser ya una suerte de consola, ya lo que toco son canales con algunos procesos de efectos en vivo pero es lo que hay. Es mi forma de grabar.

Entrevistador: Ya es otro tipo de interpretación inmediatamente, que es medio alejada de tocar instrumentos.

Están tocados los instrumentos, mi consola es mi instrumento, el estudio mismo es el instrumento.

Entrevistador: Claro digo, instrumentos que las personas piensan como más tradicionales, guitarra, bajo.

Sí sí, es distinto.

Entrevistador: ¿En qué crees que ha cambiado el panorama de producción musical en las últimas dos décadas?

2) En el MIDI, no el MIDI viene de los 80. Primero que podés tener un estudio en tu casa con una placa de audio, puedes quemar discos en tu casa, hace dos décadas estaba muy vigente el CD, formato el cual utilizo. Cuando se puede lo utilizo.

Entrevistador: ¿Se distribuye en CD?

A veces te lo piden en los conciertos y vos lo llevas a veces no.

Entrevistador: Me llama la atención porque ya no hay tantos reproductores de CD

Porque no quieren no porque no hay. La gente ha cambiado cantidad por calidad y se ha acostumbrado. Spotify es una porquería, se caga en el artista y no es de gran calidad la cosa. Es distinta a la de Youtube que si es de menor calidad. La gente se ha acostumbrado a eso, a tener una aplicación en el teléfono, a tener 200 mil toneladas de gigas en el teléfono que nunca tiene tiempo de escuchar. Ha cambiado calidad por cantidad insisto. El mp3 como formato es una porquería, a mí me gusta mucho más el FLAC y WAV. Me gustan todos los formatos, tengo todos los formatos, soy consumidor de formatos físicos. El formato que más disfruto es el CD porque es chico, es piola, transportable. Con el vinilo no te pasa además insisto que si no tenés un buen reproductor de eso... Ejemplo, yo tengo un discman bueno me gusta llevarlo de viaje, y tengo unos buenos auriculares entonces un disco original se nota.

Entrevistador: ¿Mejor que en Spotify?

Sí, la verdad que sí. Puede estar bien ripeado bien subido y bajado pero...

Entrevistador: Hay una sutileza

Hay una sutileza para el que le guste. Se pueden bajar libros en PDF, a mí me gusta leerlo en el campo tirado, forma parte también de un fetiche de lo físico. Estamos hablando del objeto de la obra de arte consumada en cuanto a cómo piensa la obra el artista. No es lo mismo ver una pintura del Bosco en la compu que verla vos. Pero bueno no te podés ir hasta donde está y verla entonces la ves en la compu. Ahí en cuanto a...

Entrevistador: ¿A economía digamos?

Claro a economía de recursos se entiende, a accesibilidad de las cosas. No tengo plata para comprar ciertos discos que me gustaría tener pero bueno hay algunos a los cuales les quiero dar plata entonces también es una elección. A mis amigos, a artistas chiquitos que se yo.

Entrevistador: Una forma de apoyo

Tal cual, me gusta comprarles los discos a mis amigos a pesar que algunos me lo regalan. Yo también los regalo. Actualmente en la plataforma que tengo con unos amigos que es Sonido Atmosférico vos lo podes escuchar, algunos los podes descargar gratis pero otros los podes escuchar pero si los querés en tu teléfono págalos porque me está costando mucho hacerlo. A mí los discos hacerlos en mi casa... tienen cierto periodo de tiempo de cierta puesta de energía, de plata. Necesito pagar el alquiler, el internet la vida, lo que sea. No vivo del aire y a su vez estoy sembrando un granito de arena cultural. Ayúdame, no te estoy cobrando un impuesto, sino que es una devolución en lamentablemente un sistema capitalista. No se puede vivir gratis.

Entrevistador: Se perdió esa costumbre de pagar un disco.

Y según el lugar y la zona, a nosotros afuera con el sello nos dan bola. En Chile, en Perú, Costa Rica, Bs As un poco.

Entrevistador: ¿Como es el nombre?

Sonido atmosférico edición. Ahí hay cosas de Ambient, Noise, Impro- Noise, Rock, también hay cosas de electrónica, ensambles de improvisación. Hay 23 discos, ahora lanzamos otro.

Entrevistador: Cuando empezaste grabando ¿Fue formato más banda analógica?

Si la primera vez grabe en una porta de 4 canales, grabé analógico.

Entrevistador: ¿Una Tascam?

Si una Tascam, después hice cosas en mi computadora.

Entrevistador: ¿Fue como el primer home studio?

Si en realidad fue la grabadora de cinta pero había que tener plata.

Entrevistador: Claro, la Tascam era más barata

Y la Tascam no era tan barata.

Entrevistador: ¿Era una herramienta común?

Si, no era el fetiche que es hoy porque antes en mi adolescencia había vinilos y casetes pero el vinilo estaba desapareciendo. Se lo ninguneo bastante y volvió. Ahora está volviendo el casete.

Entrevistador: ¿En cuestión de que se lo desestimó al vinilo?

Un formato ninguneado, pero los dj lo mantuvieron de alguna forma pinchando discos y ahora volvió. Yo soy un tanto más exigente meticulado. Yo cito dos ejemplos siempre. Por Ejemplo esto que suena ahora mismo, “La Ciudad de la Furia” (suena de fondo en el café) Ese fue un disco pensado para casete y para vinilo más que nada para vinilo. Un disco como “In Utero” de “Nirvana” fue hecho para vinilo fue mezclado masterizado para ser escuchado en ese formato un disco como a lo mejor “In Rainbows” de “Radiohead” no. Entonces decir, el fetiche de tenerlo en vinilo está buenísimo. Si lo vas a escuchar en un reproductor que es una porquería no le sacas provecho, lo mismo con CD lo mismo con tener 200 mil mp3’s. El mismo mp3 esta bueno si está bien bajado, si tiene onda.

Entrevistador: Claro y hoy en día en Youtube.

En Youtube la música se escucha mal. Yo he comprobado cosas. Hay que ver los formatos. Yo soy melómano, yo consumo todos los formatos. Hay que escuchar todo, al fin y al cabo lo puedes tener en el formato que quieras, lo importante es que te guste. Sabes las veces que de adolescente escuchaba casetes mal grabados y lo re disfrutaba, así que ahora para mí que haya un mar en Youtube está bárbaro. El problema también es que en internet tampoco está todo. No está todo y la mayoría de las cosas que están en lugares populares como Youtube y Spotify están mal ripeadas o están algunas, no hay discografías enteras.

Entrevistador: ¿Qué herramientas utilizas para difundir?

Y redes sociales, si se puede se hace radio, en momentos televisión. Se ha amplificado un poco, las redes han hecho tener accesibilidad a todos lados, estas a un click de distancia de todas partes. En octubre me voy a tocar a Europa. Voy a hacer Berlín París Barcelona Madrid tal vez Granada.

Entrevistador: ¿Cómo surgió la posibilidad?

Y estoy moviéndome por todos lados tocando contactos, también me manejo desde un lugar muy underground así que estoy haciendo que eso funcione en redes de gente que está en la misma que uno, con redes que te apoyan. Hay sellos, productores, colectivos, artistas, técnicos, hay red de cosas.

Entrevistador: ¿En qué puntos crees que ayuda la red a la hora de trabajar con otros músicos?

Para compartir música, y te echan una mano. Buscás sellos, afinidad, pares, buscas música que te guste pero pasa en todas las artes. Yo uso mucho Bandcamp, me gustan los álbumes enteros a veces están en Soundcloud, Facebook, Instagram. A veces alguien te sugiere escuchar algo, a veces lees por ahí en revistas, plataformas, sellos, páginas.

Entrevistador: ¿Cómo crees que cambió el presupuesto a la hora de producir?

Para mí es lo mismo, siempre me costó. Todo según para que, en mi caso si se abarató pero porque le encontré la vuelta a algo que hago que es bastante particular, o sea yo no toco en una banda de jazz donde todos necesitan sonar en vivo. Hoy en día cambiar las cuerdas de la guitarra es más caro que hace 3 años, estamos en una crisis gigantesca pero los medios de producción difusión... Yo vengo de un espíritu y una forma de hacer que es de música independiente. Yo me muevo así me manejo así, con un espíritu colaborativo, con redes, comunidades de gente. Hay trueques también ¿Me entendés? Fulano te hace un video vos después lo ayudas cuando toca en vivo asistiendo al escenario o no sé, le hacés música al corto o la peli de alguien. Se devuelven favores. Te contratan tus propios amigos para cosas donde vos terminás laburando. O sea, tus amigos te dan trabajo vos le das a ellos esto es así.

Entrevistador: ¿Tenés relación con la industria discográfica?

¿El mainstream?

Entrevistador: El mainstream

Relación no, yo soy un artista chico. Como técnico si he trabajado en festivales grandes pero mi relación siempre ha sido desde el lado técnico. Alguna vez me he subido a un escenario grande en eventos convocantes pero soporte de un artista grande, pero no he estado en sellos grandes ni me interesa estar en ese lugar.

Entrevistador: Más que nada la idea va por ahí digamos, de que no se busca eso.

Hay gente que si lo busca. El mainstream siempre va a estar nunca se cae.

Entrevistador: ¿La compañía discográfica tradicional?

Y no, mutó a otro lado porque con los años se fueron comprando entre ellos, se fueron chupando y hoy es casi un monopolio creo que esta Sony y no sé quién más. Hoy en día sí, ¿cómo decirte? si antes no existían las redes y buscabas que alguien te publicara esa era una forma pero yo vengo de otro medio. A mí siempre me identificaron otro tipo de músicas más independientes con este espíritu independiente. Yo hago mis cosas el “do it yourself” (Hazlo tú mismo), yo y mis amigos nos publicamos nuestros conciertos. Si participó en centros culturales en otras cosas donde yo no soy el productor de la fecha pero la idea es tener el control de lo que uno hace. Hoy en día que sí existen las redes sociales y ellos son todos generadores de contenido de cinco empresas Spotify, Youtube, Vmeo, Soundcloud Facebook Instagram. El producto es uno mismo, entonces uno tiene que cuidar, tiene que tener el control. Existen formas de insertarse y tener el control de tu producción. Según los ámbitos en los que uno se mueva tenés que registrar tu obra, si te pasan en la radio y vos no registraste perdés plata, si tenés un hit y no lo registraste jodete, perdés plata. Sadaic no te paga. Si haces música para una película y le va bien y vos no ves un mango te jodes. Yo en el ámbito que me manejo es otra cosa, no pasa por ahí.

Entrevistador: Claro es más el fin mismo de la obra que el fin comercial.

Yo trato de utilizar patentes de Creative Commons con licencia libre y esas cosas. También según el caso, si hay que registrar, se registra.

Entrevistador: ¿Lo has hecho?

Sí, generalmente uso licencias libres donde vos configuras que la obra es tuya y no la compartís, la puedes compartir diciendo que te mencionen, la puedes regalar, que hagan lo que se les cante. Puedes pedir que te la paguen ¿qué se yo?

Entrevistador: ¿Qué programa usas?

Ahora me manejo con Ableton Live, algún que otro editor de audio. Con los años pasé por varios. Años atrás estaba Cakewalk que es muy bueno, ahora no lo uso. Cool Edit, Sound Forge, Vegas. Reactor, Cubase.

Entrevistador: Pero ¿Más que nada Ableton?

Ableton porque yo toco mucho en vivo y lo uso al programa porque está diseñado para tocar en vivo, por eso cuando grabo, grabo la sesión en vivo. Es una interfaz muy cómoda esta bueno. Otra cosa que ha ayudado mucho a esto que decimos es el estudio móvil, la placa de audio. Entonces vos te puedes ir a cualquier lado.

Entrevistador: ¿Crees que la tecnología digital dio un impulso al panorama de producción?

Y si es innegable la idea es también no ser esclavo de la tecnología, mucha gente está produciendo cosas fantásticas pero también hay que saberla defender en vivo si hay que tocar en vivo. También hay mucho lo que se llama Bedroom Artist, la gente que compone en la casa. Divinos los discos, pero no los toca en ningún lado. Cuando los toca no puede defender esos discos porque tienen una producción que en vivo no la puede ejecutar, o no lo sabe. Yo puedo grabar una orquesta y la disparo en vivo no hace falta que la toque pero podés tener un disco tremendo y después en vivo no lo defendés.

Entrevistador: ¿Buscar la forma de que sea dinámico o que se sienta que estás tocando en vivo?

Si más allá de la forma, a veces le pegas un tunning, un maquillaje al disco. Qué lindo que se grabe todo esto en la grabación (se refiere a música de fondo que suena de un artista callejero) Pásame esto después. Después terminas siendo una banda como los RHCP (Red Hot Chili Peppers) que en vivo no saben cómo sonar bien, están sobre producidos a más no poder. A cientos de bandas les pasa.

Entrevistador: ¿Tenés un home studio?

Si y no, salgo con mi grabador y como es bueno, grabo cualquier cosa. A veces sí, hay necesidad de agarrar una placa y un micrófono pero justamente es casero. Vos agarras una habitación hoy en día le metes dos altavoces y chau.

Entrevistador: Claro un concepto de home studio más acotado también, una placa de audio y un micro.

Se ha simplificado pero también depende qué cosas querés, se puede trabajar mucho con samples. Todo depende de la música que hagas.

Entrevistador: Sí yo trabajé mucho sobre la idea de que hay gente que toca sin interpretar nada digamos.

Y esa es la música más libre también. La mayoría de los músicos de la música mainstream... Está pensada con el formato canción, entonces tiene un formato que es rígido y hasta por momentos no sé, es la dictadura de la canción como le digo yo. Tenés un formato que es introducción, estrofa, estribillo, puente, un solo al medio, estribillo y se acabó, chau. Bueno ¿cómo se graba esa música? Graban todo en vivo o por separado, lo podes hacer orquestado, lo que sea pero está guionada ¿me entendés? A lo mejor la música improvisada es libre. Por eso insisto con la música ambiental, esto mismo que suena ahora. Hay sellos de grabaciones de campo. Hace poco me publicaron en un sello online. Son varios pibes de distintas partes del mundo y publican compilados con gente de todos lados del mundo y uno

de los discos son grabaciones de campo de manifestaciones callejeras de cualquier lado del mundo, y lo escuchas, y puede ser música ¿Que es la música? Eso es Ambient también.

Entrevistador: ¿Crees que las herramientas actuales tienen que ver con el surgimiento de nuevos estilos?

Hay uno muy importante que es la “Sampledelia”. Los cazadores, melómanos que van a la disquería a buscar vinilos a buscar un pedacito que le guste para meterlo, pegarlo, como un amigo mío “Third World Orchestra”, es el seudónimo de Francisco Martínez, un correntino. Y el compone así de pedacitos y pedacitos, cortando fragmentos de una obra y otra obra, y hace una nueva obra. Es una forma muy nueva y muy libre

Entrevistador: Como Girl Talk

Si varios tienen esa técnica. La música electrónica es eso, el Hip Hop es eso

Entrevistador: Yo soy muy fanático de J Dilla, va por ese lado también.

Claro de juntar cosas y mezclar cosas y tener algo nuevo. Como Girl Talk, claro.

Entrevistador: Otro concepto sobre el que trabajaba, es la idea de la música regional. Se borra la idea de dónde es cierta música.

Si en parte sí. En Europa está muy de moda el reggaetón. En algún punto te diría que es una música hija de nuevas tecnologías porque está basada en cosas electrónicas principalmente y con patrones rítmicos que son puramente latinos, y están más de moda en otro continente que en el nuestro. Y es algo que ya ha pegado globalmente, es como la bossa nova. Ya es una nueva música latinoamericana.

Entrevistador: ¿Escuchás música independiente?

Todo el tiempo. Tengo muchos amigos, estoy conectado con muchos sellos de varios lugares. Como publico discos estoy todo el tiempo hurgando cosas. Tengo amigos músicos, los voy a ver cuando tocan.

Entrevistador: ¿Crees que la producciones hechas en casa tienen la calidad para competir en el circuito comercial?

Y según qué. El primer disco de Beck está hecho en una porta de cuatro canales y hoy en día es un disco de culto. Me parece que no pasa por la calidad sino por la promoción, el marketing que le puedan llegar a pegar. Si vos escuchas hoy en día “Ya no sos igual” de “Dos Minutos”, es una porquería como está grabado, pero si a eso vos lo metes a un súper estudio no tiene sentido. Suena así, es punk rock. Los primeros discos de los ramones son así, mucha música es así. Hay música súper producida que es una cosa estéril que no dice nada, no sé cuánta banda hoy en día. Cuánta gente se muere por pegarla y pone plata y matas el alma. Lo que importa es la frescura, la espontaneidad, calidad también por supuesto pero cuando matas la espontaneidad, cuando pierde la frescura algo se nota mucho.

Entrevistador: Se dio que la idea era más importante que la calidad.

Hoy en día no sé, podés editar videos desde tu celular, hay gente que ha hecho discos con un Ipad. Hay gente que se hace su propio software, a mí me interesa mucho eso. Hay un editor de audio bastante piola y básico que es el Audacity y es de software libre. El VLC es un reproductor que te levanta todo tipo de formato de audio y video y es de software libre, hecho por la comunidad de software libre. A mí me interesan esas cosas. Si vos estás pendiente del mainstream... y bueno te tenés que meter en una historia, con una exigencia, donde algunas cosas funcionan en cierto modo y otras no. Hay bandas consagradas que entran en el circuito del mainstream y tienen ciertas exigencias, y bueno... a lo mejor por entrar ahí matas cierta espontaneidad o cierta cosa a la que estás acostumbrado. Yo estoy más influenciado por cosas que tienen otro espíritu. Por supuesto disfruto de superproducciones, en algunos casos bárbaras.

Entrevistador: Uno de los músicos que entrevistaba me decía que al no depender de discográficas, surgen formatos que por ahí no entraron en la idea de una canción estándar que produciría una discográfica. Por ahí al romperse esa necesidad de acudir a una compañía discográfica y hacerlo vos mismo, surgen nuevos formatos y estilos.

Y porque tenés libertad pero también, si querés entrar en la industria, te piden los cánones, ciertos parámetros.

Entrevistador: ¿Y ciertos casos como Skrillex?

Si, son autogestionados pero querían entrar en el mainstream. Esos pibes son dj en un sentido en el que vienen pateando la ciudad, los lugares y es un poco pionero de cierto Dubstep porque hay otro que me parece mejor y no quedo tan estereotipado como quedó Skrillex, pero no sé. Hoy en día al no tener discografía está bien, pero solo no llegas a ningún lado. Necesitas toda una estructura que también es meterte en la maquinaria, vas a necesitar un manager, vas a necesitar todo el trabajo extra musical. Primero vos tenés la composición, primero tenés la obra, si vos no sos tu propio productor artístico lo va a hacer alguien. No se hacen solas las cosas. Bueno alguien te va a pulir, lo pulís vos. Productora en su momento fue, creo que lo sigue siendo, Grimes, ella es productora, una obsesiva controladora de su trabajo, lo cual esta bueno pero bueno. Querés hacer ciertos videos, los dirige ella pero necesitas cierta infraestructura también. Querés mover un volumen de gente, querés que te pasen en la radio, necesitas un manager salvo que vos seas tú manager, pero ahí ya te demanda toda una producción ejecutiva que es extra musical, que va por fuera de lo artístico. Es cuando ya tenés tu arte y lo querés vender, querés que te vaya a ver gente, querés comercializar, entonces ya pasa a ser ¿qué querés comercializar? Vos vendes un producto, tu música es un producto, entonces a dónde querés meterte puede ser cierto nicho independiente y puede ser mainstream.

Entrevistador: ¿Qué otros artistas trabajan de forma similar a la tuya?

Acá hay varios sellos dentro de lo que yo hago que se llaman “Amigos de la Lima”, “Registró 00”, que se auto produce. Graban a su forma, algunos de una forma más despojada, otros más serios. Esta “Sudamérica Electrónica” también hace rato dando vueltas en Córdoba. No sé, hay muchos sellos que no se me ocurren ahora. “Ringo Discos” en su momento, “Discos del Bosque” más pop, los amigos del “Apra”. El caso de El Mató a un Policía Motorizado. Existen muchos, “Los Tomates Asesinos” acá en Córdoba, los “Monkeys”, “Providencia”.

Entrevistador: ¿Qué facilidades otorgan las herramientas digitales a la hora de componer?

Que no lo tenés que andar cargando encima primero que nada. La computadora es tu estudio.

Entrevistador: ¿Cuál es el rol de la computadora?

Es un instrumento más si querés. Hace poco se dijo que si tenés una PC y un controlador ya es un instrumento. Depende el timbre y lo que configures, hacés lo que quieras. La computadora es un instrumento, puede ser un estudio, puede ser una herramienta. Podés configurar el mismo teclado de la compu para que tire notas según tu software.

Entrevistador: El Ableton por ejemplo. ¿Compras discos en formato físico?

Sí, sobre todo CD a bandas amigas bandas, de afuera que me gustan. Colecciono discos, soy melómano. La vez que viajo a una ciudad identificó la disquería. Me gusta conocer otros artistas, intercambiar discos, comprarlos.

Entrevistador: ¿Qué importancia tiene para vos el formato físico en la música actual?

Y es un objeto de arte. No es lo mismo tener la foto del Bosco que tener el cuadro como te digo. Es un objeto y no ha desaparecido el formato físico. Es más fácil por supuesto tener 35 gb en tu teléfono que llevarte un bolso lleno de discos. Depende que quieras, hay gente a la que le gusta llevarse el bolso, hay otros que no.

Entrevistador: ¿Grabás en soporte físico?

Si la vez que se puede sí. En estos días tengo que hacer copias de discos en CD. Ahí es donde juega el rol la computadora también, para quemar discos.

Entrevistador: ¿Donde se puede escuchar tu música?

Físicamente te lo vendo yo, digitalmente en Bandcamp, Youtube. Está en las redes de Instagram, de Facebook que son donde las linkeo. Uno aprovecha los canales para difundirse.

Entrevistador: ¿Cuál pensás que es el futuro de los grandes estudios de grabación?

Seguir llenandose de plata (ríe). No es lo mismo grabar una orquesta en un lugar que suene increíble. Por más que la samplees y después la metas en tu compu y la revientes primero hay que grabarlas. Hay algunas cosas que por más que intentes... En algunas cosas esta bárbaro y en otras limitado. No es lo mismo grabar la guitarra en tu casa y hacer canciones de fogón que grabar una orquesta. Si no tenés los micrófonos adecuados, los conocimientos pertinentes, tal vez no llegues a los resultados deseados.

Entrevistador: ¿Que se reduzca el número de estudios?

Y ahora hay más estudios que años atrás. Yo creo también más que nada que tiene que ver con el poder adquisitivo. Un amigo mío me contaba que en Berlín, él está tocando con una banda de surf rock y cuenta que va a un edificio, que es un edificio entero con pisos con salas de ensayo y cada banda alquila el mes su sala y tiene la llave, y ahí están los equipos. ¿Cómo sucede eso? es un lugar donde hay poder adquisitivo y ¿por qué sucede eso? Porque es una ciudad que está llena de músicos, de música, donde sucede una maquinaria, donde hay mainstream, hay circuito, hay técnicos, hay sonidistas, hay jefes de escenario, hay iluminadores, diseñadores de iluminación, de sonido, músicos, casas que venden instrumentos, micrófonos, músicos enseñando, aprendiendo, tocando, grabando, desarrollándose en vivo. Ahí tenés ese contexto. En la medida que más allá demanda de eso, más va a haber. No es lo mismo acá. La música a la que yo me dedico acá es acotada, no es algo mainstream, es más factible que haya un grupo de cuarteto que un grupo de rock industrial entonces yo creo que, contestando todo esto ¿que si van a desaparecer o no? Y... en Argentina en este momento de dólar a cuarenta... Si, te podría decir, pero en Nueva York no. Si pueden pasar procesos por los cuales a un estudio lo alquilan y quieren construir ahí entonces se muda o cierran no sé.

Entrevistador: ¿Pero no tiene que ver con el hecho de que se pueda grabar en las casas?

Y no porque la música está en su mejor momento, la industria es la que está en crisis porque están sucediendo muchos cambios, entonces están viendo cómo se adaptan. La música no tiene problemas, la industria tiene problemas. En mi caso, yo hago mis cosas, manejo mi producción en mi micro ecosistema.

Entrevistador: ¿Qué plataformas usas para escuchar?

Digitales Bandcamp, Spotify no, lo detesto porque se aprovecha de los músicos, bueno todas. Pero dentro de todo Bandcamp es la más generosa, interactúa más, Soundcloud no me agrada por ejemplo.

Entrevistador: ¿No paga bien Spotify?

No, para ver una moneda, a partir de cierta cantidad de reproducciones. En Spotify el último que ve plata es el artista, vos lo tenés en tu teléfono te metes en la plataforma le das play. Te hago una pregunta ¿usas Spotify? ¿Cuántos artistas de Córdoba escuchas en Spotify? 0,2% pero si seguís el algoritmo que te da la red, la empresa.

Entrevistador: Si escucho más lo que me propone la aplicación a lo que yo elijo.

Bueno yo trato de escaparle al algoritmo, de hecho no uso google. Yo porque hago las cosas desde cierto lugar. La música es algo sagrado para mí, es mi lugar feliz, es un mundo que trato de construir para tener mis parámetros. Es mi lugar feliz, entonces no quiero que se intoxique y eso lo aplico también a la forma de escuchar, no quiero que me digan lo que tengo que escuchar, quiero buscarlo. Yo soy un muchacho de 37 años y he crecido escuchando discos donde a veces iba a la disquería y me gustaba la tapa, y lo escuchaba hasta que estuviera bueno. No existía Wikipedia ni discog.com, entonces uno desarrolla la curiosidad, por eso trato de manejarme así. Entonces hablo también de que la tecnología no te use a vos, no quiero ser producto de las redes sociales. En algunos casos vos me usas yo te uso, está bien. Yo soy el generador de contenido de Facebook, bueno trato de utilizarlo para difundir lo que hago, no me interesa mostrar que estoy comiendo un helado. Trato de salir de la virtualidad, esta nota la quiero hacer a cara por ejemplo. Que yo esté acá haciendo esto tiene que ver con lo que a mí me gusta hacer y lo que a vos te gusta hacer.

Entrevistador: El tema de Spotify y Bandcamp ¿Pensás que está sujeto a los gustos que te impone el sistema comercial el hecho del algoritmo digamos?

Y está sujeto como el algoritmo de Facebook, Facebook es una red social no difunde música por ejemplo. Depende la gente, que quiere. A mí me gusta el CD, disfrutar del formato en el caso del formato físico de todo esto que hablamos. Vos estás teniendo una obra de arte seriada, no es única, está fabricada en serie, en x cantidad de copias. Te compras por ejemplo “Revolver” de los “Beatles” en vinilo. Fue hecho con una portada, en un momento, con una tipografía, con una fotografía, con un arte de tapa. El disco original tiene una mezcla del momento, ahí hay toda una manera de decir cosas que no es la mismo que tenerlo en tu teléfono. Ves la carátula, lo escuchas en Youtube suena mal, no significa que no te pueda llegar a los sentidos, pero es otra concepción de consumirlo. Yo, el arte quiero que me llegue, no que cumpla una función de entretenimiento y nada más.

Entrevistador: Otro contacto con la obra

Otro contacto con la obra. A lo mejor te compraste un vinilo, viene con un CD y un código para que te lo bajes de buena calidad desde internet, entonces ahí compraste un disco que viene en tres formatos. Está buenísimo, o viene un video y ya es una experiencia más interactiva del objeto de arte en sí. Si vos me decís que no hay reproductores, si hay, si vos querés buscas y hay. Acá es donde cambian las cosas. Para mi Netflix hace bosta el concepto del cine y tiene algoritmo y todo, entonces te hace más o menos un cálculo y te dice que tal vez esto te podría tentar. Acá estamos a tres cuadras del cineclub y yo no sé que hay pero sé que puedo entrar y ver una peli y me gusta eso y si me gusta me gusta y si no, no pero ¿A dónde voy? A una sala a oscuras donde el director, en tal formato, con cierta forma de edición visual y sonora te ha concebido una obra para que vos la disfrutes de la forma en que él la quiso comunicar. Distinto sería bajarla o verla en la compu, son otras experiencias entendés. Podés tener el mejor reproductor del mundo pero no es lo mismo que ver algo en vivo y a veces lo que se hace en vivo no se puede lograr en estudio. Es una cuestión de gustos, de formas de apreciar la obra. Hay que tener cuidado de no caer en la delgada línea de que te de lo mismo tomar un helado, comer una hamburguesa que escuchar un disco, algo puramente de consumo. Son formas de disfrutar, de que te genere preguntas. Por eso pienso que con las redes hay que tener cuidado de que no te automatice, de que no la controle una empresa. Por eso la música la hago desde este lugar. Yo me publicó los discos, no pido permiso a nadie,

produzco discos de otros. En estos días se está masterizando un disco que se va a publicar la semana que viene y si la portada no me gusta porque no va con el perfil de la plataforma, no va y habrá que buscarle la vuelta. En este caso como productor artístico. La idea es potenciar la idea del artista, el trabajo del artista, que no se sienta condicionado. Hay cosas en las que se puede poner de acuerdo y si no da, no da y si da, vamos para adelante.

Entrevistador: Que tenga la libertad

Eso es, desde donde se hagan las cosas, buscar libertad. Yo no quiero hacer enlatados, un disco de Arctic Monkeys mata el rock, Foo Fighters no tiene nada que ver con el rock. El rock ya muto de piel, ya fue ese formato, el espíritu, la manera de hacer las cosas, lo rupturista y todo eso no está en esos formatos. Skrillex fue rock cuando salió, quebró, planteo algo nuevo y desde otro lugar. Yo la música que hago bromeo que es rock sin rock. Lo hago desde algún lugar y con un espíritu, y unas formas de transgresión, y de escaparme. No voy a pagar fortunas a un estudio para que la gente lo escuche en un teléfono. Hago lo que se puede dentro de mis capacidades, y lo que quiero. Y así debe ser el arte, así calculo que vas a querer trabajar más adelante. Inventar vos el formato que quieras, cuando caemos a insertarnos a una industria, un engranaje donde te llevan a un lugar, donde sino haces las cosas de determinada manera, y bueno... Lo aceptas o no. El asunto es cuando vendes a la población esa forma de hacer música. Yo por ejemplo pienso sobre la autogestión, esa fue una de las cosas interesantes. Por ejemplo del punk, cuando empezaron a decir que me importan las grandes discográficas lo hago yo lo distribuyo yo y no te doy explicaciones. A esos artistas sigo yo, ya sean chicos o no, esos son los que más me interesan.

Entrevistador: ¿Cómo crees que cambió la tecnología las formas de interpretación en vivo, hoy en día es común ver a alguien tocando solo por ejemplo al margen de que existen bandas?

Y ayuda. Puede ser con una looper como Juana Molina con sus loops, un dj hoy en día lleva su pen drive. No hace falta viajar con una orquesta, la puedes llevar en tu computadora. Eso ayuda a la accesibilidad, a la hora de transportar de mover o plantear. El músico hoy en día puede ser un hombre orquesta.

Entrevistador: Está más asumido digamos. Ya no vas a ver una banda.

Si, ambas existen pasa que hoy en día con tanta tecnología la humanidad legitima la realidad a través de la pantalla, entonces juegan factores importantes como el streaming. Vas a ver algo en vivo lo podés ver con un diseño de luces que antes no. La tecnología led por ejemplo, podés verlo en una mega pantalla gigante y a su vez puedes ser el hombre orquesta. Hoy en día a las bandas les cuesta por ejemplo, su caché es inferior que un dj, que puede cobrar por tres bandas. Una banda al ser varios, por supuesto que te pagan por la banda, se divide y que se yo, también está...

Entrevistador: Por ahí es más caro hacer sonido a una banda que a un dj

Y si es distinto, porque la banda lleva un armado de cierta forma. Necesita probar sonido, que a lo mejor el dj es más rápido, algunos no prueban, algunos ponen los discos directos. En cuanto a música de baile de pista, no es lo mismo una banda de quince músicos tocando merengue o cuarteto que un dj que toque haciendo House. Son distintas concepciones de pago, de tratos, de tecnología. Las distintas necesidades de técnica e infraestructura. Después la parte económica, un dj puede llevarse el triple que una banda porque lleva más gente, te hace bailar, es más cómodo, implica menos gasto, menos infraestructura. Pones una pantalla dos bandejas, sale para adelante. Cumple una funcionalidad por ahí más de entretenimiento que poner dos bandas de jazz. Es según el caso.

Entrevistador: ¿Qué herramientas sacas de la web?

Y yo sampleo, los samples, vst para edición o procesamiento, programas también. Todo lo que ayude al músico independiente y más que no cuenta con presupuesto para expandirse es bienvenido, todo tipo de canal gratuito. A mí me interesa desde descargar un vst, un Delay gratis, hasta usar cualquier red social donde pueda difundir lo que hago, todo suma. A su vez ponerse en contacto con la gente, esto mismo a mí me sirve para dar a conocer y a que a alguien le movilice algo.

Entrevistador: ¿Pertenece a algún tipo de comunidad virtual de músicos?

Si hay varias, "Noise Sudamérica", "Ruido Argentino"

Entrevistador: ¿En qué punto crees que ayuda?

Y... conecta músicos de distintos lugares, se consultan, se apoyan, se convidan data. Eso es la comunidad, la aldea global.

Entrevistador: Si trabajo mucho sobre la idea de que se puede compartir mucho el conocimiento.

Claro, hay un grupo en Facebook que se llama Argentsynth que es de sintetizadores argentinos todos los músicos de todos los colores del país están ahí, creo que de otros países también. Ahí hay ingenieros, productores, músicos novatos, gente que recién arranca, gente del Under, hay grupos de compra venta de instrumentos, grupos donde se comparte el conocimiento, grupos de pedales, de sintetizadores, de baterías, guitarristas, luthiers y yo solamente cito el ámbito que conozco que es la música, debe haber de fotógrafos, de camarógrafos, de artistas. Claro que facilita, internet ha facilitado eso, el asunto es tener la tecnología cuando se pone a favor nuestro, no nosotros a favor de la tecnología. Está bueno aprovechar la tecnología para estas cosas por ejemplo, hacer una consulta a vos como comunicador, a mí como músico y no caer en el narcisismo de contar que te estás comiendo una medialuna en un bar.

Entrevistador: El poder de la comunidad virtual como forma de aprendizaje

Claro vos tomar la tecnología y no al contrario.

Entrevista Maximiliano Fernández

Entrevistador: ¿Qué usas para hacer tu música?

Una computadora, un controlador MIDI, un Korg MIDI, una placa de sonido micrófono y básicamente eso. Es una computadora de escritorio estándar, con los requerimientos básicos de una PC digamos, del 2013 2014, no es tan vieja.

Entrevistador: ¿Cuándo hiciste la música no usaste la placa?

No, use nada más que la computadora. El software pirata (ríe) Hay que decir las cosas.

Entrevistador: Podés Explicar lo que es un MIDI

Sería un Hardware al que hay que asignar diferentes funciones, funciona con cualquier puerto USB, básicamente un joystick pero con forma de teclado. Osea, puedes tocar con el teclado de tu computadora, la computadora ya es un instrumento.

Entrevistador: Algo sobre lo que había leído mucho es sobre las placas de sonido como el cambio fundamental, el acceso a la placa de sonido.

Claro, para grabar más que nada y además te abre un montón de puertas para experimentar con sonido, además una placa barata ya te da una buena calidad de audio. Lo más loco es que si querés grabar en tu casa, si querés grabás en el patio de tu casa, si querés grabás en el techo de tu casa.

Entrevistador: Podes contar como fue la grabación de las voces de ahora

Entrevistado: Bueno a ver por dónde empezamos. Primero que nada tuvimos que hacer funcionar la placa en la notebook, que ya fue un largo viaje, en una notebook vieja que se traba mucho y con error de pantalla azul (Ríe) y bueno... Una vez, con los idas y vueltas, hasta que anduvo la placa y se pudo grabar. El microfono graban todo, tuvimos que improvisar una cabina. La cabina la hicimos con colchones. La placa es una Focusrite Scarlett Solo Studio.

Entrevistador: Con el pack del micrófono que creo que es un condenser.

Si, un condenser. Todo de la marca Focusrite. Y bueno nada más necesitamos para armar el estudio.

Entrevistador: ¿Nada mas tiene tu música, esas son las cosas que tiene?

Si, nada más.

Entrevistador: ¿está hecho prácticamente con nada?

Si.

Entrevistador: Y los packs del programa de edición que también son descargados así digamos gratis.

Si, si pirateados digamos. Baje un pack de 800 efectos creo. Tengo demasiados, voy probando, nunca voy a terminar de probar, como plugins de efectos digamos. Hay de todo, cosas re simples, dos perillas cosas así pero que están muy buenas.

Entrevistador: Es como que la PC hoy en día es instrumento y es a la vez el software en el que editas.

Claro es todo en uno, el MIDI es una extensión, una extensión casi innecesaria. Casi, lo que pasa es que no es lo mismo si querés tocar.

Entrevistador: Claro, la técnica digamos

Si, además hay maneras de hacerlo sonar tocado, el swing es una y después hay otras también.

Entrevistador: El Ableton tiene una opción que es como para que una de los golpes sea más bajo, que no sea tan perfecto.

Claro, que se note el error humano. Imita el error humano.

Entrevistador: ¿En qué crees que cambió la forma de hacer música ahora?

Primero que nada es accesible para todos. Cualquier persona puede agarrar y hacer música.

Entrevistador: Claro, de entrada es más fácil introducirse a la música porque te llega música gratis.

Sí, es muy fácil escuchar música y la música que quieras. Aparte es muy accesible porque toda la gente tiene una PC y en cualquier PC puedes hacer música con ese software, en el celular tenés aplicaciones para hacer música.

Entrevistador: Por ahí yo siento que la diferencia fundamental hoy en día está por ahí en quien masterizar.

Es que eso es bastante común en la industria, hacer una base y que la agarre un ingeniero en sonido. En Estados Unidos por ejemplo se manejan así.

Entrevistador: Se abarató la toma del sonido y el armado de las cosas. Se escucha mucho el Lo Fi

Y es fácil compartir la música, la podés mover por todos lados, por lugares impensados. Más que nada nosotros no teníamos la red social porque no teníamos para grabar. Ahora que tenemos para grabar va a ser re útil, sigan todos Distrito Under Crew.

Entrevistador: Yo hablaba mucho también de la Tascam, pero no sé qué tanto habrá habido acá en la Argentina, la que usa John Frusciante.

Ah sí sí.

Entrevistador: No sé qué tanto habrá habido eso acá, pero esa fue como la primera herramienta de estudio portátil. Todo el mundo tiene una PC pero no todo el mundo habrá tenido una Tascam. El hecho de la PC es ese. A veces se compra una PC para hacer algo y si hay alguien ahí que quiere usar... eso cambia todo.

Claro, los raperos que hoy en día la pegan (Triunfan) en Estados Unidos son todos de Soundcloud “Lil Pump”, “Lil Peep”, “Woodymamooh”, pero ese mucho mas Under tenía unos 30.000 seguidores, es mucho pero no al nivel de esos que te estaba diciendo. Los que le hacen la base a “Wizz khalifa” a “Young Thug” usan el Fl Studio 11. Suelen usar Ableton también, usan de todo pero el Fl Studio 11, siempre usan el FL.

Entrevistador: Bueno ahí está lo que decimos del Mastering.

Si, es muy loco como ahora los productores están al frente, los músicos son sus propios productores encima. Porque nadie mejor que vos va a saber cómo querés que suene, todo sale de vos digamos. Lo podes manejar vos, esta bueno.

Entrevistador: La placa de sonido hoy en día es muy popular. Como que yo veo ahí el cambio fundamental. Eso implica el proceso de digitalización. Un avance muy significativo.

Si, tenés a tu alcance un buen sonido, eso es un cambio re importante.

Entrevistador: La PC hoy en día tiene consola de grabación.

De todo, instrumento, consola.

Entrevistador: Tuviste gastos adicionales, además de comprar las herramientas.

No, ninguno. No hubo ni que pagar una sesión de grabación.

Entrevistador: Básicamente también para aclarar que tu música... digo, no grabaste instrumentos.

Claro, pero también podría usar el Fl digamos, tengo bajos, guitarras.

Entrevistador: Claro usaste instrumentos virtuales. Al grabar un instrumento por ahí es difícil que pegue la calidad de las dos cosas. Como que la PC a veces suena muy limpia y el instrumento es más difícil de grabarlo limpio.

Claro, requiere de tu habilidad para tocar el instrumento.

Entrevistador: Es básicamente lo mismo que tocar el piano si es muy bueno tu MIDI.

Hasta tocar el teclado de la computadora es básicamente lo mismo, solo tenés que reformular la manera de tocar.

Entrevistador: ¿Tienen alguna relación con alguna compañía discográfica?

No (ríe) la verdad que no. No estamos en esa.

Entrevistador: Por ahí puede aparecer una discográfica si tenés muchas escuchas.

Si ahí sí, más vale si o si. Si independientemente vos logras escuchas muy altas si o si.

Entrevistador: Hoy en día es ofrecerle al que sale.

Si, hoy en día la popularidad se busca.

Entrevistador: ¿Qué software usas para hacer tu música?

Fl Studio 11, que es una versión medio vieja y bueno tengo el Ableton que ya lo voy a usar mejor y llegue a usar el cubase y pro tolos. Tengo también el Pro Tools pero el Pro Tools no tanto.

Entrevistador: ¿La diferencia fundamental cual es para vos, osea más allá de la calidad de cada uno digo, manejar y pasar tiempo con el programa nada más?

Claro si, eso es muy loco, eso lo pensé después. Hubo un momento en el que sobre el Fl no tenía ni idea y ahora lo manejo y a los otros no tengo ni idea. Estoy parado en el mismo lugar en el que estaba con el Fl pero sé que es una cuestión de tiempo, de sentarme.

Entrevistador: Claro vos ya sabes las funciones que existen, es ver a donde tiene tal programa esto

Claro, tenés que buscar donde esta, lo único que cambia es la configuración medianamente y bueno el sonido que te da al final.

Entrevistador: Leía que el programa que más usan los dj es el Ableton.

Si, “Skrillex Diplo”, todos esos.

Entrevistador: Pero a la vez para grabar se me hace que se usa mas el Cubase.

El Pro Tools se me hace a mí, veo más el Pro Tools.

Entrevistador: El Fl es el que menos se usa y es como que los que lo usan son muy fanáticos.

Sí (ríe)

Entrevistador: Otra cosa que estamos obviando es que ellos usan Plugins pagos, que es otra cosa. Eso se me hace un limitante, si bien no es difícil hay que ponerse un rato a buscar las cosas.

Si, tenés que ponerte a ecualizar bien.

Entrevistador: Digo, encontrar los plugins.

Ah sí, pero yo te digo los pagos.

Entrevistador: Esa es una ventaja. Que acá hay que buscar en una página de internet, que tenés que estar a veces muchos tiempos buscando.

Eso lleva su tiempo, yo tengo unos 10gb de Drum Kits que no se en cuanto tiempo descargue.

Entrevistador: ¿Tenés un Home Studio?

No todavía, pero ahora si voy a hacerlo, tengo todos los elementos para hacerlo.

Entrevistador: ¿Qué implica para vos un Home Studio?

Un espacio en tu casa que tengas ambientado para grabar. La ambientación implica un silencio que tiene que ser constante y bueno lo acondicionas de acuerdo a lo que tenés a tu alcance, podés comprar desde paneles hasta poner unos colchones como hicimos nosotros y la PC.

Entrevistador: Una placa y un micrófono.

Si, básicamente con eso el estudio ya está.

Entrevistador: ¿Qué herramientas sacas de la red para producir tu música?

Y bueno, primero que nada el programa Fl Studio lo baje de la Web, después los plugins que uso dentro del Fl Studio también los conseguí de la web, de distintas páginas en las que hay sonido y plugins. Y si todo eso lo consigo de la web, todo lo que sea software se consigue en la red. Otra cosa muy importante de la Red son los tutoriales que hay para manejar los distintos software.

Entrevistador: ¿Pertenece a alguna comunidad virtual de músicos?

No, no soy parte de ninguna comunidad digamos, pero si consigo cosas de comunidades de músicos, comunidades de productores.

Entrevistador: Claro, sos usuario pero no estás inscripto.

Claro, no formó parte directamente pero utilizo contenido.

Entrevistador: ¿En qué punto crees que ayuda la web a la hora de trabajar con otros músicos?

Bueno, por ejemplo, no existen las distancias yo puedo grabar un audio y mandárselo a Nico (productor) que está en Buenos Aires o a los raperos que están en corrientes y pueden usarlo de manera instantánea básicamente. Por medio de Gmail yo mando los audios en la mejor calidad y les llega. Otra cosa que te posibilita es generar contacto de manera directa y rápida digamos.

Entrevistador: ¿Podés contar lo de Black Knights?

Ese es un claro ejemplo. Organizamos unas competencias acá, nos empezamos a mover y se contactó “KSG” (Banda de Rap) que es parte del “Wu Latino” y nos dijo que venía acá y después terminó viniendo con “Rugged Monk” de “Black Knights”. Ese es un claro ejemplo de las conexiones que puedes hacer por medio de las redes. Que de otra forma no se si se podría. Una conexión directa, nos dijeron che queremos ir para Goya, queremos ir a Goya tenemos un tour. Los dos son profesionales tanto los de KSG como Rugged Monk.

Entrevistador: ¿Escuchas música hecha por artistas independientes?

Si, un montón. Desde Nico De Bórtoli (productor) hasta Flatbush Zombies

Entrevistador: ¿Los Flatbush Zombies son independientes?

Sí.

Entrevistador: Claro hay independientes muy profesionales

Claro hay independientes que son muy buenos. Esos es muy loco también porque si no tuvieran la posibilidad de ser independiente probablemente las discográficas no los firmarían y no se... La posibilidad que te da de grabar vos... De otra manera no tendrías lugar en la industria. Te da la oportunidad de mostrar que vos sos bueno, iguala las cosas.

Entrevistador: Ya no tiene el gusto de otros, la discográfica le agregaba el gusto de la discográfica.

Claro.

Entrevistador: ¿Crees que las producciones en casa tiene la calidad suficiente para competir en el circuito comercial?

Si.

Entrevistador: En cierto punto es también lo que hablábamos hoy de que no todas las calidades son las mismas, en cuanto a la gente que lo hace en su casa.

Sí, más vale, depende mucho de uno también, de tu capacidad de producción, de ecualizar, de hacer que suene bien.

Entrevistador: De aprender a usar el programa ¿Que artistas conoces que trabajen de una forma similar a la tuya? Pueden ser de acá.

Y bueno, acá básicamente... todos los raperos de acá graban así independientemente, excepto los pocos que están en discográficas. En cuanto al ambiente del rap, acá en el norte y básicamente en toda Argentina es muy común que graben en estudios armados por ellos mismos. Los pocos raperos que tienen discográfica son los que graban en un estudio profesional. Pero la gran mayoría de los raperos argentinos no.

Entrevistador: ¿Cómo denominarías al estilo que haces?

Hago Trap barra Hip Hop

Entrevistador: ¿Con un condimento de acá?

Si, es un rap Trap pero autóctono digamos.

Entrevistador: Tiene no se... en el lenguaje más que en la música. En la música también, sampleaste un chámame.

Sí sí (ríe)

Entrevistador: ¿Crees que las herramientas digitales influyen en el estilo de música que haces?

Sí, pero no sé si yo hago Rap y Trap porque tengo el Fl Studio. Yo siento que yo hago eso porque es lo que me gusta y el software me ayuda bastante a hacer ese estilo. Pero el software no me llevo a hacer ese estilo.

Entrevistador: Sí, más que nada la pregunta es si termina influyendo en la música el software.

Si, es todo muy matemático.

Entrevistador: Sutilmente termina teniendo un sonido más computarizado.

Claro, a mi me resulta muy bien porque todo lo pienso muy matemáticamente. La simetría y ese tipo de cosas. Por eso se me hace que básicamente programas todo lo que sale de ahí.

Entrevistador: Claro es como un lenguaje de programación.

Un lenguaje de programación accesible (Ríe)

Entrevistador: ¿Qué facilidades otorgan las herramientas digitales a la hora de componer?

Una ventaja para mí a la hora de componer es que yo me siento y hago algo. Me siento y hago una base. Lo sentí, me siento y (chasquido de dedos) ya está hecha la base, en cambio si tuviera que agarrar y grabar un bajo, después una batería y una guitarra no sé.

Entrevistador: Si en ese sentido también se me hace que influyen en la composición, escucho la música nueva y escucho las computadoras.

Era lo que decía Jim Morrison.

Entrevistador: ¿Qué decía?

Y que eso iba a pasar. El veía así el futuro de la música, alguien tocando unas máquinas. Porque habrá visto sintetizadores, habrá visto hasta las posibilidades.

Entrevistador: Y lo que no se esperaba, que se masifico.

Si, se masificó.

Entrevistador: ¿Cuál crees que es el rol de la computadora en el proceso de composición musical actual?

Demasiado importante, es lo que vos usas para llevar a cabo todo el proceso. Sin eso no lo podrías hacer caseramente, sin la computadora misma.

Entrevistador: ¿Cuáles crees que son las herramientas esenciales hoy en día si se quiere hacer música?

Y bueno, desde un celular hasta una tableta, una notebook, son todas cosas accesibles con las cuales vos podés hacer música. Lo único que necesito para hacer música es una computadora, una placa de sonido con micrófono, con eso básicamente ya está. Después un MIDI es algo, no sé si innecesario pero, no es indispensable ahí está.

Entrevistador: Por ahí es indispensable si sos instrumentista.

Claro ahí sí, si querés tocar el piano. Vas a necesitar si o si un MIDI salvo que aprendas a tocar el teclado de la computadora que con sus reglas distintas es como si fuera un teclado.

Entrevistador: Podés tocar en el teclado de la PC. En algunos programas creo que no pero en el Ableton y el FL creo que si

Si en esos dos sí. La computadora es lo más indispensable de todo.

Entrevistador: La computadora incluso sin placa

Sí, incluso sin placa, con la placa misma que ya trae, la interna, ya podés hacer algo.

Entrevistador: Claro remix y esas cosas. Cada una de estas cosas también que estamos diciendo son especialidades, no es algo de un día para otro. Es sentarse un buen rato.

Todo lleva mucho tiempo, más que nada cuando te sentaste por primera vez. Si o si vas a dejar dos o tres veces, después agarras y le vas agarrando la mano y haces una base y decís ah puedo hacer algo y empezás a hacer algo, empezás a hacer muchas cosas simples. Solo casi sin darte cuenta te vas metiendo en el programa. Teniendo conocimientos básicos para empezar a hacer algo, es como tener la guitarra y aprender unos acordes, con esos acordes ya haces bastante, te divertís.

Entrevistador: Claro con muy poco que sepas. Una vez que sabes eso también todo va siendo más rápido.

Claro, porque ya tenés como un piso en el cual impulsarte.

Entrevistador: No tenés que adivinar todas las veces.

Es eso de lo que estábamos hablando hoy, una vez que dominas un software se te hace más fácil dominar otro similar.

Entrevistador: Los programas funcionan de forma parecida, edición de video es parecida a la edición de audio. Cortar y pegar es algo que haces en el Word y es la misma lógica que en estos programas. ¿Compras discos en formato físico o algún otro formato?

(Ríe) Tengo nada más que dos discos en formato físico, uno de "Eminem", y otro de "Black Knights"

Entrevistador: Que se lo compraste a él mismo.

Si a él mismo, le di directo a la fuente.

Entrevistador: Hoy en día se puede hacer eso virtualmente también.

Sí, se puede.

Entrevistador: Antes el formato físico lo era todo.

Ahora puedes escuchar esa calidad en la computadora.

Entrevistador: ¿Y online tampoco compraste?

No, música nunca compre online.

Entrevistador: ¿Qué importancia tiene para vos en la música actual el formato físico?

En la música actual es casi invisible, ya casi que carece de importancia. El Apple música es todo digital. Está ahí la música y los últimos temas que salen los tenés ahí, haces click y lo tenés comprado. Ya no hay necesidad, es básicamente un hobby coleccionar discos y sentarte a escuchar un disco, poner el disco.

Entrevistador: Quedó como algo estético.

Si como un hobby... la posibilidad de tener la música en tu celular. Con los Walkman, hubo una innovación pero igual te dejaba con lo que vos tenías para escuchar.

Entrevistador: ¿Grabas tu música en algún tipo de soporte físico?

¿Si grabo Cd?

Entrevistador: Sí

Ah y no, ahora no y no sé si lo voy a hacer algún día. Estaría bueno hacer un CD y hacer una tapa y armar un disco pero no sé si lo masificaría. Como si fuera una artesanía, así lo haría digamos.

Entrevistador: Como algo que de ganas de tener, no tiene que ver con escuchar música.

Como un souvenir.

Entrevistador: El hecho de escuchar ya lo cedemos gratis hoy en día.

Sí, escuchar es gratis. Si vendieras un CD tenés que venderlo como un souvenir. Si querés que escuchen te conviene subir a la red.

Entrevistador: La comercialización del disco va por otro lado que ya no es la venta del disco, sino más la publicidad.

Sí, sin duda la publicidad es muy importante, la cantidad de vistas. La popularidad es muy importante.

Entrevistador: ¿Cuál crees que es el futuro de los grandes estudios de grabación?

Yo creo que van a seguir estando. Son necesarios, si querés hacer una producción muy buena, de muy buena calidad necesitas un estudio profesional.

Entrevistador: Algo que puede haber ya pasado es que se reducen.

Sí eso sí, seguro que se reduce con toda la gente que tiene placa de sonido la demanda baja.

Entrevistador: ¿Donde se puede escuchar tu música?

Soundcloud y Youtube hasta ahora ahí. En redes sociales Soundcloud y Youtube.

Entrevistador: ¿Qué plataformas usas para escuchar música?

Primordial es Youtube, Soundcloud para escuchar más que nada cosas independientes y Spotify. Bueno yo no ocupo Spotify pero es muy popular y ahí tenés todo. Es una de las grandes cosas que eliminó la necesidad de los CD's.

Entrevistador: ¿Cómo cambiaron las formas de escucha?

Y básicamente tenés las puertas abiertas a toda la música del mundo. Antes tenías que comprar un CD, 20 canciones, un artista y ahora tenés todas las canciones del mundo y las que no están ahí están en Soundcloud porque es de gente independiente. Lo único que no tenés es lo que no está grabado (Ríe). Podés escuchar música donde sea, aparte de que tenés toda la música del mundo para escuchar la podes escuchar desde la comodidad de tu patio sentado en tu patio. Cuando querés escuchar música escuchás, la gente escucha música todo el día. Para ir a correr.

Entrevistador: Y cuando no suena en un celular suena en un auto, es constante.

Si y cada uno puede escuchar el estilo de música que quiera y escuchar ese estilo de música los va a llevar a escuchar muchos más artistas parecidos al artista que les gusta.

Entrevistador: Te asocia hoy en día, pero al mismo tiempo te lleva siempre a lugares comunes. Hay que salirse de eso.

Porque sino terminas escuchando lo que te dicen que escuches.

Entrevistador: Sí de otra forma pero lo bueno es que en el momento que quieras podés cambiar.

Sí, tenés que buscar otro camino al que te sugieren porque vas a terminar escuchando lo mismo constantemente.

Entrevistador: Sí, hay una imposición pero esta la libertad de que busques lo que quieras. Es lo que decíamos de que un negocio muy importante es organizar información.

Claro, organizar toda la información que hay. La gente que ya está ahí paga para aparecer primero en las búsquedas. Esa es la parte mala también.

Entrevistador: Más que músicos independientes a veces quiero centrarlo en las personas comunes a las que les gusta la música y tienen su posibilidad de hacerlo. Porque por ahí el que es músico asumido tiene su profesionalidad pero alguien no tan profesional lo hace de otra forma.

Sí, inclusive más experimental. No teniendo pautas que seguir haces lo que te parece y vas agarrando lo que se te hace más útil. Eso también, aprendes a usar un programa y vos lo manejas como querés. Básicamente como se te haga más fácil. Es personalizado el manejo de las aplicaciones.

Entrevistador: Hay dos formas de hacer lo mismo. Si querés grabar una batería supongamos lo podés hacer cortando partes o con las máquinas de ritmo.

Claro, o sacando el sample de un tema.

Entrevistador: Claro no había pensado en eso. Hay muchas formas de hacerlo.

Las baterías en el rap se samplean mucho, “Kanye West” por ejemplo, samplea muchas baterías viejas.

Entrevistador: Claro, podés samplear y tocar ese sample.

Te robas el sonido nada más.

Entrevistador: Evitas la dificultad de grabar un bombo. Medio imposible grabar la trompeta de Miles Davis. La calidad del sonido va a ser buena.

Claro el instrumento mismo, la trompeta.

Entrevistador: La toma del sonido ya está pero estas usando esa parte para tocar vos.

Claro, tenés la calidad de una trompeta a tu alcance, hasta un joystick lo podes usar de MIDI, lo configuras y lo tocas se abrió un mundo.

Entrevistador: Lo pueden hacer de la forma que quieren también. A la batería electrónica le ponen sonidos de una voz por ejemplo.

Sí, vos asignas el sonido que vos quieras. Depende de tu habilidad, por eso es muy personal. Es lo que te parezca más fácil, adaptas a vos el programa y lo adaptas vos mismo.

Entrevistador: Vas buscando la vuelta para hacer lo que vos quieras.

De la manera más cómoda para vos y después por ahí encontrás una manera más cómoda y la agarras sin darte cuenta pero igual llegaste a hacer eso que vos quisiste.

Entrevistador: Claro además aprendes sobre el programa. Si copiaste y pegaste para hacer la batería aprendiste a copiar y pegar.

Claro, claro.

Entrevistador: ¿Crees que las herramientas actuales tienen que ver con el surgimiento de nuevos estilos?

Sí, porque ya el tener acceso a toda la música del mundo te permite mezclar todo lo que se te ocurra. Podes cortar todo, podes mezclar Hip Hop, Chamamé, música clásica, podes sacar la voz de un tema ponérselo a otro. El estilo más conocido que se hizo famoso gracias a

la era de digitalización es el Dubstep, nació con eso. Mas digital que el Dubstep no había en ese momento.

Entrevistador: El remix aunque es más de cinta.

Sí, el Dubstep es puramente digital. Ahí se sintió una revolución, me acuerdo todavía de eso, 2013 cuando escuchaba Skrillex.

Entrevistador: Claro, fue como algo totalmente nuevo.

Parecía un monstruo.

Entrevistador: Recuerdo que la gente me preguntaba si disfrutaba escuchando eso.

Sí (ríe) como antes decían ese Jimi Hendrix te parece tan bueno, ese ruido que hace. El mismo hecho de que el Trap se haya hecho tan popular ya te da un público que está preparado para escuchar Trap. De tanto que se escucho Trap, no lo va a sentir extraño como nosotros por ejemplo porque ya es algo que se escucha comúnmente.

Entrevistador: Inconscientemente se imprime un ritmo porque suena nada más.

Tenemos una memoria música, los ritmos y las melodías se te impregnan.

Entrevistador: ¿Cómo crees que cambió la forma de interpretación en vivo con todas estas máquinas de las que hablamos?

Ya no tenés mas las cuestiones de tener que juntarte a ensayar con una banda. Como que todo reside en vos básicamente.

Entrevistador: Claro, vos lo podes sacar adelante.

Y en vivo también digamos, porque tenés la ventaja de que vos programas la computadora, la podés hacer tocar lo que vos quieras que toque y te acoplas a eso.

Entrevistador: Si, además de que está aceptado hoy en día, no es algo extraño.

Básicamente son instrumentos, te dan la posibilidad de expresarte, no me importa si es un televisor o si es una guitarra.

Entrevistador: Y además porque ya no se puede hacer con una guitarra lo que haces con una computadora.

Sí, eso también, sin duda.

Entrevistador: Se quedan cortos los instrumentos.

La guitarra quedó limitada.

Entrevistador: Claro, si bien se le da valor ya no es tanto ir a ver como ejecuta tal.

Va a tardar en morir eso.

Entrevistador: Si, está vivísimo, porque también se pudo acoplar a la tecnología. Por suerte no quedó de lado.

Y las bandas también, unieron las dos cosas. Eso es lo mejor de todo.

Entrevistador: En vivo la gente acepta esto que decimos de ir a ver a alguien usando una computadora u otra máquina.

Ya todos sabemos que es común. Como Gaslamp Killer.

Entrevistador: Gaslamp Killer, tiene su swing cuando toca, tiene digamos su parte técnica.

Claro, lo digital con las mesas antiguas, con el estilo de dj clásico digamos.

Entrevistador: Claro por ahí sobre esto que hablábamos también del Fl Studio, sobre que hay que sentarse ocho horas y demás, pero existen otros como el Kaosilator que son más intuitivos.

Claro, esos están hechos para que vos lo entiendas.

Entrevistador: Claro cualquiera que se ponga a jugar

Y... va a hacer sonar algo. Como que cualquiera puede hacer música.

Entrevistador: Antes era o tocabas las cuerdas...

Otra cosa que no dijimos, es que llevo al rango de los sonidos... lo amplio demasiado para mí

Entrevistador: Miles Davis solía decir que para tocar como realmente te sentís por dentro tenés que tocar horas y horas. Pero tampoco todos tocamos como Miles Davis digamos. Hoy en día por ahí sin ese proceso, sí puedes explicar cómo sentís por dentro la música. Esto es un proceso de aprendizaje y lo otro es una habilidad mecánica.

Sí, yo lo que decía por ahí es que ahora se pueden hacer sonidos que antes no se podían hacer y después me parece que el software de ahora te hace más fácil expresar en música lo que sentís, eliminando el proceso de tener que aprender un instrumento de base durante años. Por ahí también aprender a tocar un bajo es como un proceso medio extraño comparado a lo que estamos nosotros acostumbrados, a estar con el celular. Crecimos con la computadora, es muy intuitivo para nosotros. Es otra actividad que va por otro camino se me hace a aprender a tocar un bajo. Si bien no es tan distinto, si bien usas las manos y tenés que tocar algo para que suene, es distinto del otro punto de vista. Estamos mucho más acostumbrados a sentarnos en una computadora.

Entrevistador: Claro, escribir en una computadora es una habilidad mecánica también.

Claro, a la que estamos muy acostumbrados.

Entrevista Nicolás Benedí

1 - Para grabar suelo mezclar varias técnicas que pueden ir desde registro de instrumentos analógicos, como guitarras criollas o eléctricas, un bajo, algún piano o teclado viejo de los típicos Casio, que son como de juguete, algún que otro sample de voces o de grabaciones que pueden ser de varios sonidos que escucho en la cotidianidad o que me llaman la atención. En fin cualquier registro sonoro que me llame la atención no importa de dónde proviene. Lo que hago en varios casos es grabarlo desde distintos dispositivos, tengo varias grabadoras de casete de las viejas, micrófonos varios, celulares, radios cualquier cosa que suene me llama la atención y puede ser utilizada para hacer música. La ventaja hoy en día es que a ese registro que vos tenés lo podés trabajar y deformar hasta dejarlo irreconocible. Esto principalmente gracias al software de edición. Yo utilizo principalmente más que nada el Ableton. Y a partir del registro que yo tengo terminó creando algo que es totalmente diferente a lo que fue el registro en sí. Es como una suerte de sampleo lo que hago.

Entrevistador: Es una técnica muy utilizada hoy en día el sampleo.

Y sí, se volvió bastante popular por las posibilidades que te da. Hoy en día por ahí haces un disco que suena jazzero y no sabes tocar ningún instrumento, es una locura. Por ahí algunos son más tradicionales y les preocupa que el músico toque todos los instrumentos que suenan. Para mí la verdad que eso no es lo importante, mientras que lo que suene sea bueno lo disfruto sin problema. Siempre existe la posibilidad de tocar el instrumento y bienvenido sea pero si no, no voy a dejar de escuchar porque utilice samples. Una de las ventajas principales del software de edición desde mi perspectiva, es que te dejan ver la línea de tiempo de lo que estás ordenando. Lo acomodas con una comodidad increíble, pones cada pedazo de canción exactamente dónde crees que debería sonar. Eso no pasaba al grabar en cinta o en casete, o sea si lo ordenas, pero acá ordenas, exportas, ordenas, exportas, si no te gusta, lo borras y otra vez. Esa es una ventaja tremenda a lo que era antes.

2 - Cambio de manos. Ahora ya no se concentra todo en los grandes estudios y en pegar una discográfica para que te financie los discos (pasa, pero no es la forma por antonomasia) y al dejar de estar en manos exclusivas de Geffen, Capital records, etc. las producciones tuvieron cambios radicales. Ahora las decisiones de realización ya no las toma un productor ejecutivo, son de uno, por lo tanto los resultados son diversos. Hay una mezcla

de sonidos, estilos que al mismo tiempo pueden reproducirse en cualquier punto del mundo gracias a internet. Especialmente en la escena local, es mi punto de vista que hace tiempo la escena argentina gritaba por cambios, y ahora hay formas y nuevas generaciones dispuestas a jugar con todos los elementos que estén a su alcance, sobre todo en los últimos diez años. Por otro lado, el hecho de que la computadora sea la herramienta de producción cambió absolutamente todo. Sobre todo por la cantidad de computadoras que hay, no es lo mismo una Tascam que por ahí si producís y era una herramienta buenísima pero no la encontrabas en cualquier casa. Eran cosas que tenias si eras músico, sino, no. La computadora en cambio es algo que está en un gran número de hogares cumpliendo otras funciones, por ahí la usa una persona para estudiar, otra no se para ver redes sociales y otra para producir música.

Esto llevó a que muchas personas lo hicieran porque bueno estaba ahí y no hacía falta nada más, era probar, ver qué pasaba y listo. Ahí se dieron cuenta que podían hacer producciones tremendas, con una calidad muy buena y eso se va retroalimentando. Vos ves que otro lo hace y lo haces porque ves lo que el otro logro, como lo hizo, ves que es posible también. Y con internet se masificó todo porque directamente ves lo que hay ahí, está el colectivo de músicos que te muestra, mira lo que hice, como lo hice y además el caudal de productos que circula es increíble. Estamos en una etapa en la que la producción de material audiovisual ha explotado de una manera sin precedentes. Lo que tiene sus ventajas y desventajas también, porque por un lado todo circula pero por el otro también todo se desecha rápido, todo tiene un tiempo corto de vida. Por eso los artistas largan menos longplays en la actualidad. Está muy presente el formato single, el formato ep. Cosas cortas para que se consuma, se deseché y tengas más material, sino por ahí, hoy en día sacas un disco y al mes la gente exige más material. Obviamente que el disco no desaparece porque es un concepto hermoso al que estamos acostumbrados también, pero cada vez se escuchan menos discos completos igualmente.

3 - Youtube, Soundcloud son dos plataformas ideales, especialmente Soundcloud que es como un refugio de libertad, ese sitio web es uno de los únicos donde los músicos tienen libertad, donde ni una discográfica puede molestarte y con un alcance mundial. Una de las cuestiones principales para mí en la difusión de la obra es tener videos, imágenes, algo que acompañe a la música. Se vuelve mucho más fácil de difundir la obra. Sobre todo por lo que te decía de que vivimos en una era audiovisual la gente quiere ver un buen video, y si es bueno van escuchando la música. Entonces el video ya es una herramienta más. Yo como realizador audiovisual pienso mucho en la cuestión de la imagen junto al sonido. Creo que ya

forma parte de la estética de la obra. Lo comparo por ejemplo con la compra del CD, hace algunos años. En el CD vos tenías un objeto que llamaba la atención que interpelaba a la persona, en cierto punto una parte más de la totalidad de la obra. Hoy en día eso lo puedes lograr con un video, algo interactivo, que genere el ritual de consumir la obra que representaba el formato físico. Hoy por hoy la imagen es aquello que se observa y sobre lo que se detiene, el aspecto en el cual se produce una relación con la obra al margen de la música misma. Digo CD como podría decir casete o vinilo, cualquier formato físico.

4 - Cero, tal vez 4 mil pesos cuando pueda comprar un micrófono. Pero por el momento todo lo que tengo me lo prestaron o lo saqué de mi casa. Si bien el gasto de las herramientas está, no sé si te referís más al gasto de producción.

Entrevistador: Claro está más referido a eso.

Y en producción no gasto nada, más allá de herramientas todo el proceso se hace en la computadora hoy en día. No quiero obviamente generalizar existen miles de formas de hacer música y todas se utilizan pero es muy común hoy en día no gastar para una producción casera. Circulan muchísimas producciones que no tienen nada de gasto. Igualmente es recomendable también hacer un gasto si se puede porque existen ciertas cuestiones que puede ser mejor dejarlas en manos de otro. Pero creo que tiene que ver con las horas que invierte ese otro en aprender ciertas cuestiones. Si uno tiene la voluntad de volverse un maestro del mastering lo va a poder lograr, pero por ahí implica muchos pasos más que uno tiene que cubrir. Considera que ya hacer la música es un trabajo largo y tedioso.

5 - No, al menos no por ahora. La verdad que tampoco me interesa buscar algún tipo de relación con alguna discográfica. De hecho es algo de lo que hace mucho no escucho, sin contar los pequeños sellos y colectivos de músicos que obviamente siempre ayudan muchísimo a la hora de realizar una producción. Ahora como te decía, con las herramientas de producción modernas es muy difícil que se busque relación con la industria independiente. Por lo menos en el círculo que me muevo yo, seguramente hay quien quiere firmar todavía con una disquera. Con la masificación de las interfaces de audio y los software cambió mucho la cosa, la gente se dio cuenta que puede producir en su casa y es más, que esa producción podría tener una calidad muy pero muy buena. Si comparas la producción que puede hacer un músico en la actualidad desde su casa con algunas canciones viejas te vas a sorprender. Es

impresionante lo que se puede hacer ahora. pasa que nos acostumbramos. entonces no lo apreciamos tanto. Hoy en día la calidad si quieres, la tenés, no va a ser la mejor si se quiere pero va a ser buena si está bien trabajada. Además hoy en día existe cierta estética ligada a ese tipo de producciones. Yo me paso el día escuchando producciones caseras y las tengo asimiladas, el público las asimilo y los artistas se dan cuenta de que gusta este tipo de producciones. Tienen un sonido muy reconocible. Hoy en día si tenés la idea bien trabajada podés hacer un gran producto.

6 - Generalmente utilizo Ableton Live porque está pensado para interpretar en vivo más que nada, además es el primero que aprendí y el que más cómodo siento. Pero existen muchísimos he usado Fl Studio también pero la calidad no me termina de convencer si bien se pueden hacer cosas interesantes también. Lo que pasa es que cada programa tiene a su vez una estética particular.

7 - Si, totalmente. Cambiaron los costos también, con paciencia y en tu casa podés hacerlo todo y mandárselo a algún productor a masterizar. Y ni hablamos de un productor "grosso" hay escuelas de producción donde podés encontrar gente que te puede dejar un buen laburo.

8 - No sé si lo llamaría home studio. Debería definir que es porque por ahí podría ser una computadora nada más hoy en día. De hecho se han hecho producciones muy buenas a partir de una computadora nada más. Muchísima de la música que consumo está hecha de esa forma.

9 - Inspiración, Soundcloud es una constante fuente de cosas extrañas en el buen sentido. También paquetes de controladores MIDI, samples de baterías como el mítico Amen Brother, compresores y fundamentalmente programas para editar. Básicamente todo sale de ahí, desde la idea que uno consume hasta las herramientas necesarias para llevar a cabo la producción. El programa de edición al poder incorporar infinitos instrumentos virtuales y plugins afecta instantáneamente a la producción de la música. Si no contara con todos los sonidos que sacó de la web seguramente haría algo muy distinto de lo que hago. Al contar con una cantidad mucho mayor de posibilidades puedo experimentar de la manera que mejor me parezca y surgen cosas muchísimo mas interesantes. En fin todo sale de la web.

10 - No específicamente, pero consumo muchas. Todos los tutoriales que uno vea en internet vienen generalmente de comunidades de músicos. Desde un tutorial de armonía para aprender a tocar la guitarra hasta uno de mastering. La red es una gran comunidad de músicos por sí misma porque es donde confluye el trabajo de todos los artistas. Creo que ese es el cambio fundamental en comparación a la producción musical hace algunos años. Existe un colectivo de músicos y están organizados a través de internet y aunque no estén en alguna comunidad específica, circulan, consumen y producen cosas que van a parar en la red.

11 - Acorta las distancias, abarata costos, tiempos y mejora el ritmo de trabajo. Es decir, podés trabajar una pista en tu casa y mandarla a un productor en otro país para que te masterice. Por ejemplo, tengo un conocido que grabó unas cosas en su home studio y se las mando a Gordon Raphael (el productor de los primeros dos discos de The Strokes) a Nueva York para que lo masterice. Vale aclarar que dijo que no le cabio lo que hizo. Sobre todo, creo que sirve a la hora de aprender técnicas que posteriormente aplicas a tus producciones. Hoy en día, querés saber cómo hacer una batería al estilo J Dilla y buscas directamente y parece un chiste ¿cómo hacer batería estilo J Dilla? y el video va a estar. Eso es algo increíble y es un factor muy grande a la hora de analizar la calidad de las producciones. Experimentas en base a lo que otro ya hizo, a lo que otro logro y aprendió y ahora te transmite a vos a través de internet. Además existe un contacto directo con el otro, la cosa no se termina en el tutorial, vos podés contactarlo preguntarle tus dudas, comunicarte con el otro. Ese es un factor clave a analizar, sobre todo si pensás que antes no existía la posibilidad de saber las estrategias de otros músicos. Tenías que suponer y probar, prueba y error, prueba y error hasta que podías lograr lo que buscabas.

12 - Sí, sobre todo en esta etapa. Diría que un %80 de la música que consumo viene de la escena independiente.

13 - No sé si es la idea. Pero creo firmemente que cualquier canción, no importa como esté grabada tiene oportunidades de competir, especialmente con plataformas como Youtube o Spotify. Lo que pasa es que no todos tienen la plata suficiente para la comercialización y distribución de su trabajo. Todo el mundo está en condiciones de componer un hit, tenés que seguir una progresión de cuatro acordes I-V-VI-IV lo que pasa es que no todos tienen la plata para comercializarlo masivamente, es ahí donde radica la diferencia. Aunque ahora están

surgiendo (al menos en el mercado yankee) canales de Youtube de distribución de música independiente para audiencias medias, todavía no arranca a un nivel masivo pero creo que es cuestión de tiempo. Son como las nuevas radios, tienen una cantidad considerable de suscriptores y muchas reproducciones, les tiras unos pesos, escuchan tu tema y lo pasan.

14 - Y se podría decir que indie, pero ya no creo en esas definiciones. La música ya es global, todo es de todos y en todos lados se escuchan todos los estilos. Si fuera por zonas debería estar escuchando chamamé porque soy de Corrientes y si bien escucho ese estilo y lo disfruto, es una mínima porción de lo que escucho. El internet hizo que el contenido se desligara de una región específica en cierto punto. Y no lo digo solo en la música, el cine la literatura, todo es así hoy en día. Hay una cultura global, sino mirá las producciones de acá, tienen sonidos provenientes de estilos de afuera. Están llenos de rap, electrónica y mil estilos más. Esa es una de las cosas que más me llaman la atención y me alegra mucho que se de eso. Salen mixturas muy originales a partir de eso.

15 - Sí, ayudan a ampliar y complementar lo que puedo llegar a hacer "mecánicamente". Como decía, además influyen en cuanto al proceso de producción, en cómo se utiliza el programa. Si no tuviera la disponibilidad que me da el programa y sus opciones seguramente haría algo muy distinto de lo que hago en la actualidad.

16 - En los comienzos de su carrera Nacho vegas, Frusciante, Mac Demarco, Smog. Artistas que trabajan así ahora Sky Ferreira, Bane's World, Omar Apollo, Mild Orange, Men I Trust, Carlos Cartel, Indigo, Shane Combs, Blue Boy entre otros.

17- Libertad, puedes conseguir sonidos de mucha calidad y de cualquier tipo prácticamente gratis. Creo que entra dentro de lo que decía hoy. Las posibilidades de acceso influyen directamente en la música que uno hace. Además por ahí las posibilidades de hacer sonar un instrumento sin la habilidad de tocarlo. Puedes hoy en día escribir la armonía del piano en el programa y que este la toque. Si bien no es lo mismo, remarco la importancia del resultado final por sobre la habilidad de interpretar el instrumento.

18 - Utilitario. Es tu estudio, tu herramienta de trabajo de mayor valor. En la PC haces todo, inclusive sin tener una placa, puedes grabar todo con un celular y laburar después en la computadora. Se convirtió en la herramienta más necesaria. Obviamente que no va a

reemplazar a una guitarra o algún instrumento analógico pero si es muy importante. El hecho de contar con instrumentos virtuales a su vez lo vuelve todavía más versátil, pero digamos que implica tener un controlador MIDI que ya es algo externo a la computadora.

19 - Con un mínimo de creatividad, mucha autocrítica y paciencia ya podés hacer mucho.

20 - El último disco que compre fue Oracular Spectacular de MGMT en una venta de discos usados en el 2016. Es raro que compre discos. Cuando era chico compraba y en gran cantidad.

21 - Meramente estético, la calidad del audio la puedes subir superior y para descargar en plataformas como Soundcloud o Bandcamp pero es lindo comprar un CD, tener la cajita, verlo, porque el vinilo depende de qué discográfica compres es una mentira también. A un amigo le regalaron Comeback machine de The Strokes y suena exactamente igual al FLAC. Hay discos que la bajada que hacen en vinilo es digital.

22 - Y por ahora no tengo nada subido online, opto por el casete que es un formato increíble desde mi punto de vista. Sobre todo en términos económicos. Es barato producir un casete. Además ya nadie lo va a escuchar en casete, aunque te compren el casete. Alguno que otro sí, pero ya tiene un fin más que nada estético. Reconozco que si bien no subo mis canciones, hoy en día tenés que estar en la web si o si, y si a alguien le interesa tu música tenés que darle la oportunidad de que tenga tu disco en formato físico. Pero más que nada es online la escucha. La gente difícilmente compra un disco hoy en día. Lo hace el que quiere apoyar a su artista o alguien muy fanático, pero ya no es lo que era antes. Cobrar por la obra hoy en día puede hacer que no te escuchen, porque lo importante es la circulación. Si yo te cobro primero antes de que escuches la obra probablemente no la llegues a escuchar porque tenés miles de opciones más. Antes, al comprar el CD, la gente se sentía obligada a usarlo una y otra vez porque era algo adquirido, habías gastado específicamente en eso. Hoy en día vas de disco en disco en la web y en ciertas ocasiones terminas no escuchando nada. De todas formas me parece algo bueno, el físico no es lo verdaderamente importante en la obra si bien es algo que se puede apreciar, un detalle muy bueno, lo importante es la obra en sí. Por otro lado mientras más se escuche mas se va a producir, entonces tendremos música nueva

constantemente y si se quiere se puede escuchar algo viejo. La verdad que no veo el problema en la abundancia de música.

23 - El olvido, cada vez cierran más estudios grandes o son para los que no saben cómo hacer su música y/o prefieren pagarla. Entiendo que la escena independiente no es la única viva y representa un porcentaje menor del mercado que mueve al mundo, pero los productores de otros productos musicales también se avivaron y hacen las pistas enteramente en sus laptops y buscan un estudio chico para grabar la voz y ya.

24 - Online en Youtube o Bandcamp.

25 - Youtube, Soundcloud y antes usaba Bandcamp pero ahora lo que suben a Bandcamp es lo mismo que está en Youtube. Spotify me parece una porquería. La industria y el capital se ajustan también a los tiempos que corren y crearon estas plataformas de bajo dinero para ganarle así la pulseada a la piratería y a Youtube. Te hacen creer que todo en Spotify y "elegís" pero dentro de un menú. Ojo, lo mismo pasa en Youtube si usas las sugerencias. Vivimos en la dictadura del confort, así es como ganan. Spotify es cómodo, buscar, no.

26 - Redujo costos, expandió propuesta de artistas en solitario y permite que tu set entre en una mochila y puedas así ir a cualquier lado a tocar. Mi proyecto por ejemplo está esencialmente pensado para no ser interpretado en vivo. Cuando me toca hacerlo, siento que ya no existen límites sobre las herramientas que se pueden usar o por lo menos así lo veo yo. Yo opto hoy en día por algo más basado en el uso de computadoras. A partir de la computadora se pueden hacer cosas increíbles hoy en día. Por otro lado, se trata de un instrumento más, ya no existen dudas sobre eso. Es estudio, instrumento, todo en uno. A su vez existen las interpretaciones en vivo online, eso también te da una perspectiva de cómo suena un artista en vivo pero en un ambiente más controlado, porque después el sonido puede ser bien trabajado. Obviamente que no es la misma experiencia pero es algo muy consumido hoy en día. Un ejemplo es el "Boiler Room", transmisiones en vivo de recitales que son muy vistas en la red. Después hay opciones más sencillas como transmisión en vivo por Instagram, que también dan posibilidades interesantes,

27- Perdieron monopolio las radios y sobre todo la televisión. Ya no tenés que estar a merced de que una radio te pase una canción sino que simplemente buscas lo que quieras escuchar y no solo escuchas un tema, si querías escuchas un disco entero. Además la gente escucha música en todos lados, todo el tiempo. En el colectivo, caminando, la casa, el trabajo el que tiene la posibilidad. Los auriculares y ahora la posibilidad de escuchar online abrieron posibilidades impensadas hace algunos años. Escuchas cualquier cosa desde cualquier lugar. Obviamente que esto implica un gasto de servicios como internet, línea y demás, eso no cambio.

28 - Sí, no solo las herramientas, sino el alcance (fácil) que tenemos de la música. Ahora tus influencias no se limitan solo a la música local, tanto barrial como nacional y de lo que importan de Europa y EEUU sino que podés encontrar influencias de Latinoamérica, Asia, India, Europa oriental, sin importar donde estés parado.

Preguntas para el desarrollo de las entrevistas

1. ¿Qué herramientas usas para hacer tu música?
2. ¿En qué crees que ha cambiado el panorama de producción musical en las últimas dos décadas?
3. ¿Qué herramientas utilizas para difundir tu música y presentaciones?
4. ¿Qué presupuesto tiene la producción de tu música?
5. ¿Tenés algún tipo de relación con la industria discográfica?
6. ¿Qué programas de edición de sonido utilizas?
7. ¿Crees que la tecnología digital ha dado un impulso al panorama de producción musical respecto al modelo industrial tradicional de la música?
8. ¿Contás con un Home Studio?
9. ¿Qué herramientas sacas de la web para la producción de tu música?
10. ¿Pertenece a algún tipo de comunidad virtual de músicos?
11. ¿En qué puntos crees que ayuda la red a la hora de trabajar con otros músicos?
12. ¿Escuchas música hecha por artistas independientes?
13. ¿Crees que las producciones hechas en casa tienen la calidad suficiente para competir en el circuito comercial?
14. ¿Cómo denominarías al estilo de música que haces?
15. ¿Crees que las herramientas digitales influyen en el estilo de música que haces?
16. ¿Que otros artistas conoces que trabajen de una forma similar a la tuya?
17. ¿Qué facilidades otorgan las herramientas digitales a la hora de componer?
18. ¿Cual crees que es el rol de la computadora en el proceso de producción musical actual?
19. ¿Cuales crees que son las herramientas esenciales que se necesitan hoy en día si se quiere hacer música?
20. Compras discos en formato físico o algún otro formato
21. ¿Qué importancia tiene para vos el soporte físico en la música actual?
22. ¿Grabar tu música en algún tipo de soporte físico?
23. ¿Cuál piensas que es el futuro de los grandes estudios de grabación?
24. Donde se puede escuchar tu música
25. Qué plataformas usas para escuchar música

26. Cómo crees que cambió la tecnología la forma de interpretación musical en vivo
27. Cómo crees que cambiaron las formas de escucha con las nuevas herramientas tecnológicas
28. Crees que las herramientas actuales tienen que ver con el surgimiento de nuevos estilos y formatos musicales.

Bibliografía:

Libros Digitales:

Arango Archila, F. (2016). El impacto de la tecnología digital en la industria discográfica. [Ebook] p.40. Disponible en: <http://www.scielo.edu.uy/pdf/dix/v24n1/v24n1a03.pdf> [Consultado 20 Apr. 2018].

Becerra, M. (2003). Sociedad de la información: Proyecto, convergencia, divergencia. [Ebook] p.9. Disponible en: <https://seminariople.files.wordpress.com/2014/08/3becerra-martin-cap-2-genealogia-y-concepto-la-definicion-como-problema.pdf> [Consultado 17 Feb. 2018].

Bell, D. (1973). El Advenimiento de la Sociedad Post-Industrial. [Ebook] p.28, 30. Disponible en: http://www.campusvirtual.unt.edu.ar/file.php?file=%2F1440%2FBell_El-Advenimiento-de-La-Sociedad-Post-Industrial.pdf [Consultado 8 Mar. 2018].

Boyd, D. & Ellison, N. (2007). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. [Ebook] p.2. Disponible en: <https://www.danah.org/papers/JCMCIntro.pdf> [Consultado 17 Abr. 2018].

Brzezinski, Z. (1970). La Era Tecnológica. [Ebook] pp.17, 34, 45. Disponible en: <https://es.scribd.com/doc/313614024/La-era-tecnologica-Zbigniew-Brzezinski-pdf> [Consultado 21 Feb. 2018].

Cáceres Zapatero, M., Brändle Señán, G. and Ruiz San Román, J. (2017). Sociabilidad virtual: la interacción social en el ecosistema digital. [Ebook] p.236. Disponible en: https://www.ucm.es/data/cont/media/www/pag-16429/CaceresZpatero_SociabilidadVirtual_2017.pdf [Consultado 21 Mar. 2018].

Castelló Martínez, A. & Del Pino Romero, C. (2015). La Comunicación Publicitaria con Influencers. [Ebook] pp.21, 23. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5159613.pdf> [Consultado 21 Abr. 2018].

Castells, M. (2001). La Galaxia Internet. [Ebook] pp.137, 345, 152. Disponible en:
https://archive.org/stream/pdfy-M30oWe2_NkJSXffl/68412077-Galaxia-Internet-Manuel-Castells_djvu.txt [Consultado 7 Feb. 2018].

Calvi, J. (2006). La industria de la música, las nuevas tecnologías digitales e Internet. Algunas transformaciones y salto en la concentración. [Ebook] p. 3, 21. Disponible en:
<http://www.ehu.eus/ojs/index.php/Zer/article/view/3726/3356> [Consultado 21 Mar. 2018].

Cross, I. (2010). La Música en la Cultura y la Evolución. [Ebook] p.1. Disponible en:
<https://revistas.unlp.edu.ar/Epistemus/article/download/2700/2512/> [Consultado 19 Abr. 2018].

Elies Adell, J. (2018). Música y tecnología: sobre las transformaciones discursivas en la música popular contemporánea. [Ebook] p.100. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=940121> [Consultado 5 Apr. 2018].

Flores Vivar, J. (2009). Nuevos modelos de comunicación, perfiles y tendencias en las redes sociales. [Ebook] Madrid (España), p.75. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3056476.pdf> [Consultado 17 Abr. 2018].

Fouce, H. (2010). De la crisis del mercado discográfico a las nuevas prácticas de escucha. [Ebook] p.66. Disponible en:
<https://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=34&articulo=34-2010-08>
[Consultado 19 Abril 2018].

Fouce, H. (2012). Experiencias memorables en la era de la música instantánea. [Ebook] p.2.3
Disponible en: <http://analisi.cat/article/view/m2012-fouce/m2012-fouce> [Consultado 21 Mar. 2018].

Gadea, A. (2013). La Transformación en la Industria Cultural Música. La Música en la Red y la Producción Musical Entre Artistas. [Ebook] p.24. Disponible en: https://ciencia.urjc.es/bitstream/handle/10115/11959/GADEA%20MATEOS%20ALEJANDRE_TFG_NOV-13.pdf?sequence=1&isAllowed=y [Consultado 18 Abr. 2018].

García Canclini, N. (2002). Las industrias culturales y el desarrollo de los países americanos [Ebook]. Disponible en <http://www.oas.org/udse/espanol/documentos/1hub2.doc> [Consultado, 24 de marzo].

García, E. & Menéndez, M. (1998). Instrumentos musicales paleolíticos: la flauta magdaleniense de la Cueva de la Güelga (Asturias). [Ebook] p.168. Disponible en: <http://espacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:ETFSerie1-715F2DBD-5F3E-ECED-9582-6DCBE705C6E3&dsID=Documento.pdf> [Consultado 19 Abr. 2018].

Horkheimer, M. and Adorno, T. (1944). La Industria Cultural. Iluminismo como Mistificación de Masas. [Ebook] Disponible en: http://blogs.fad.unam.mx/asignatura/lorena_pena/wp-content/uploads/2016/01/Horkheimer-Adorno-la-industria-cultural2.pdf [Consultado 21 Mar. 2018].

Hütt Herrera, Harold (2012), Las Redes Sociales: Una Nueva Herramienta de Difusión [Ebook] p. 91 : Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72923962008> [Consultado: 14 Feb. 2018]

Jenkins 2008 y Castells 2010 citados por Bibliografía: Arriagada, A., Ibañez, F., Bley, C. & Bley, Á. (2017). Músicos, Sellos y Fans en la Era Digital. 1st ed. [Ebook] p.11. Disponible en: <https://static1.squarespace.com/static/57eba5516b8f5be752cb5aeb/t/58f90c048419c26d1f77d75e/1492716556702/Musicos+sellos+y+fans+en+la+era+digital.pdf> [Consultado 16 Abr. 2018].

Jódar Marín, J. (2010). La Era Digital: Nuevos Medios, Nuevos Usuarios y Nuevos Profesionales. [Ebook] p.2. Disponible en: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N71/VARIA/29%20JODAR_REVISADO.pdf [Consultado 21 Jul. 2018].

Kuklinski, H. and Romaní, C. (2007). Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food. [Ebook] pp.5, 28, 29. Disponible en: <https://universoabierto.org/2016/07/20/planeta-web-2-0-inteligencia-colectiva-o-medios-fast-food/> [Consultado 6 Apr. 2018].

Lamacchia, M. (2016). La Música Independiente en la Era Digital. [Ebook] p.41. Disponible en: <http://otrocantar.com/tesis.pdf> [Consultado 18 Abr. 2018].

Lévy, P. (1997). Inteligencia Colectiva: por una antropología del ciberespacio. [Ebook] pp.10, 20. Disponible en: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf> [Consultado 6 Abr. 2018].

Márquez, I. (2010). Hiper música: la música en la era digital. [Ebook] p.2. Disponible en: <https://www.sibetrans.com/trans/articulo/7/hipermusica-la-musica-en-la-era-digital> [Consultado 21 Jun. 2018].

McLuhan, M. & Fiore, Q. (1967). The Medium is the Message. [Ebook] pp.1, 41. Disponible en: https://designopendata.files.wordpress.com/2014/05/themediumisthemessage_marshallmcluhan_quentinfiore.pdf [Consultado 5 Mar. 2018].

Nafria, I. (2007). El usuario, el nuevo rey de Internet". El País. [Ebook] Disponible en: https://elpais.com/tecnologia/2007/11/29/actualidad/1196328485_850215.html [Consultado 16 Apr. 2018].

Negroponte, N. (1995). El Mundo Digital. [Ebook] p.8. Disponible en: <https://users.dcc.uchile.cl/~cguetierr/cursos/INV/serDigital.pdf> [Consultado 12 Mar. 2018].

Pajares Alonso, R. (2013). Historia de la música en 6 bloques: Bloque 3 difusión y notación. [Ebook] p.5. Disponible en: <https://es.scribd.com/doc/316653465/Historia-de-la-musica-en-6-bloques> [Consultado 18 Mar. 2018].

Palmeiro, C. (2018). La Industria del Disco: Economía de las PyMEs de la industria discográfica en la Ciudad de Buenos Aires. [Ebook] Buenos Aires: Observatorio de Industrias Culturales, p.1. Disponible en <https://mediaandentertainmentobservatory.files.wordpress.com/2009/11/la-industria-del-disco-economia-de-las-pymes-de-la-industria-discografica-en-la-ciudad-de-buenos-aires.pdf> [Consultado 26 Abr. 2018].

Roqué Ferrero, M. (2013). Abordajes para pensar la Sociedad de la Información. [Ebook] p.2. Disponible en: <https://docs.google.com/file/d/12gwj4pL-rgx1TKNVatn8JlKxSNWVgYl0ZFpy1k2m3Yvc52gNMozpyE8-BnTk/edit> [Consultado 21 Feb. 2018].

Ruíz García, I. (2006). Iniciación a la historia de la música. [Ebook] Murcia, p.3. Disponible en: <http://iniciaci3b3n-a-la-historia-de-la-mc3basica.pdf> [Consultado 18 Abr. 2018].

Siller, K. (2015). Historia Rápida de la Industria Musical... Y cómo encajas tú en ella.. [Ebook] Disponible en: <https://es.scribd.com/doc/222753519/historia-rapida-de-la-industria-musical-pdf> [Consultado 21 Sep. 2018].

Silvio, J. (1998). Las Comunidades Virtuales como Conductoras del Aprendizaje Permanente. [Ebook] pp.2, 5. Disponible en: https://www2.uned.es/andresbello/documentos/Comunidades_Virtuales.pdf [Consultado 6 Mar. 2018].

Surowiecki, J. (2004). The Wisdom of Crowds. [Ebook] p.25. Disponible en: <https://es.scribd.com/document/323567555/Cien-mejor-que-uno-James-Surowiecki-pdf> [Consultado 16 Mar. 2018].

Toffler, A. (1979). La Tercera Ola. [Ebook] pp.9. 90. 102. 103. 107, 108 Disponible en: <https://cruceshernandezguerra.wikispaces.com/file/view/La+tercera+ola.pdf> [Consultado 21 Mar. 2018].

Torres Osuna, C. (2012). Particularidades y Proyecciones de Futuro de la Industria de la Música en el Siglo XXI: El Caso de la Industria Discográfica Mexicana. [Ebook] p.118. Disponible en: <https://eprints.ucm.es/16231/1/T33847.pdf> [Consultado 12 Mar. 2018].

Yúdice, G. (2018). Nuevas Tecnologías Música y Experiencia. [Ebook] Disponible en: <http://www.posgrado.unam.mx/musica/div/pdf/GilBraga/Yudice-Nuevas.pdf> [Consultado 19 Abr. 2018].

Recursos Web:

Blake Madden (2013) A Brief History of Popular Home Recordings (Página Web) Disponible en: <https://sonicscoop.com/2017/03/12/unofficial-history-home-recording-big-hits-bedroom-studios/> [Consultado 8 May. 2018]

CBC TV (1960). Entrevista McLuhan CBC TV 1960. [video] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=HeDnPP6ntic> [Consultado 21 Feb. 2018].

Goodall, H. (2013). Historia de la notación musical. [video] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=bPr-QYeI7FU&feature=youtu.be&t=22m9s> [Consultado 9 Mar. 2018].

Google (2010). Eric Schmidt at Techonomy. [video] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=UAcCIsrAq70> [Consultado 6 Mar. 2018].

Naisbitt, J. (2018). Entrevista John Naisbitt. [video] Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=lAP0b1_S4gA [Consultado 4 Mar. 2018].

NPR Music (NPR Music) The History of the Boombox, NPR Music (Video) Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=e84hf5aUmNA> [Consultado 15 Mar. 2018].

Rodríguez Ferrándiz, R. (2011). De industrias culturales a industrias del ocio y creativas: los límites del campo cultural. Revista Comunicar 36: La televisión y sus nuevas expresiones, (18). Disponible en: <https://www.revistacomunicar.com/indice/articulo.php?numero=36-2011-18> [Consultado 21 Mar. 2018].

