

Libros de **Cátedra**

Música: sonido e imagen

Hacia los medios de realización artístico-audio-visual

Daniel Duarte Loza (coordinador)

FACULTAD DE
ARTES

S
sociales

**Eduulp**
EDITORIAL DE LA UNLP



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

MÚSICA: SONIDO E IMAGEN

HACIA LOS MEDIOS DE REALIZACIÓN ARTÍSTICO-AUDIO-VISUAL

Daniel Duarte Loza
(coordinador)

Facultad de Artes



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA


EDITORIAL DE LA UNLP

A estos primeros 10 años
de la Cátedra de Música y Medios FDA UNLP,
a nuestras y nuestros estudiantes,
gracias por-
venir

Agradecimientos

A la educación pública y gratuita.

A la Universidad Nacional de La Plata.

A la Lic. Ana Manasanch, responsable de esta colección de la Edulp, quien ha sabido acompañar y entender las vicisitudes del proceso de escritura en medio de la durísima pandemia que atravesamos.

Al Dr. Daniel Belinche, Decano de la FDA, quien siempre ha tenido palabras de aliento para nosotros y nuestro trabajo.

Al increíble equipo de colaboradoras/es, jóvenes graduadas/os y estudiantes avanzadas/os que ha estado presente en estos primeros 10 años y que ha hecho posible el funcionamiento de la Cátedra de Música y Medios.

Al plantel que permanece y continúa participando de la Cátedra y de los Proyectos de Investigación a pesar de todo. Sin ellas/os -y su empuje- este libro no sería posible.

A las y los estudiantes que en muchas ocasiones han sido testigos de los devaneos, en vivo y en directo, para intentar explicar mejor -y en profundidad- algunos temas. Gracias por todo lo que nos han enseñado.

En lo personal, a Aymara, mi amada compañera y a mis adorados soles, Tiziano y Samay: gracias por todo el apoyo, son la sonrisa de cada despertar.

Daniel Duarte Loza

Índice

Prueba de Sonido y Señal de Ajuste _____	7
---	---

Daniel Duarte Loza

PRIMERA PARTE

Poética Artístico-Audio-Visual

Capítulo 1

Música en imagen y sonido: poética de la transformación de los medios _____	11
---	----

Daniel Duarte Loza

Capítulo 2

El proceso audiovisual: la imagen, el sonido y su espacio intermedio _____	23
--	----

Micaela Paez Gallini

Capítulo 3

Música de series: estereotipos socioculturales y medios de realización artístico-audio-visual _____	37
--	----

Mariano Ferrari

Capítulo 4

Pensar el Vjing desde una concepción visonómica _____	54
---	----

Lucía Suárez Stanganelli

SEGUNDA PARTE

Dispositivos, interfaces, herramientas

Capítulo 5

Algoritmos: producción y distribución musical en la actualidad _____	66
--	----

Gastón Chatelet

Capítulo 6

Medios Digitales: Herramientas de autogestión para el desarrollo de un proyecto musical __ 83

Inés Mauri Ungaro

TERCERA PARTE

Radio

Capítulo 7

Radiofonía y música popular: escenarios sonoros _____ 98

Luciana Petrocchi

Capítulo 8

Aproximaciones a la radio desde una experiencia sonoro-musical _____ 111

Ezequiel Causa

Bibliografía ampliatoria _____ 123

Autoras y autores _____ 127

Prueba de Sonido – Señal de Ajuste

En este film velado en blanca noche (...)

Patricio Rey y sus Redonditos de Ricota, Ji Ji Ji

(...) Ese ruido blanco es una alarma en mis oídos.

Soda Stereo, PRÓFUGOS

Escena 1. Interior, tapas adentro de este libro, noche blanca (es decir en vela, sin dormir). Se escucha un ruido blanco. Es exactamente todo lo contrario al silencio. Si el blanco es la suma de todos los colores luz el ruido blanco es la suma de todas las frecuencias en un ancho de banda determinado. Es el sonido que emiten los televisores cuando se quedan sin señal. Pero, por otro lado, es el sonido utilizado (junto con el ruido rosa -mezcla de blanco con rojo, es decir más grave-) para probar los parlantes, en el ensayo general de un recital o en la previa a la proyección de una película. Estamos dentro del guion de una película dentro de una película, en la prueba de sonido de ese sonido que nos llevará a la música o de nuevo al film velado de la noche en vela del comienzo. Ese ruido blanco será análogo al sonido de una lluvia copiosa o al de un aplauso cerrado. Ya empezamos a pensar musicalmente el trabajo con el sonido. Ya comenzamos a transformar los medios en medios de realización artístico-audio-visual.

En la primera parte del libro ahondamos, justamente, en las posibilidades de una poética en el terreno artístico-audio-visual (denominación que iremos desglosando pormenorizadamente). En el primer capítulo, nos centramos, en profundizar sobre las características sonoras de un entorno acústico determinado. Profundizamos en la importancia de tomar conciencia de lo que se escucha y de cómo se lo escucha. Partiendo de la tipología del sonido propuesta por R. Murray Schafer (1994 [1977]) establecemos criterios para repensar la música. A partir de allí planteamos algunas reflexiones para entender mejor el campo de intervención. Desarrollamos, entonces, estrategias para resignificar la escucha y para generar procesos constructivos sonoro-musicales en los medios de realización artístico-audio-visual.

Luego, contemplamos, en el segundo capítulo, a cargo de Micaela Paez Gallini, cuatro aspectos fundamentales del proceso audiovisual: la observación y la escucha; la escritura; la puesta en escena y la puesta en plano. Este recorrido compositivo nos mostrará las cuatro etapas desde dos perspectivas diferentes: la creación y la observación crítica. Entender mejor lo que vemos y escuchamos en las pantallas, pensar cómo se ha hecho y por qué nos

parece que se ha hecho bien será el primer paso para poder pensarnos como artistas en el campo de la realización audiovisual.

Continuamos con la propuesta de un análisis -realizado por Mariano Ferrari en el tercer capítulo- de la relación entre los elementos musicales, semánticos y sonoros que constituyen la cortina musical de una serie, y la representación de estereotipos socioculturales en -y, sobre- Argentina y Latinoamérica existente en el mundo audiovisual de nuestros tiempos. Al abordar una ficción, resulta inevitable tomar decisiones en torno a la estereotipación. Hay quienes eligen reproducir estereotipos en pos de trabajar a partir de códigos culturales que refuerzan la verosimilitud y están quienes, en cambio, deciden criticar o, bien, deconstruir estos estereotipos. En todos los casos, la música suele reforzar o al menos dialogar -simbólicamente hablando- con las demás aristas narrativas presentes en la realización audiovisual.

Por otro lado, Lucía Suárez Stanganelli en el capítulo 4 realiza una arqueología de los medios y plantea una posible historización de experiencias audiovisuales en las que prevalece un sentido musical. Para dar cuenta de esta línea de trabajo elabora el concepto de lo *visonomusical*. Este neologismo le permite ahondar en las lógicas y en las poéticas de las que forma parte la práctica del *vjing*, en las que ella misma está inmersa.

En la segunda parte reflexionamos sobre los dispositivos, las interfaces y las herramientas involucradas, hoy, en la producción, en la distribución y en la gestión musical. Gastón Chatelet en el quinto capítulo se preguntará por los algoritmos en relación con los nuevos modos de configuración de las interfaces audiovisuales que proponen, principalmente, las redes sociales y otras tecnologías emergentes. Los dispositivos ofrecen al usuario el acceso a un conjunto de herramientas o aplicaciones que le permiten crear, modificar o distribuir sus realizaciones artísticas. Mediante el conocimiento de las herramientas con las que trabajamos podemos abrir un abanico de posibilidades y repensar cada aspecto de nuestras realizaciones, no solo en el momento de la producción, sino, también, en las etapas siguientes involucradas en la difusión, la distribución y la gestión.

Siguiendo en esta línea de indagación, Inés Mauri Ungaro en el capítulo 6 se interesará, en particular, por el rol de los medios digitales y sus ejes centrales para trabajar en la autogestión de un proyecto musical en Argentina. Asimismo, dará cuenta de los nuevos actores que intervienen y de su activa participación en el surgimiento de segundas pantallas, plataformas de distribución digital y redes sociales. Finalmente, analizará los nuevos desafíos que se nos presentan y acercará herramientas para poder afrontarlos.

La tercera parte se ocupa de la radio, específicamente, de lo que significa la radio para la música y de, su contracara, lo que representa el hacer de quienes trabajan con el sonido y la música para la radio. Partiendo de la caracterización del arte popular como concepto móvil y, sustancialmente, contra-hegemónico, Luciana Petrocchi, en el séptimo capítulo, aborda las vinculaciones entre la radiofonía como espacio de (re) producción sonora y de producción – proyección de la escucha y de la música popular, en sí. Esta música es definida a partir de una unidad tejida con elementos sonoros que (de) construyen nuestra identidad y el hacer de la radio va a mostrarnos varias posibilidades para generar este entramado. La construcción del oyente como

parte de un colectivo, en un medio resistente, en su esencia auditiva, al avance de la era digital, se sostiene a través de una diversidad de recursos, como prácticas sociales y profesionales, que cultivan una solidaridad entre los materiales y los sentidos. De esta manera, la radio pone en evidencia la configuración de realizaciones artísticas permeadas por experiencias históricas y sociales. Para finalizar y a partir de: una entrevista realizada a un realizador radiofónico, el análisis de una película -que se centra en el fenómeno radial- y un microrrelato autorreferencial sobre la radiofonía, el capítulo 8, a cargo de Ezequiel Causa, reflexiona sobre aspectos relevantes de la vivencia de la radio como actora y protagonista en la vida de una comunidad y de cómo estas experiencias sustanciales contribuyen a la formación sonoro-musical de los/as músicos/as.

Este libro da cuenta, en parte, de la multiplicidad de temas que abordamos cuatrimestre a cuatrimestre en la Cátedra de Música y Medios de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata. La materia tiene un régimen de cursada cuatrimestral que congrega a estudiantes de las carreras de Música Popular y de Artes Audiovisuales y si bien evidenciamos, aquí, una amplia gama de contenidos, no son los únicos que aparecen en la cursada, ni todos son abordados con el mismo grado de profundidad. Cada cursada adquiere, además, un perfil único porque las y los estudiantes van sumando sus propias inquietudes y la materia se va moldeando, de manera sutilmente diferente, a cada cuatrimestre. Esperemos que esta propuesta concentrada contribuya a las cursadas por venir.

Por otro lado, este libro es, doblemente, celebratorio. En primer término, porque esta publicación representa nuestro debut con la Cátedra de Música y Medios en la Editorial de la Universidad Nacional de La Plata y, en segundo lugar, porque viene a dar testimonio de los primeros 10 años de recorrido de la materia como integrante del plan de estudios fundacional de la carrera de Música Popular de la Facultad de Artes UNLP.

Ojalá disfruten de *Música: Sonido e Imagen. Hacia los medios de realización artístico-audiovisual* tanto como nosotros disfrutamos al plasmarlo aquí. Nos encontramos en las aulas, en la presencialidad física o en la presencialidad virtual, transformando los medios para ponerlos, definitivamente, de nuestro lado.

*El montaje final es muy curioso
es en verdad realmente entretenido (...)*

Patricio Rey y sus Redonditos de Ricota, JI JI JI

Daniel Duarte Loza

PRIMERA PARTE

Poética Artístico-Audio-Visual

CAPÍTULO 1

Música en imagen y sonido: poética de la transformación de los medios

Daniel Duarte Loza

*En ocasiones nos llegaba el ruido sofocado
del ascensor en funcionamiento, traca traca traca traca, pero,
cuando enmudecía, el silencio se tornaba aún más denso.*

Haruki Murakami, BAILA, BAILA, BAILA

*Tropezamos en todas partes del mundo
con el zumbido propio de la luz eléctrica.
Es la "tonalidad" del mundo.*

Pascal Quignard, EL ODIO A LA MÚSICA

Acerca del entorno acústico y la definición de *soundscape*: ¿escena sonora o paisaje sonoro?

El compositor, pedagogo y ecólogo acústico -como lo han nombrado por sus innumerables estudios referidos a los entornos acústicos y sus referencias a la salud auditiva-, Raymond Murray Schafer, más conocido en nuestras latitudes como Murray Schafer, a secas, ha impulsado varias denominaciones para adentrarse en la temática de los sonidos que nos circundan.

Probablemente el concepto más reconocido de todos los utilizados por Murray Schafer sea el de *soundscape* [a pesar de la creencia generalizada, no es un término específicamente acuñado por él -según refiere Truax, s.f., la primera vez que se registra su uso es en una publicación realizada por Buckminster Fuller en 1966-]. Tal vez el reconocimiento que se le da a Murray Schafer en vínculo con este término estribe en el amplio -y consecuente- uso y desarrollo que le dio y, por sobre todas las cosas, en la generación de toda una escuela y de un proyecto de estudio basados en este concepto. Volviendo, entonces, al término en sí, esta denominación encierra un juego de palabras. Por un lado, tenemos la palabra *sound* cuyo significado es, ciertamente, sonido. Por otro lado, aparece el sufijo *scape* que en este caso pareciera tomarse -por cercanía y búsqueda asociativa- de la palabra *landscape* que se traduce como paisaje. Como vemos *scape* es parte de la conformación de la palabra *landscape* pero se utiliza habitualmente para hablar de una escena, vista o representación pictórica de algo, como en el caso de *seascape*

(pintura de una vista marítima –según el Diccionario Cambridge, s.f.-) y del mismo *landscape* (*land* es tierra y si *scape* tiene que ver con la representación o la vista, su traducción literal sería la de pintura, vista, representación de la tierra y más específicamente -ya que *land* suele aludir al campo- escena campestre, aunque en castellano se la traduce -habitual y generalmente- como paisaje, a secas). Por tanto, *soundscape* sería, literalmente, la vista, la representación o la escena del sonido. Esta definición tal vez daría a entender mejor que se trata de una experiencia inmersiva ya que implicaría estar presentes en un lugar determinado para percibir dónde están sonando esos sonidos, cómo está compuesta dicha escena y qué es lo que se percibe visualmente en ese lugar donde se realiza la escucha. Por otro lado, la traducción más difundida nos habla de paisaje sonoro y esto ha dado lugar a otras posibles interpretaciones. Con esta traducción del concepto hay quienes vislumbran una idea contemplativa y consideran que el paisaje no integra al ser humano. Para algunas interpretaciones pareciera ser que el paisaje fuera lo ya dado, lo que no manifiesta intervención humana y, entonces, al paisaje se lo contemplaría nada más. Habría que advertir, aquí, que, sin percepción, sin mediación humana ningún paisaje existiría. Y, además, habría que pensar si el concepto de paisaje no admite, realmente, la intervención humana. ¿Cuántos paisajes no han sido diseñados o intervenidos por el ser humano? De todos modos, se entiende que la crítica refiere al hecho de que el paisaje es contemplado por el ser humano y, en ese caso, el principal foco del retrato es, entonces, el de la naturaleza o el de la ciudad. Cuando el encuadre está centrado solo en el paisaje el énfasis no está puesto en mostrar qué hace el ser humano en ese momento si no en cómo se ve ese escenario. La palabra paisaje pareciera referirse más que nada a esta contemplación. Por otro lado, si habláramos de escena del sonido, de escena sonora o de escenario sonoro –más allá del equívoco que se pudiera producir, entendiendo el concepto con referencia a lo teatral o al ambiente social de la música- el sonido pareciera cobrar protagonismo y el rol humano en la percepción de la escena adquiriría, en principio, otra dimensión. El paisaje se percibe, tal vez, como algo fijo, mientras que la escena admitiría la posibilidad de cambio y de movimiento. El término en inglés y sus posibles traducciones dan cuenta, siempre, de un vínculo entre lo que se ve y lo que se escucha: el sonido vinculado de manera intrínseca con la imagen. Si *soundscape* fuera traducido como escena sonora, quizás lograríamos saldar algunos equívocos; en su reemplazo, seguramente, aparecerían otros. Sin embargo -y más allá de las posibles diferencias en la traducción y de perdernos en ella- lo que no presenta dudas es la importancia real de este concepto y el debate que habilita. Pensar en un escenario para lo sonoro representa un paso adelante, siempre. Trabajar en pos del reconocimiento del entorno acústico y de poder distinguir, así, fuentes sonoras, rangos dinámicos, registros, ritmos, timbres, planos, contrapuntos, presentes en la naturaleza, en primer lugar, y, luego, en los pueblos y en las ciudades, se torna algo decisivamente fundamental. El estudio de la escena sonora contribuye notablemente a la construcción de una identidad sonora y, a partir de allí, también, al desarrollo de una impronta musical.

La idea de paisaje sonoro se vincula más con la cuestión geográfica y ese es un punto a favor de esta posibilidad que nos brinda la traducción. El paisaje refiere a una topografía determinada

y al hablar entonces de paisaje sonoro vamos a estar hablando de cómo suena un lugar específico, una geografía en particular. Esta posibilidad terminológica nos permitirá vincularnos también con los estudios actuales de la geografía cultural.

La relación con el paisaje, con el hábitat, con la geografía, con el entorno que nos rodea y que, a su vez, nos constituye, es dinámica e implica un necesario y constante ida y vuelta. El geógrafo marroquí-francés Augustin Berque (1984) plantea una dualidad de base para entender y mediar el paisaje: el paisaje-impronta (marca) y el paisaje-matriz. Esta idea se centra en que el paisaje es un emergente, por un lado, se expone (nos expone) y nos representa, pero, por otro lado, es una matriz que establece un sistema de percepciones y nos rige como estructura invisible para abordar el mundo. La marca-impronta es percibida desde el exterior, la matriz es un desarrollo interior que nos constituye. Percibimos el mundo en función de esa matriz instalada en nosotros mismos (nuestras vivencias, nuestras experiencias). Por eso una realidad geográfica, una topografía, nos condiciona en nuestro modo de ver el mundo y se convierte en parte vital y fundamental de nuestra formación cultural. Esta matriz llevada al plano de lo sonoro (y de lo sonoro-musical) configurará una manera -o varias maneras posibles- de escuchar el mundo.

Tipología de los sonidos del entorno acústico a partir de Murray Schafer

El paisaje sonoro es, resumidamente, todo aquello que suena en el ambiente, en nuestro entorno acústico y para profundizar más en su estudio, Murray Schafer (1994 [1977]) ha propuesto el desarrollo de una tipología de los sonidos: sonido tónica (*keynote sound*), sonido señal o señal sonora (*signal sound*), sonido arquetípico (*archetypal sound*) y sonido marca (*sound-mark*). Estos tipos de sonido no son excluyentes, ni exhaustivos (no abarcan la totalidad de los sonidos posibles). Un mismo sonido puede ser considerado tanto sonido señal como sonido marca; por ejemplo, el sonido de la sirena del antiguo edificio del diario La Prensa, hoy, Casa de la Cultura de la Ciudad de Buenos Aires (que estableció un hito al sonar cuando ocurrieron los bombardeos a Plaza de Mayo en 1955 -y, entonces, podríamos hablar también de una marca histórica, de una marca temporal). A partir de aquí comenzaremos a ahondar, entonces, en sus características puntuales.

Sonido marca (sonido impronta) – Marca sonora

El sonido marca define en el campo de lo sonoro lo que Berque (1984) propone como concepto para la geografía cultural. Es un sonido representativo de un lugar, un sonido propio de una topografía particular, se trata, entonces, de un sonido emergente, característico de una geografía determinada. Podemos citar por ejemplo, el sonido -es decir, los sonidos- del carrillón de

la Catedral de La Plata, con sus campanas acuñadas en diferentes países por distintos constructores y con distintas aleaciones que producen un resultado sonoro heterogéneo y único que lo distingue de otros carrillones del mundo (el espectro poliarmónico de sus campanas tiene un realce diferente en cada una de ellas, generando un timbre no homogéneo entre sí, lo que le da una configuración realmente difícil de amalgamar).

Los sonidos marca o marcas sonoras delimitan un espacio. También podríamos considerar – estableciendo un diálogo fluido con Berque– que los sonidos del paisaje sonoro en el que nos criamos y formamos culturalmente, establecen una matriz sonora que nos hace percibir el entramado sonoro-musical del mundo de un modo peculiar, a partir de su perspectiva, generada por la convivencia temprana y continua con aquellos sonidos. La matriz sonora nos hace entender el mundo de lo sonoro-musical de una forma particular. Y esta matriz sonora es, también, entonces, una matriz musical. La música que escuchamos cuando niños establece, así, una manera específica de aproximarnos al fenómeno sonoro-musical. El tango es una música marca para los porteños (y para los rioplatenses), en particular, pero es, también, una música matriz. Tal vez sea por ello que buena parte del rock nacional sea percibido en el extranjero como tango. Se trata, precisamente, de un rock hecho a partir de esa matriz.

Sonido arquetípico

En línea con la idea de matriz está el concepto de arquetipo propuesto por el psiquiatra y psicólogo Carl G. Jung (1970). En todo caso los arquetipos y el inconsciente colectivo, dos definiciones mutuamente ligadas, propuestas por Jung, conforman una matriz ancestral que vincula a los seres humanos. Esta red matricial que nos dota de una estructura perceptual es innata y está ligada a lo instintivo. Muchas veces damos respuestas a determinados estímulos sin conocerlos específicamente. En cuanto al sonido, Murray Schafer (1994 [1977]) –siguiendo a Jung- plantea la existencia de sonidos arquetípicos que llegan a nuestros oídos aludiendo a un simbolismo antiguo y despertando, en consecuencia, una emoción ancestral. Los simbolismos que arrastran estos sonidos son heredados y esa herencia nos llega desde tiempos remotos. Para comprobar la existencia real de esta herencia de origen antiguo, sin mediación de la cultura –ni de la educación–, presente en el plano de lo inconsciente (y, también, en el del inconsciente colectivo dirá Jung), el ejemplo más claro lo podremos encontrar en asistir a la experiencia de escucha de un sonido arquetípico por parte de niñas y de niños. La espontaneidad y la ingenuidad que les caracteriza nos permitirá atender -a quienes presenciamos ese acto de escucha- a sus reacciones primarias y entender, así, la sinceridad con la que responden a estos estímulos. Cuando suene un trueno querrán esconderse, gritarán y, fundamentalmente, transmitirán el miedo concreto que sienten ante ese estímulo sonoro, en principio, no identificado. Según Murray Schafer (1994 [1977]) el sonido señal del corno de caza también podrá ser considerado arquetípico porque su simbolismo responde a una memoria ancestral. El intervalo de cuarta ascendente producto de la sucesión entre el tercer armónico y el cuarto

de la serie armónica obtenida a partir de soplar el cuerno de un animal ha quedado establecido como símbolo milenario del llamado de caza.

Sonido señal – señal sonora

En cuanto a la definición específica de sonido señal -más allá de que ya hemos mencionado el término y de que hemos hablado de la posibilidad de que un sonido denominado señal pueda ser considerado también marca o arquetípico, aún no hemos hablado de sus características propias- podemos decir que se trata de un sonido diseñado para convocar nuestra plena atención. El oído es el sentido de la alerta. Según su conformación fisiológica el oído no posee reparos, no puede cerrarse para dejar de oír. Por eso no descansa nunca y se mantiene siempre despierto. El oído en tanto sentido es, entonces, el encargado de alertarnos, en cualquier momento, de lo que pudiera acontecer. Por eso las alarmas actuales -que cumplen la función de despertarnos (antiguamente los llamados relojes despertadores) y aquellas que deben lograr nuestra atención aún despiertos- emiten señales audibles. Se sabe que apelar al oído es convocar a este sentido que no duerme nunca y que se encargará, con mayores probabilidades de éxito, de traernos de vuelta -inclusive desde el más lejano y profundo estado del sueño- a la vigilia y a la conciencia. El conocimiento de esta realidad fisiológica es algo que dominan quienes se ocupan de diseñar las estrategias para llamarnos la atención, de divulgar un comunicado o, bien, de darnos una orden (también los encargados de imponernos una marca a través de la publicidad). Se sabe que a través del oído no podremos dejar de atender al comando que se emita. Como comenta el escritor y guionista (también violonchelista) francés Pascal Quignard acerca de la etimología del verbo oír: “oír es obedecer. En latín escuchar se dice *obaudire*. *Obaudire* derivó a la forma castellana obedecer. La audición, la *audientia*, es una *obaudientia*, es una obediencia” (1998, p. 61). Pareciera ser entonces que, además, de representar el sentido de la alerta, el oído es el sentido predestinado a recibir las órdenes, a ser el canal de recepción de los disciplinamientos. Por tanto los sonidos señal, volviendo a Murray Schafer (1994 [1977]):

Son sonidos en primer plano y son escuchados conscientemente. En términos de los psicólogos son figura más que fondo. Cualquier sonido puede ser escuchado conscientemente y, entonces, cualquier sonido puede ser figura o señal, pero para los propósitos de nuestro estudio orientado hacia la comunidad, nos restringiremos a mencionar algunas de esas señales que *deben* ser escuchadas porque constituyen artefactos acústicos diseñados para alertarnos: campanas, silbatos, bocinas y sirenas (cursivas presentes en el original, T.del A., p. 10)¹.

¹ Signals are foreground sounds and they are listened to consciously. In terms of the psychologist, they are figure rather than ground. Any sound could be listened to consciously and so any sound can become a figure or signal, but for the purposes of our community-oriented study we will confine ourselves to mentioning some of those signals which *must* be listened to because they constitute acoustic warning devices: bells, whistles, horns and sirens.

Sonido tónica - sonido fundamental

Al hablar de sonido tónica (*keynote sound* en inglés) se plantea un vínculo intrínseco con el pensamiento musical. El término tónica se utiliza en música para referir a la nota que funciona como centro tonal y eje gravitatorio de una música concebida dentro de los parámetros de la tonalidad.

Tónica según Murray Schafer (1994 [1977]):

Es la nota que identifica la tonalidad de una composición particular. Es el ancla o sonido fundamental y aunque el material pueda modular en torno a él, a menudo opacando su importancia, es en referencia a su existencia que todo adquiere un significado particular. Los sonidos tónica no tienen que ser escuchados conscientemente (*como pasa con el sonido señal*); son apenas oídos pero no pueden ser soslayados, para los sonidos tónica aparece una escucha rutinaria a pesar de ellos mismos.

(...) Aunque los sonidos tónica pueden no ser siempre escuchados conscientemente el hecho de que estén ubicuamente allí sugiere la posibilidad de una profunda y penetrante influencia en nuestros comportamientos y humores. Los sonidos tónica de un lugar determinado son importantes porque nos ayudan a semblantear la personalidad de las personas que conviven con ellos (las cursivas son nuestras, T. del A., p. 9)².

Es importante definir el rol que cumplen los sonidos tónica en el entorno acústico. Son sonidos que no suelen sobresalir, muchas veces se determina, paradójicamente, su existencia por su repentina ausencia. El corte abrupto en su emisión nos hace darnos cuenta de que allí estaban presentes; esto sucede, por ejemplo, con el motor de una heladera (el famoso “efecto heladera” referido infinitas veces en las clases de composición), con un generador eléctrico o, bien, con un compresor. Son sonidos base, operan de fundamentales. Son el fondo sobre el que todo sonido presente en el entorno pivotea y se convierte en figura. En el rol que desempeñan condicionan, a pesar de su presencia no declamada, a todos los otros sonidos y obligan a esos sonidos a ubicarse en otra porción del registro para que puedan ser escuchados. Este procedimiento es habitual entre los animales y los insectos, cada uno de los grupos se ubica en un rango de frecuencia que le permita comunicarse con sus pares evitando, así, molestas interferencias en su vital comunicación. Las características más notables de los sonidos tónica son la permanencia en el tiempo, la fluidez y una intensidad no demasiado estentórea. El registro suele ser grave porque eso evita, en principio, que se destaquen a la primera escucha, si bien pueden llegar a

² (...) It is the note that identifies the key or tonality of a particular composition. It is the anchor or fundamental tone and although the material may modulate around it, often obscuring its importance, it is in reference to this point that everything else takes on its special meaning. Keynote sounds do not have to be listened to consciously; they are overheard but can not be overlooked, for keynote sounds become listening habits in spite of themselves. Even though keynote sounds may not always be heard consciously, the fact that they are ubiquitously there suggests the possibility of a deep and pervasive influence on our behavior and moods. The keynote sounds of a given place are important because they help to outline the character of men living among them.

existir casos de sonidos tónica que se ubiquen en registros más agudos, aunque, probablemente, a una intensidad mínima (de otra manera se transformarían, inevitablemente, en figuras). Valga como ejemplo de esta última posibilidad el sonido producido por los tubos fluorescentes de iluminación (muy habituales en las oficinas -y de allí también el humor consecuente de quienes desempeñan sus labores en esos ámbitos-). El comportamiento textural de estos sonidos en el entorno acústico es análogo en la música al de las notas pedales. Un ejemplo musical afín puede ser el del *órganum* medieval.

Estrategias para resignificar la escucha

A través de la escucha atenta del entorno acústico podemos lograr, entonces, un reconocimiento de los sonidos que nos rodean y de su estructura. Esta posibilidad nos brinda herramientas concretas para entender la dinámica y el funcionamiento interno de nuestro ecosistema sonoro. A partir de este entendimiento podemos trabajar en reconocer una identidad sonora y, yendo más en profundidad, en lograr construir una identidad sonoro-musical. Conociendo las características sonoras del lugar que habitamos podemos situarnos con mayor seguridad y, también, determinar cuáles son nuestras posibilidades concretas de emisión.

El desafío de reconocer nuestro entorno acústico mediante la identificación de los tipos de sonidos planteados por Murray Schafer (1994 [1977]) significa un posicionamiento concreto que nos ayuda a entender más en detalle nuestra matriz sonora. Este marco perceptual y la manera en que entendemos el mundo sonoro a partir de allí es algo que por lo general queda en el plano de lo inconsciente. Avanzar en la toma de conciencia de cómo es la configuración de esta matriz y de qué es lo que determina, produce, siempre, un crecimiento en nuestra formación artístico-sonoro-musical.

Por otro lado, la recreación de un entorno acústico determinado –como el propio– o, bien, la creación de uno diferente conociendo las características sonoras que debe tener cualquier lugar representa una herramienta fundamental para el trabajo compositivo, sea para una producción nuestra como para un trabajo enmarcado dentro del ámbito de los medios. La música que propongamos, entonces, también gozará de mayores posibilidades de expresión si el universo sonoro en el que se inscribe resulta un hábitat conocido. Como hemos podido apreciar, -y, también, ejemplificar- siguiendo la tipología propuesta por Murray Schafer, los conceptos vinculados al entorno acústico pueden tener su correlato en maneras de producir música. Cuando se piensa en música hoy en día, el escenario se plantea como un terreno notablemente expandido en materia de creación artística. Su pertenencia ya no queda comprendida solamente al ejercicio acústico, al dominio instrumental, ni a la sala de conciertos, ni, tampoco, al recital. La radio, la televisión, el cine, el video, la computadora, Internet, los videojuegos, la telefonía celular y los más variados equipos de reproducción portátil son espacio-tiempos donde la música va a encontrar muchísimos seguidores y fuertes demandas de intervención artística, técnica y estética. Por este motivo, nos interesa profundizar en el rol de la música en los medios y, en particular, ver de qué manera podemos transformarlos en medios de realización artístico-audio-visual.

Medios de realización artístico-audio-visual

La experiencia vital del ser humano, en la actualidad, es atravesada, permanentemente, por la utilización de algún dispositivo tecnológico, de algún medio. Si bien es cierto que lo electrónico, hoy en día, tiene una presencia fundamental en la vida de las personas (ya que tenemos en cuenta que el uso de la palabra tecnología ha quedado restringido, mayormente –por usos y costumbres–, a su asociación con lo electrónico) consideramos, también, que el significado de la palabra tecnología, partiendo de su etimología, es mucho más amplio. La tecnología nos refiere, así, en su origen, a un conjunto de saberes sobre lo técnico y de ahí su aplicación a la gama de instrumentos que facilitan el trabajo en determinado campo de acción. Esto es algo que, desde el punto de vista de nuestra cátedra, Música y Medios, y el proyecto de investigación que llevamos adelante sobre poéticas entre el arte y la tecnología, resulta fundamental y de total pertinencia: en su origen tecnología es *tekné* (arte) + *logía* (estudio de la raíz precedente), por lo tanto, su significado en principio es estudio o conocimiento del arte (en su sentido amplio de habilidad empírica o pericia que incluye a lo que conocemos, propiamente, como arte, también). Vemos, de este modo, cómo la tecnología está vinculada, entonces, al arte desde sus orígenes.

Por otro lado, cuando hablamos de medio, en principio, tal vez sea posible interpretar este término como referido a un medio de comunicación (que es el significado que se ha impuesto mayormente cuando se utiliza la palabra sola, a secas). Esta interpretación es válida, sin embargo, cuando decimos medio/s, también lo hacemos en un sentido más amplio, ciertamente. La vida humana sin intermediación, sin instrumentos de mediación entre la voluntad y su realización se ha vuelto impracticable. La mayoría de las acciones humanas están mediadas. Las herramientas, las máquinas, los materiales, los soportes, los instrumentos (también los musicales) nos permiten alcanzar objetivos que de otra manera no serían posibles. Necesitamos de estos medios para desenvolvemos cotidianamente y para resolver las problemáticas de nuestro día a día. Son, justamente, lo que está en el medio, lo que está *entre*. Es decir, lo que media entre nuestra voluntad y nuestros objetivos. Necesitamos de ese medio para poder *llegar a*. Podemos decir, entonces, que los medios se presentan, a priori, como facilitadores. Por eso es que el catedrático e investigador canadiense Marshall McLuhan (Edmonton, 1911-Toronto, 1980) –quien ha sabido adelantarse en el tiempo aportando conceptos que luego se han tornado fundamentales como el de aldea global– ha definido a los medios como extensiones del ser humano (McLuhan, 1996 [1964]). A través de los medios, el ser humano intermedia sus experiencias y sus realizaciones. Un medio puede ser, entonces, tanto un utensilio de cocina, como un mapa como, así también lo es, una guitarra, o, bien, un tango. Así, por ejemplo, a través de estos medios, una persona logra introducir un bocado en su boca, recordar un lugar o llegar hasta él, hacer escuchar una composición musical, que la gente baile o, bien, que se aprecien las virtudes poéticas o musicales de un autor. Decía el poeta uruguayo-argentino Horacio Ferrer (Montevideo, 1933 - Buenos Aires, 2014) que para él la mejor imprenta que podía elegir, era un tango (es decir que el medio por excelencia para dar a conocer su poesía era, precisamente, el tango) (Ferrer, 2011). Justamente es la imprenta el medio al que McLuhan en *La Galaxia Gutenberg* (1998 [1962]) propone

como protagonista de un cambio fundamental de paradigma en la historia de la humanidad. El ser humano pasa, entonces, del paradigma sonoro-oral-auditivo a un paradigma predominantemente visual. Las historias que otrora se escuchaban y se aprendían narradas por otros, en comunidad, ahora podían ser visualizadas (leídas –inclusive en silencio–) hasta en la intimidad. Es decir que, con el cambio de paradigma en relación con los sentidos perceptuales, cambiaría, además, el paradigma en sentido social. Ya no era necesario el narrador oral para poder llegar a conocer una historia, un mito, una leyenda. El libro habilitaría, así, la posibilidad de obtener la información mediante la lectura de su texto.

En una cultura como la nuestra, con una larga tradición de fraccionar y dividir para controlar, puede ser un choque que le recuerden a uno que, operativa y prácticamente, el medio es el mensaje. Esto significa simplemente que las consecuencias individuales y sociales de cualquier medio, es decir, de cualquiera de nuestras extensiones, resultan de la nueva escala que introduce en nuestros asuntos cualquier extensión o tecnología nueva (McLuhan, 1996 [1964]).

La manera en que mediamos las cosas, a través de nuestras extensiones, produce que modifiquemos, así, nuestra manera de percibir el mundo. El medio pasa, de alguna manera, a ser el mismísimo fin. “El medio es el mensaje” dirá, entonces, McLuhan (1996 [1964]). Nuestra manera de relacionarnos con el mundo se transforma a través del medio, a través de la extensión de nuestro cuerpo y de nuestra conciencia. Los medios descritos por McLuhan pasan a ser mensaje, por tanto, condicionantes de los procesos y de los resultados en la elaboración de los contenidos. La totalidad de la experiencia humana aparece, así, condicionada por esta omnipotencia y omnipresencia de los medios. Un excelente ejemplo cinematográfico en este sentido –que lleva esta cuestión al paroxismo– es la obra maestra del director estadounidense Stanley Kubrick (Nueva York 1928-Childwickbury Manor, Inglaterra, 1999) *2001: Odisea del Espacio* (1968). La máquina asume funciones y responsabilidades que le son asignadas como extensión. Sin embargo, como el ser humano cedió esas asignaciones para habilitárselas a la máquina, se deja condicionar por ese medio que le dicta, entonces, cómo debería ser su proceder. Pero la máquina actúa tomando decisiones independientes y empieza, entonces, a accionar por sí misma según su propio criterio. El ser humano comienza, así, a ser dominado por aquella, en principio, extensión de sí mismo.

Es por eso que en este planteo –que se sustenta en el trabajo que realizamos en la cátedra de Música y Medios de la Facultad de Artes y en el proyecto de investigación que venimos desarrollando– surge la necesidad de estudiar aquellas formas que instalan una poética orgánica entre el arte y la tecnología, un hacer humano que reformule lo mecánico, lo eléctrico, lo digital. Aclaremos, entonces, que por poética entendemos a todo aquello que está relacionado con la poesía en el arte, pero, además, utilizamos el término de manera polisémica considerándolo, también, como aquella plataforma operacional, aquel conjunto de operaciones artísticas que conforman un programa, una plataforma estética (Eco, 1992 [1962]). Cuando decimos poética orgánica nos referimos, además, a un programa operativo del arte construido armónicamente con

aptitud vital y humana que, sin desaprovechar los recursos específicos que atañen a los medios, nos permita proponer una mediación en escala humana entre el arte y la tecnología. Así podremos generar conciencia acerca del efecto condicionante que pueden producir los medios y desarrollar, a su vez, una alternativa humana que aproveche estas posibilidades, produciendo realizaciones artístico-audio-visuales (separamos con un guion lo audiovisual, en particular, porque consideramos que la operatoria rige tanto para los medios que operan a través del audio como para los que trabajan con la imagen y el sonido) desviándose de los condicionamientos.

Los medios de comunicación asumen una función primordial en nuestros días. Diseminan contenidos de manera muy ágil y dinámica. Pero, así como comunican, sus modos -y sus humores-, influyen decididamente. Volvemos aquí al tema de la intervención y de los condicionamientos que producen los medios en la vida de los seres humanos. A sabiendas de esto, los medios de comunicación son utilizados arbitrariamente para imponer ciertas miradas, ciertos contenidos y para promover, así también, ciertas formas de pensamiento. Es interesante señalar aquí que *mediatización* (*mediatizar*) implica *stricto sensu* (RAE, s.f., definición 1) una intervención que limita la libertad de acción de una persona. La hegemonía descrita por el filósofo italiano Antonio Gramsci (Ales, Cerdeña, 1891-Roma, 1937) se apropia, hoy, de medios que le permiten, así, cumplir con su cometido de mediatización (Gramsci, 1971 [1948]). En este sentido, entendemos que el rol del oído y de la escucha, a través de propuestas sonoras y musicales conscientes, constituye una base necesaria y fundamental para contribuir a revertir la reificación de los espectadores, de los auditores. Transformar los medios de comunicación que plantean una dirección unívoca del contenido en medios de realización artístico-audio-visual da lugar a una resignificación de los sentidos puestos en juego. A contramarcha del paradigma impuesto –preponderantemente visual–, lo sonoro-musical potenciando lo auditivo y, a su vez, modificando el vínculo audio-visual, se torna una herramienta fundamental para revertir procesos que, a priori, parecerían inmodificables. Si los medios no emiten solo comunicaciones a ser receptadas, sino que quien recibe también puede ser parte de una propuesta artística, o, bien, quien emite construye una propuesta artística que habilita la apertura de los sentidos de quien recibe (que, además, puede tener la capacidad de emitir), se estará encaminando la propuesta hacia una posibilidad emancipadora de los condicionamientos operados a través de la tecnología. En Brasil durante la última dictadura militar, más precisamente en 1967, surgió el movimiento de la *Tropicália* y “la estrategia de los líderes del tropicalismo (desde la música popular) fue la de dinamitar desde dentro –es decir: implosionar– los Festivales de la canción que dominaban la televisión brasileña y cautivaban al público por aquellos días” (Duarte Loza, 2018). Esta estrategia llevó al movimiento a ganar reconocimiento masivo y a sus integrantes a convertirse en referentes culturales de una propuesta artística en franca rebeldía contra el régimen militar.

El sonido y la música pueden constituirse en elementos poéticos -con eminente poder disruptivo- ante cierta lógica mecanicista instalada en los medios. La posibilidad de generar realizaciones artístico-audio-visuales dentro del ámbito de los medios, apuesta, así, a una transformación genuina producida desde su mismísimo interior. Los medios audio-visuales son susceptibles de ser poetizados orgánicamente a través del sonido y de la música a partir del trabajo artístico. El

contexto actual de la era digital se manifiesta, palmariamente, en una total inmersión del ser humano en el campo de las nuevas tecnologías y en las redes sociales. Estas nos hacen pertenecer, automáticamente, desde el primer clic, a la aldea global descrita por McLuhan (1998 [1962]; 1996 [1964]; 1993). Ocurre una verdadera e instantánea mediatización. Podríamos decir con Averbeck-Lietz (2017) -siguiendo, a su vez, a Eliseo Verón- que la mediación nos pone de manifiesto el contexto del contenido de un mensaje mientras que la mediatización se refiere al contexto del dispositivo tecnológico y –hoy en día– al funcionamiento transmedial de la comunicación digital. En esta era denominada como Antropoceno, la acción del ser humano es fundamental en relación con el medio ambiente, pero lo digital no deja de dar cuenta de las capas materiales que lo constituyen. Antropoceno “... es un concepto que responde a los interrogantes específicos que plantea la situación tecnológica” (Parikka, 2021, p. 94). Ante esta realidad tan tecnologizada -muchas veces presentada como apocalíptica- podemos pensar que la capacidad poética del sonido y de la música se presenta, sobre todo en América Latina, como una potencial herramienta de ejercicio disruptivo, crítico y activo, que nos brinda posibilidades cuestionadoras, con alcances y potencialidades decididamente esperanzadoras y todavía insospechadas.

Cuando se trabaja en el campo de lo audiovisual, en general, el énfasis está puesto en lo visual, en la imagen. Clara muestra de esta aseveración son, históricamente, la gran mayoría de las películas de cine argentino en las que el sonido es un factor poco cuidado y la música suele ser compuesta para instrumental MIDI (instrumentos diseñados electrónicamente para simular uno acústico) –nunca para orquesta o, bien, para un ensamble acústico generoso en el orgánico de instrumentos–. Esto obedece, ciertamente, a factores de índole económica, pero, también, al hecho de que las películas, en el ámbito local, se piensan, mayormente, como una trama con imágenes y el sonido y la música son considerados factores a sumar luego (en la posproducción) como mero complemento. Esta línea de pensamiento no contempla que al hablar de una realización audiovisual debería existir un preciso equilibrio entre la presencia sonora (audio) y la visual. De hecho, cualquier realización audiovisual memorable en la que pensemos, además de un gran trabajo con la trama y con la imagen, tendrá, sin lugar a dudas, una excelente realización en el plano sonoro y en el musical. Esto se aplica al campo del cine, pero también a la televisión y a la publicidad audiovisual. En los medios eminentemente sonoros, como, por ejemplo, en la radio, encontraremos que el énfasis siempre está puesto en la información y en la comunicación. Los encargados de hacer radio van a ser, mayormente, periodistas o comunicadores. En la Argentina no hay casi desarrollo del campo del arte radiofónico (de hecho, el arte sonoro tiene un escaso desarrollo también). Como contraste podemos apreciar que en el mundo sí existen emisoras que solo están dedicadas a transmitir, exclusivamente, arte sonoro y arte radiofónico, o, bien, en las estaciones de radio oficiales y de gran alcance poseen horarios en los que se emiten programas dedicados, completamente, a estas expresiones. Estos criterios que detallamos con respecto a los medios sonoros y a los audiovisuales, están proliferando, además, en los medios electrónicos y en las redes que trabajan, también, de manera audio-visual. Consideramos, entonces, de suma importancia el estudio de estas posibilidades de trabajo artístico a partir del sonido y de la música ya que representan

un aporte fundamental para comenzar a revertir la orfandad existente en estos aspectos y constituyen, en sí, una verdadera contribución para mejorar los desempeños de nuestras producciones locales relacionadas con el audio y con lo audio-visual.

Referencias

- Averbeck-Lietz, S. (2017). (Re)leer a Eliseo Verón: mediación y mediatización. Dos conceptos complementarios para las Ciencias de la Información y de la Comunicación. Publicación digital. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.35659/designis.i29p69-82>
- Berque, A. (enero/marzo, 1984). Paysage-empreinte, paysage-matrice: éléments de problématique pour une géographie culturelle. En *Espace géographique* 13(1), 33-34.
- Cambridge University Press (s.f.). Seascape. En *Cambridge Dictionary*. Recuperado de: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/seascape>
- Duarte Loza, D. (2018). *Música imagen y cuerpo: Arte indisciplinario de América Latina*. Tesis doctoral. Recuperada de: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/67831>
- Eco, U. (1992 [1962]). *Obra abierta*. Barcelona: Planeta-De Agostini.
- Ferrer, H. (2011). La poesía del tango: su origen y evolución. Apuntes de clase. Buenos Aires: Academia Nacional del Tango.
- Gramsci, A. (1971 [1948]). *El materialismo histórico y la filosofía de Benedetto Croce*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Jung, C. G. (1970). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.
- McLuhan, M. (1996 [1964]). *Comprender los Medios de Comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- _____ (1998 [1962]). *La Galaxia Gutenberg. Génesis del "Homo Typographicus"*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- McLuhan, M., Powers, B. R. (1993). *La Aldea Global. Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI*. Barcelona: Gedisa.
- Murakami, H. (2012). *Baila, Baila, Baila*. Barcelona: Ed. Tusquets
- Parikka, J. (2021). Una geología de los medios. Buenos Aires: Caja Negra
- Quignard, P. (1998). *El odio a la música*. Barcelona: Ed. Andrés Bello
- Real Academia Española. (s.f.). Mediatizar. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de: <https://dle.rae.es/mediatizar>
- Schafer, R. M. (1994 [1977]). *The Soundscape: our sonic environment and the tuning of the world*. Vermont: Destiny.
- Truax, B. (s.f.). Soundscape: early uses of the term. Canada: Simon Fraser University. Recuperado de: <https://www.sfu.ca/~truax/soundscape.html>

CAPÍTULO 2

El proceso audiovisual: la imagen, el sonido y su espacio intermedio

Micaela Paez Gallini

La observación y la escucha

El entorno, a través de nuestros sentidos y de nuestras sensibilidades, establece permanentemente un vínculo con nuestro cuerpo que activa procesos -también mentales- como la percepción, la memoria y la imaginación. Entendiendo que la percepción es ese *adquirir el primer conocimiento de una cosa por medio de las impresiones que comunican los sentidos*, tendremos, entonces, al alcance de nuestros procesos de memoria un compendio de lo visto y observado y de lo oído y escuchado, pero también de aquello que hemos visto y oído sin habernos decidido a mirar y, por consiguiente, a observar o a escuchar. Contaremos, de este modo, con una categorización (in)voluntaria visual y sonora en nuestra mente de aquello que hemos vivido. El espectro de posibilidades frente al proceso de imaginación, nuevamente (in)voluntario, será vasto. Y tendrá por inicio y por fin momentos inciertos y fortuitos o bien precisos y certeros.

Imaginemos una vereda de baldosas amarillas y un par de zapatillas celestes. Sumémosle el sonido de las hojas secas en el viento y el de la flauta de pan de los afiladores en medio del silencio de la siesta en algún barrio platense. Podría ser este un escenario cotidiano de la infancia colmado de detalles perceptivos que compongan un sinfín de información sensorial. Entonces la pregunta: ¿Cuánto de eso que nos parece fiel a nuestros recuerdos es real y cuánto fue descartado, fragmentado o inclusive manipulado?

Si partimos de la idea de que el recorrido diario de nuestras vidas nos ofrece de por sí componentes con los que interactuar podemos afirmar que se nos presentan permanentemente instancias de estimulación sensorial. Esto nos deja inmersos en medio de un *paisaje sonoro* conformado por aquello que suena a nuestro alrededor, y las particularidades de estos entornos son las que nos hacen percibir las diferentes identidades de cada sitio y sus fluctuaciones en el tiempo (Carles, 2007).

Existe una primera impresión sobre aquello que miramos y oímos por primera vez. Este momento de reconocimiento y encuentro entre nuestros sentidos y lo que nos rodea deja una carga de datos en nuestra memoria que sienta las bases para almacenar y recuperar información del pasado. Para una mejor aproximación pensemos en dos grupos de almacenamiento para luego combinarlos: imágenes y sonidos.

Las imágenes provendrán de lo visto y de lo observado, haciendo esta diferenciación entre percibir y examinar respectivamente. Estas imágenes podrán tener particularidades que llamen nuestra atención de manera individual o bien pertenecer a sistemas de imágenes que conformen espacios. Y aquí entra en juego el transitar. El ejercicio constante de la percepción como acto consciente será lo que nos permita poder incorporar esta información visual y más adelante contar con ella para poder utilizarla en procesos de creación. Si bien es importante considerar los procesos creativos como momentos planificados y no como tormentas pasajeras de inspiración, también es cierto que las estimulaciones repentinas pueden operar favorablemente en algunas circunstancias. Ya veremos cuáles.

Por otra parte, sucede algo distinto con el sonido. Podríamos pensar que estos paisajes sonoros de los que hablábamos anteriormente nos invaden permanentemente, pero en lugar de pensar que no dejan espacios en blanco para permitirnos la escucha selectiva conviene preguntarnos cómo están distribuidos y organizados estos sonidos a nuestro alrededor.

Si pensamos en organización sonora debemos entender que según donde estemos ubicados tendremos una escucha privilegiada respecto de algunos componentes del espacio y no alcanzaremos a oír en detalle algunos otros. Por esta razón el transitar sonoro y el visual presentarán diferencias, como así también los procesos posteriores de análisis y tratamiento de imagen y sonido.

Pongamos como punto de partida la memoria y como horizonte la instancia creativa. Consideremos a la memoria un espacio de almacenamiento con zonas de diversos grises. Y otorguémosle una lógica de organización que permita la clasificación de los recuerdos para su futura recuperación operando en función de intereses personales.

El proceso creativo, aun contando con puntos comunes para todo tipo de disciplina, en el caso del guion audiovisual puede resultar un camino ondulante y llevar mucho más tiempo del imaginado en un principio. Si bien las razones de la dilación pueden variar tienden a girar en torno al inicio de la actividad. Aquí las dudas: cómo empiezo a escribir; cuál será mi punto de partida; convendrá empezar por los personajes o por una escena colmada de acciones (Field, 1995).

Es en este punto de dudas y confusiones en donde debemos encontrar el curso natural de lo que necesitamos contar. Y es que las dinámicas del proceso creativo no necesariamente serán lineales o tendrán inicios y cierres concretos. Suele suceder que funcionan como sistemas de intervención permanente en la escritura. ¿O es acaso la escritura la que interviene en el proceso creativo? Preguntas como esta se presentarán en numerosas oportunidades tanto en la mente como en el papel.

Y es que estas dinámicas del proceso creativo a las que nos referimos representan al conjunto de pasos que damos camino a la escritura del guion y a las herramientas que elegimos o nos toca usar. Esos sistemas que las componen tendrán inconstancias e imprevistos que afectarán ineludiblemente la tarea creativa.

Hasta aquí, entonces, la incorporación de información sonora y visual a través de nuestros sentidos. Hasta aquí la percepción.

Sin perder de vista el hecho de que los pasos que aquí se sugiere seguir al momento de pensar en una escritura audiovisual no son compartimientos estancos ni tampoco conforman un manual de instrucciones, vale aclarar que la idea de pensar en la realización de un guion como la mera escritura dista de lo que suele suceder en realidad. Esta concepción de que aquel que se dedica a la escritura es una persona ensimismada e inmersa en sus pensamientos y cavilaciones no coincide con las dinámicas propias del audiovisual tal como lo concebimos hoy en día. Apartando de la cuestión a las adaptaciones provenientes de la literatura, por supuesto, ya que demandan un proceso transpositivo de escritura completamente distinto y este puede (o no) tener puntos de coincidencia con la literatura.

Ahora bien, si damos por concluida, al menos momentáneamente, la cuestión de la observación, escucha y percepción conjunta podemos adentrarnos en lo que llamaremos *categorización*. La categorización a la que hacemos referencia no es más que el proceso de selección y clasificación de lo incorporado a través de nuestros sentidos. A esta clasificación que planteamos como una posibilidad le asignaremos por división las mismas dos áreas a las que venimos haciendo referencia en los párrafos anteriores: visual y sonora. Nuevamente lo sugerido, no como la totalidad de las posibilidades sino como una de ellas. Cada área nos propondrá puntos de partida y enfoques para comenzar el proceso de escritura. En los dos casos pensemos en conceptos con la apertura suficiente como para poder estirar y comprimir los sistemas que vayamos componiendo.

Pero en principio clarifiquemos.

Si estando al aire libre, recostados sobre el césped, dirigimos la mirada hacia el cielo que asoma entre la copa de los árboles y algo en esa imagen nos despierta mayor interés dejando algunas esquinas o rincones del panorama visual en un lugar de menor importancia entonces tendremos una *escena sugerida*. Este será nuestro primer concepto abierto. Y es ahí en donde empezaremos el trabajo creativo. Qué se queda fuera del campo visual por elección y qué deberá formar parte de lo que esté descrito como escenario. Una posibilidad de paso siguiente es pensar en la razón por la cual esta escena sugerida formará parte de la historia a contar: cuál será su *funcionalidad*.

Algo similar ocurrirá con el sonido. Pero ya no será tan sencillo descartar rincones. Aquí será necesario un ejercicio mucho más consciente que ya mencionamos anteriormente: la escucha selectiva. Y lo sugerido en esta instancia no será una escena sonora sino un probable esquema de *planos sonoros*. Y, sí, este será nuestro segundo concepto abierto. Y el esquema mencionado quizás un esbozo de diseño sonoro.

Por último, puede resultar útil pensar en un modelo (in)voluntario de organización de contenido, ya no de forma (como sucedía en los párrafos anteriores). Abordemos esto de la siguiente manera: lo sugerido, tanto visual como sonoramente, y categorizado nos dará involuntariamente posibilidades argumentales. Aquello que nos llame la atención observar o escuchar selectivamente posiblemente responda de manera intuitiva a lo que busquemos contar. En cambio, voluntariamente, es decir pasando por el filtro de nuestra selección, lo sugerido y categorizado, nos conducirá al ejercicio de pensar estructuras y construcciones en función de estéticas que tengan

que ver con nuestra mirada de autorxs. Pero todo esto solo tendrá sentido si mantenemos un diálogo permanente con la idea de que este proceso tendrá su inicio y su finalización en momentos que podrán ser fortuitos y que la estimulación creativa deberá necesariamente ser continua. Y es que la propuesta es, esencialmente, predisponerse a observar y a escuchar.

La escritura

Si pensamos en qué es escribir suele venírse nos a la mente la representación gráfica de las ideas previamente formadas de modo claro en nuestra mente. Esto es ciertamente acertado si lo que buscamos en una definición pragmática de la cuestión. Ahora bien: si en cambio lo que pretendemos es un análisis crítico del asunto podría resultar más apropiado pensar en cuántas y cuáles son las etapas de la escritura, pensando ésta como un conjunto de procesos, todos ellos orientados a efectos de conseguir el tan ambicionado guion.

Es así como nos encontramos frente a un panorama que habilita un abordaje mucho más complejo de lo usual al momento de escribir. Daremos con una primera etapa que podemos llamar *fragmentación* para arribar luego a una segunda que tendrá por nombre *manipulación* y nos conducirá a una tercera instancia: la *composición*. Recién en este punto, y considerando la apertura constante de la escritura *interna*, procederemos a la *escritura gráfica* per se que también tendrá un sistema propio de planificación.

Hasta ahora los abordajes hechos nos condujeron siempre por el camino de la percepción y lo interno haciendo un trabajo consciente sobre el terreno de lo sensorial. Pero de aquí en más nos moveremos en una doble senda: la de la observación y la de la creación. Para la primera utilizaremos la ejemplificación con dos ficciones en formato serie relativamente recientes producidas y realizadas en contextos y territorios distintos: *Dark* e *Historia de un Clan*.

Los ejemplos se encuentran argumentalmente muy lejos el uno del otro y cuentan con un claro enfoque estético característico que hace que con tan solo ver un par de fotografías entendamos cuáles son los recursos estilísticos utilizados: trabajos sobre el color, atmósferas sonoras, etc.

En el caso de la creación pensaremos en posibles construcciones de sistemas estructurales que tengan por resultado un producto audiovisual contundente. Para esto abordaremos contenidos teóricos para diversificar las posibilidades.

Dijimos entonces que en primer lugar teníamos a la *fragmentación*, que debemos entender como un proceso mediante el cual las ideas que previamente formamos a partir de lo percibido podrán ir mutando sus formas y por consiguiente cambiando su aspecto argumental. Si aquellos árboles que enmarcaban el cielo representaban tan solo una observación de angulación supina ahora podrán ser un bosque que en medio de su inmensidad esconde algún elemento en el suelo que resultará determinante para la historia. Siguiendo con la idea de escena en el bosque, y conectando con uno de los ejemplos audiovisuales, en la serie *Dark* el bosque es el epicentro de la trama y en el suelo encontramos la puerta a un búnker que a lo largo del tiempo es colmado

de fotos, dibujos e inclusive dispositivos que posibilitan lo que podría ser la parte más importante para el avance de la narración. De esta manera podemos pensar que si una idea inicial nos sugería la observación que hacía un par de ojos sobre el césped de un conjunto de árboles que dejaban entrever el cielo, ahora tendremos esos ojos (posible personaje) fragmentados en todos los personajes que pasen por el sitio bajo el suelo (búnker en *Dark*); los árboles serán un bosque al costado de un camino y no tapan parcialmente el cielo con su frondosidad sino que esconderán en su profundidad los espacios que contienen elementos claves de la narración.

Cerrada la cuestión de la fragmentación toca continuar con el proceso de *manipulación*. Entendemos que cuando hablamos de manipulación hacemos referencia a las estrategias mediante las cuales aportamos nuevas trayectorias a lo que ya teníamos configurado. De esta manera podremos torcer el sentido y las apariencias. Cuando ponemos en práctica esta manipulación podemos orientarla hacia los personajes y sus intenciones. Estas últimas se verán cristalizadas en las acciones que lleven a cabo. De este modo un personaje que aparezca por primera vez con un cierto halo de misterio podrá parecernos algo sospechoso y con posibles intenciones contrarias a las de nuestro protagonista, sin embargo puede tratarse de una manipulación de la información y la caracterización del personaje en función, justamente, de engañar al espectador/x. En *Dark* algo de esto ocurre con los personajes de Adam y Claudia que se nos presentan como dos caras de una misma moneda y cuesta determinar cuál es el lado favorable y cuál el desfavorable para el protagonista, que es con quien se tiende a empatizar.

Para generar un efecto de manipulación del espacio no basta con aportar aspectos característicos del universo narrativo en el que transcurre la historia. Es decir: no por trabajar una paleta de colores determinada tendremos una manipulación plástica efectiva. Y es aquí donde el sonido juega un rol fundamental. Si entendemos que los límites del encuadre son el marco de lo que vemos vale preguntarse cuál es el marco sonoro. Y aquí lo inevitable. Llenar el espacio que vemos en pantalla requiere de un trabajo minucioso de diseño, registro y postproducción que, además, deberá aportar estilo; texturas; diferenciación de planos sonoros y un entramado en donde no existan límites divisorios sino costuras imperceptibles. El sonido en *Dark* opera sutilmente y ocurre que estos límites entre el sonido propiamente dicho y la música no se encuentran en compañía uno del otro sino que funcionan como un todo en constante relación con la imagen. Y esta relación dista de ser una sincronización caprichosa. Es más bien un todo cuyas partes tienen un funcionamiento conjunto y una lógica compartida.

Entrando en la *composición* es tiempo de tomar decisiones que delimiten nuestra historia y nos obliguen a contar ordenadamente y a estipular jerarquías argumentales. Esto será, en primer lugar, establecer un tema y una estructura para luego definir las acciones y los personajes que las lleven adelante (Field, 1995).

Para establecer el tema es necesario preguntarnos de qué queremos hablar. Qué cuenta nuestra historia. En dónde sucede y cuánto tiempo dura de principio a fin. Y lo más importante, al menos en una primera instancia, poder sintetizar esto en unas pocas líneas. Respecto de la estructura operan en este caso componentes necesariamente jerárquicos. Debemos plantear una trama principal y al menos una secundaria y la diferenciación radicarán, como es de suponer, en los niveles

de importancia de cada una de ellas. De esta manera la trama secundaria podrá ayudar a apuntalar los elementos claves de la principal y nos aportará recursos argumentales: datos sobre los personajes, espacios recorridos de los sitios donde sucede nuestro relato, personajes secundarios en relación con otros personajes de menor o mayor importancia dramática, etc.

En el caso de los personajes conviene pensar en estructuras que los organicen de modo tal que se los pueda situar en tiempo y espacio a lo largo de la extensión del relato. Esperar a la escritura por escenas para plantear presencias y ausencias puede resultar contraproducente para los objetivos argumentales. Uno de los principales inconvenientes de la escritura por escenas es que en el *fluir* surgen nuevas ideas y la extensión se distorsiona desequilibrando el relato. Es importante tener en cuenta que cuando se trabaja con personajes que se nos presentarán en diferentes contextos (en el caso de *Dark* contextos temporales) se debe construir un arco de transformación de los mismos que dé cuenta de que sucedieron cosas en su interior y que atravesaron procesos dramáticos que tuvieron efecto sobre sus singularidades.

Esta transformación de los personajes está relacionada con dos elementos clave: el *objetivo próximo* y la *meta interior*. Si bien es correcto decir que los personajes persiguen objetivos claros y externos a sí mismos que no ponen en crisis sus creencias sobre el mundo y su moral también es preciso aclarar que se produce un camino hacia una *meta interior* que sí puede operar en función ciertamente desestabilizadora de estas concepciones previas del mundo (Sánchez Escalonilla, 2014). Dicho en otras palabras: luego de que nuestros personajes vivan determinados sucesos ya no serán los mismos y no podrán creer aquello que creían antes. Habrán cambiado. Habrán perdido la ingenuidad, habrán conocido alguna verdad o descubierto algún secreto.

Siguiendo en este sentido se puede pensar en crear sistemas de personajes que apunten el relato conformando bloques dramáticos. En el caso de *Historia de un clan* nos encontramos con la familia como bloque contenedor de la trama principal, con un sistema de personajes que conjuntamente llevan adelante la narración empujándola en un mismo sentido. La interacción dramática de los personajes en el contexto familiar se activa, por lo general, a través de las miradas y guardando distancias significativas mientras operan momentos de ruptura argumental (como ocurre con el baile al final del segundo capítulo).

Pasando a la *escritura gráfica* nos encontramos con un sinfín de posibilidades. Sin intenciones de sostener que existe un único camino efectivo sí creo firmemente que la implementación del tratamiento, la escaleta y por último el desarrollo de las escenas es el recorrido más orgánico para recorrer.

Pero vayamos por partes y paso a paso.

Cuando hablamos de *escritura gráfica* hablamos de la producción y organización del guión como tal: el producto final de un proceso de creación y bajada de contenido previamente generado. Es necesario entender que para llegar al guion necesitamos conocer a la perfección la historia que vamos a contar. Tenemos que haber podido contarnos el cuento a nosotrxs mismxs y saber qué sucede, cuándo y dónde. También es crucial saber quiénes estarán presentes y realizando qué acciones y por último cómo dosificaremos la información del relato.

Tomemos el ejemplo de *Historia de un clan*. Pensemos en la que podría ser la idea de este relato: Los Puccio, una aparente familia tradicional de clase media, se ven involucrados en un plan delictivo de secuestros extorsivos ideado y comandado por el padre de la familia. Todo marcha según lo planeado pero un teléfono pinchado cambiará abruptamente su suerte.

Entonces: para pasar de la idea al relato como tal, conviene pensar en tres momentos para lo que se quiere contar. Y lo útil puede ser visualizar tres situaciones para nuestro/s protagonista/s.

Siguiendo en modo receta de pasos convendría estipular el tiempo del relato: es decir cuánto va a durar lo que queremos contar (Raynauld, 2014). Y una vez hecho esto, teniendo en claro cuánto durará nuestro relato tendremos un mejor panorama sobre el cual trabajar.

Conviene empezar a pensar en unidades dramáticas, en escenas, en secuencias. En esos momentos que irán construyendo la trama del relato. Las habrá de menor y de mayor importancia, más decisivas y menos decisivas. Todo esto teniendo presente que tendremos una trama principal y al menos una secundaria, como dijimos anteriormente. Vayamos entonces a construir lo que conocemos como escaleta. Una idea útil puede ser escribir cada escena en tarjetas de papel y así darle una estructura de rompecabezas en donde cada escena pueda ser movida según convenga y encaje en la/s trama/s. Para esto levantaremos una estructura con forma en donde se detallará cada escena con:

- título, encabezado y número de la escena
- breve descripción en dos líneas
- funcionalidad: es decir para qué sirve la presencia de la escena, cuál es su razón de ser

Así quedará definida la estructura del guion y estaremos listxs para escribir la *sinopsis* que será algo así como el cuento resumido del argumento. Cómo arranca el relato, qué sucede que cambia las cosas, cómo se resuelve el conflicto y cómo termina todo. Esto en unas cuantas líneas que nos ayudarán a reflexionar sobre la causalidad de los hechos: por qué pasa lo que pasa, y lo que es más importante todavía, cómo se llega a que las cosas pasen.

Con la sinopsis hecha y corregida pasaremos al *tratamiento*. Este tratamiento del que hablamos es algo así como un desarrollo detallado y más extenso que la sinopsis. El tratamiento nos permitirá contar en tiempo presente y describiendo visualmente los escenarios en donde las acciones transcurren y hasta incurrir algunos diálogos sin entrar en el formato del guion. Una vez seguidos y corregidos estos pasos podríamos decir que, ahora sí, podemos abocarnos a escribir el guion literario. (Sánchez Escalonilla, 2014).

Puesta en escena

Hasta ahora solo hablamos del contenido. Pero hace falta preguntarnos qué sucede con el continente. Anteriormente, en los procesos de creación argumental, hicimos referencia a tener en cuenta permanentemente el lugar, el espacio en donde las acciones son llevadas a cabo por

los personajes. Ya pensamos y organizamos el contenido. Ya sabemos quiénes llevan adelante las acciones y sabemos de qué van esas acciones. Ahora le llega el turno a la imagen, al campo visual, al encuadre, la toma y el plano. Al espacio y su composición. Si nos ocupamos de escribir lo que queremos contar tendremos ahora que pensar en cómo vamos a mostrarlo.

Para empezar hablemos del *encuadre*. El encuadre cinematográfico es la porción seleccionada para mostrar lo que se quiere contar. Este encuadre cinematográfico tiene cuatro aspectos fundamentales que lo constituyen como tal:

- campo visual
- duración
- movimiento
- sonido

El campo visual del que hablamos tiene que ver con lo que se ve y lo que no se ve, con la espacialidad. Podemos tomar decisiones estéticas respecto de ocultar figuras y elementos o inclusive pensar en qué personajes estarán incluidos en este encuadre en el momento de realizar las acciones que tengan asignadas y si sus cuerpos se verán completamente o no. Todo esto teniendo en cuenta el espacio en el que se desarrollarán las acciones y su composición. Es así entonces que nos encontramos frente a dos generalidades: los encuadres abiertos y los encuadres cerrados. Los abiertos nos darán posiblemente una primera idea del espacio que habitarán los personajes. Veremos paisajes, habitaciones. Volviendo a nuestros ejemplos *-Dark e Historia de un clan-* veremos la casa de las familias, el bosque, el búnker y el hotel de Winden, en el primer caso, y la casa de los Puccio, la combi estacionada en el patio de la vivienda, los vestuarios del Club Atlético de San Isidro, el bote en el lago y el local de Alejandro en el segundo.

En el caso de los encuadres cerrados nos mostrarán áreas más cercanas a la cámara. En *Historia de un clan* veremos el rostro de Alejandro tras las rejas y luego ensangrentado, inmediatamente después de haberse arrojado desde el balcón interno del Palacio de Justicia. También tendremos encuadres cerrados en *Dark* cuando se nos muestra el rostro de Jonas observando uno de los tubos de refrigeración de la central nuclear de Winden, las manos de Ines Kahnwald junto a la caja donde guarda la carta que Michael dejó y a Erik sentado y amordazado en la silla del búnker. Todo esto en el primer capítulo.

La duración tendrá minutos y segundos determinados por el tiempo del relato y por el tiempo en pantalla con el que se cuente y en el montaje estos podrán ser modificados en función de las dinámicas buscadas y las decisiones de edición. Así nos encontraremos con una duración breve para casos de encuadres que tengan una significación orientada a los sentidos y una duración mayor para los casos en donde se busca una reflexión y un efecto más racional, como sucede en los momentos de diálogo.

El movimiento, o ausencia del mismo, estará dado por cómo la cámara recorra o en dónde esté situada de manera fija y permanente o semipermanente. El movimiento, en caso de haberlo, puede estar atado al personaje o los personajes o bien aportar una función dinamizadora a la escena.

Por último tenemos al sonido. Y esta es la principal, aunque no la única, diferencia entre el encuadre cinematográfico y el fijo. Aquí tenemos sonido. Todo lo que veamos sonará. Y si no suena será por una razón dramática/estética. Los encuadres cinematográficos se ven y se oyen. Habrá música, diálogos, Foley y efectos. Podrá haber estructuras sonoras más austeras o más complejas en función de lo que se quiera generar y de la funcionalidad de los sonidos en cada uno de los espacios.

Cada uno de estos encuadres compondrá un *plano*. Una unidad del relato que junto con otras iguales, conformarán la *escena*. Cada plano se consigue intentando, cuantas veces sea necesario, llegar al resultado buscado. Es decir haciendo las *tomas* que hagan falta.

Lo que tenemos frente a nuestros ojos en cada plano es lo que se denomina el *campo visual*. Este campo visual tendrá un *fuera de campo*. Este fuera de campo es el *espacio off* que se extiende hacia los cuatro lados del encuadre, hacia adelante y hacia atrás. Entre ambos campos hay una relación de dinamismo que puede estar dada por la entrada y salida de los personajes o bien por la mirada de éstos.

Habiendo hecho referencia a estos conceptos, y en particular al concepto de plano, podemos pasar a los diferentes tipos de planos con los que contamos a la hora de realizar la puesta en escena. A continuación, una lista con breves descripciones.

- Plano general: abarca extensiones visuales de gran amplitud. Sitúa en espacios al comenzar las escenas.
- Plano entero: muestra la figura humana de pies a cabeza. Ya sea que el personaje esté de pie, acostado, sentado.
- Plano americano: ofrece una vista desde la rodilla o mitad de la pierna hasta el tope superior de la figura humana. Se implementa desde los clásicos *westerns* y los límites de este tipo de plano tienen que ver con las típicas escenas de duelos con revólveres en el lejano oeste y los puntos visuales de tensión están centrados en las cartucheras de los *cowboys*.
- Plano medio: expone a los personajes desde la cintura hacia arriba. Aporta mayor cercanía a lo que vemos.
- Plano pecho: recorta la figura humana desde el pecho hasta el límite superior del encuadre. Actúa como recorte de la gestualidad con el rostro como punto visual fuerte.
- Primer plano: enfatiza el rostro de manera específica para concentrarse en los gestos dejando afuera al resto de los movimientos del cuerpo.
- Primerísimo primer plano: recorta desde el mentón hasta la frente.
- Plano detalle: solo ofrece fracciones específicas de elementos.

La cámara es uno de los elementos determinantes a la hora de contar historias. No es simplemente un objeto que aporta desde lo técnico. Actúa más bien como una herramienta de construcción de sentido a través de los recursos que permite emplear. Dos recursos fundamentales que aporta la cámara en su uso son el *movimiento* y la *angulación*.

El movimiento como tal permite tomar diferentes caminos a la hora de mostrar a los personajes llevando a cabo las acciones que hacen al relato. Las posibilidades en este sentido son:

- paneos (hacia arriba/abajo o bien hacia la derecha/izquierda) en los que la cámara rota sobre un eje fijo.
- *travellings* (hacia adelante/atrás, hacia arriba/abajo o hacia la derecha/izquierda) que implican un desplazamiento completo de la cámara.

Los movimientos de cámara permitirán aportar ritmo, dinamismo, acompañar personajes y contribuir estilísticamente a la historia que contemos.

Por otro lado, tenemos las angulaciones de cámara que son cinco:

- Angulación normal: el eje óptico está situado a la altura de la mirada en dirección al horizonte.
- Angulación picada: el eje óptico está ubicado por encima del sujeto/objeto que observamos desde la cámara de manera oblicua. Este tipo de angulación ayuda a construir visualmente la idea de cierta inferioridad.
- Angulación contrapicada: el eje óptico se encuentra por debajo del eje normal que explicamos al principio de la lista. Esto, contrariamente al caso de la angulación picada, da la idea de una superioridad de aquello que se ve por la cámara desde abajo, en forma oblicua.
- Angulación cenital: es el punto extremo vertical de la angulación picada.
- Angulación supina: el eje de la cámara apunta exactamente hacia arriba. También puede que lo encontremos como angulación *nadir*.

Pasemos ahora a los conceptos que nos arroja el lenguaje cinematográfico para definir lo relacionado a las instancias de división dramática: *plano*, *escena*, *secuencia* y *plano secuencia*.

El plano como tal ya fue definido y en el caso de la escena basta con decir que al hablar de ella nos referimos nada más que al conjunto de planos que comparten tiempo y espacio de la acción.

Al conjunto de escenas que comparten el mismo eje dramático, que van de lo mismo y forman un todo, por así decirlo, le llamamos secuencia.

Y por último: el plano secuencia. Éste es el resultado de cambiar de encuadre sin cortar. De mover la cámara en el sentido que sea (paneo, travelling, etc.) manteniendo una misma unidad dramática (Harari, 2014).

Todo esto que fuimos desarrollando es el resultado del trabajo simultáneo de producción sobre diferentes áreas del audiovisual. Enfoquémonos en la fotografía y el sonido como dos grandes campos de trabajo.

En el primer caso hacemos referencia a la imagen. Al color, la iluminación y en cierto modo al trabajo de dirección de arte.

Si pensamos en una paleta de colores lo primero que pensamos es en un rango dinámico sobre el cual nos podremos mover y que nos permitirá darle un estilo característico al audiovisual

que hagamos. Pues lo mismo sucede con el sonido. Pensar que el sonido es el paso siguiente es, por lo menos, una ingenuidad. Lo ideal y lo más adecuado en una realización audiovisual es pensar conjuntamente la imagen y el diseño sonoro. Tengamos en cuenta que lo que buscamos es un todo contundente, en donde no haya espacios vacíos o grietas por donde se escurra el sentido. Pensemos en los ejemplos a los que venimos haciendo referencia. Pero esta vez hagámoslo de una manera diferente. Mucho se habla sobre esta subordinación del sonido respecto de la imagen. Abramos el juego a pensar en una relación lograda en ambos casos. Para *Dark* pensemos en el sonido como elemento aglutinante de la imagen y para *Historia de un clan* en la imagen como elemento aglutinante del sonido.

En el caso de *Dark* nos encontramos, por señalar un caso concreto, con el sonido de las cuevas. Las cuevas, como se puede observar en el desarrollo de la serie, son un elemento determinante en la trama. Están ubicadas en pleno corazón del bosque de *Winden* y los planos que las muestran tienen una paleta de colores trabajada sobre los grises ceniza. Alrededor siempre hay una atmósfera neblinosa con acentos específicos en las zonas oscuras del encuadre, como es el caso del hueco de entrada a las cuevas. Predominan las luminosidades también grisáceas y apenas se identifica algo de color en el verde apagado de las zonas de césped. Este conjunto de elementos característicos que componen la imagen de las cuevas tiene un sonido muy específico que va en la misma dirección: lo inhóspito, lo inhabitado. El sonido de este lugar es denso, con fuerte presencia de graves, con un significativo trabajo de espacialidad que lo llena todo. No hay espacios vacíos, hay una superficie sonora que lo cubre todo y los sonidos que inciden y se suman como detalles sobre esta primera capa entran como cuchillos afilados que se clavan lentos y punzantes.

Vayamos al caso de *Historia de un clan*. La gran mayoría de escenas en la casa de la familia Puccio se construyen con una paleta de colores tierra, en marrones algo desgastados. Los colores con mayor luminosidad (celestes, azules, tonalidades pasteles) están trabajados desde la baja saturación. Al final del segundo capítulo, como ya mencionamos anteriormente, nos encontramos con una escena de cena familiar. Epifanía sirve una porción de comida en un plato que le da a Arquímedes, su marido, mientras se sonríen mutuamente. Posteriormente, en el siguiente plano, vemos a sus dos hijos mirarse fijamente, serios, con algo que podríamos leer como cierto malestar o incomodidad. Por último, las dos hijas del matrimonio entran en escena para cubrir las cabezas del resto de la familia con unas máscaras de hule (con las caras de Juan Domingo Perón, Evita, Jorge Rafael Videla y César Luis Menotti). Comienza a sonar *La grasa de las capitales* de Serú Girán y las dos hijas empiezan a bailar con una lógica coreográfica mientras los otros integrantes de la familia observan con las máscaras puestas, sentados en la mesa y sumamente quietos. Este momento enteramente musical y entregado a lo sonoro da cuenta de que la imagen se subordina en función del protagonismo que cobra el sonido en la escena. Al punto tal de convertir la unidad dramática en una especie de *insert* metanarrativo.

Y esto nos conduce a otro punto importante: la música en el audiovisual. La arbitraria idea de que la música en el audiovisual debe pasar inadvertida se cae, se derrumba con tan solo pensar en esta escena que acabamos de abordar. Esto sucede porque la participación musical

fue planificada de acuerdo a las necesidades dramáticas del relato. Y es esto mismo lo que hace que lo musical sea un recurso fundamental para la construcción de sentido y la reflexión a partir de la letra de la canción que se presenta libre a asociaciones pero que comparte el espacio-tiempo de los hechos reales de la historia ocurrida mayormente durante la época de la última dictadura cívico-militar. Con esto queremos decir que la música no aparece para, como suele decirse, musicalizar, sino para protagonizar y ser, inclusive, detonante de la acción dramática (Adorno y Eisler, 2007).

Si hay algo, además, apasionante sobre el sonido, es que, como ya dijimos, no tiene continente. No tiene marco que lo limite a diferencia del que sí contiene a la imagen. Podemos sumar y seguir sumando sonidos. Y lo que resulta más interesante todavía es que se puede jugar con los límites diegéticos/no diegéticos (Chion, 2008). Es decir, con la frontera entre el argumento y el espacio imaginario que lo excede. Basta con volver a escuchar las escenas previas a la primera llegada de Jonas a las cuevas de *Winden* en *Dark* y marcar los límites entre lo diegético y lo no diegético o inclusive intentar separar sonido de música. En conclusión: si la imagen es un lienzo en blanco el sonido es la mayor colección de pinceles que se pueda tener.

Puesta en plano

Si aquella primera escritura ocurre tras un proceso interno de «traducción» de lo visto/observado y oído/escuchado y concluye tras un sinuoso recorrido plagado de procesos específicos (o no tanto) toca ahora hacer el camino inverso.

Y es que si finalmente se arriba al guion escrito y este es ineludiblemente reescrito, desechado y corregido tantas veces como lo demanda, habrá una nueva etapa de «traducción», y será posiblemente la más injusta respecto de las anteriores.

Se trata ahora de conducir hacia el recorte de los espacios y hacia la delimitación de los rangos y planos sonoros. Se debe ocultar, falsear y componer con la imagen y el sonido. La técnica y la composición del cuadro seguirán el camino de las palabras escritas o las transgredirán para trazar nuevas y más efectivas sendas.

Como primer paso: el guion técnico. Este guion nos indicará escena por escena, plano a plano, nociones específicas de tamaño de encuadre elegido, angulación y altura de cámara, vista del espacio y personaje/s (frontal, lateral), movimiento/s de cámara y acción en el plano. El guion técnico será la principal herramienta para la dirección durante el rodaje. Y conjuntamente con un desglose previo del guion literario nos permitirá confeccionar un plan de rodaje por locaciones, escenarios, personajes involucrados en cada escena, etc.

Vale aclarar que cada situación de rodaje tiene sus particularidades e inevitablemente presentará imponderables. Por esto mismo es que resulta fundamental pensar en alternativas flexibilizadoras de aquello que previamente planificamos en el guion técnico. Las distancias, las angulaciones e inclusive las condiciones lumínicas o de registro de sonido pueden cambiar y necesitar de la perspicacia del equipo realizador.

Atravesada la etapa de rodaje llega el momento del *montaje* y la posproducción del sonido y la imagen.

Pero qué entendemos por montaje. Veámoslo en detalle: hay dos modos de definir el montaje. Desde lo técnico y desde lo conceptual.

Técnicamente el montaje es elegir las tomas filmadas, ordenarlas y concatenarlas en función de la lógica espacial y temporal planteada previamente en el guion, que podrá ser lineal o bien jugar con saltos temporales, como en el caso de *Dark*. Pero conceptualmente hablando el montaje es el principio ordenador de una película, que actúa en dirección hacia un horizonte creativo, para generar un efecto que conmueva a los ojos que miran la pantalla.

Para poder generar un efecto positivo -es decir, logrado eficazmente-, con el audiovisual, es necesario que haya continuidad. Cada plano estará continuando una situación previamente planteada o desarrollada y debe haber *raccord*. Este *raccord* estará dado por la coherencia visual y sonora entre los elementos del encuadre y la escena en su totalidad. Hablamos de colores, elementos, escenografía, iluminación, diálogos, movimientos de personajes y acciones. Y este *raccord* no solo se tendrá que ver reflejado desde lo visual y lo sonoro sino también desde lo dramático: las acciones deben tener un devenir orgánico, natural y causal. Nada podrá pasar porque sí, todo deberá tener una funcionalidad en la escena.

Los saltos temporales y las supresiones de porciones del relato formarán parte de las posibilidades de contar en el audiovisual. Los llamados *flashbacks* (saltos en el tiempo hacia el pasado) y los *flashforwards* (saltos temporales hacia el futuro) nos permitirán, como autores, navegar por el relato de manera libre, dar a conocer espacios y personajes en función a cómo se quiera contar lo que sucede e incorporar recursos estilísticos propios de la/s trama/s.

Por otro lado, las *elipsis* (supresiones de acciones o de hechos poco importantes) facilitarán el ahorro de tiempo en pantalla para aquello que sea crucial y determinante en nuestra historia.

Si hablamos de montaje es imposible ignorar una clasificación básica: la del *montaje alterno* y el *montaje paralelo*. En el alterno se cambia de plano a través de un corte conservando la continuidad temporal, pero rompiendo la espacial. En cambio, en el paralelo los hechos pueden ocurrir en espacios iguales o diferentes pero no al mismo tiempo (Harari, 2014).

Ahora hagamos un breve abordaje de algunas obras literarias. Pensemos en *Continuidad de los parques* de Julio Cortázar. Si tuviéramos que transformar el cuento en un audiovisual cómo lo haríamos. Cómo ordenar las escenas. Y, lo que puede resultar más complejo: cómo fijar una lógica de montaje. ¿Qué convendría más si pensamos en el montaje alterno y el paralelo? Deberíamos pensar qué lugar ocupa la interpretación del lector del cuento que será luego el autor del audiovisual. ¿La circularidad planteada podría trabajarse solo desde lo técnico en el montaje o es necesario pensar en lo argumental desde la escaleta y posteriormente desde el guion?

En el caso de *Historia Verdica*, también de Julio Cortázar, se plantea una historia que luego de un primer momento sufre una alteración, un giro imprevisto y que rompe con la lógica de lo que se espera que suceda para presentar lo impredecible. Si habláramos en términos audiovi-

suales cuáles serían los recursos elegidos para evidenciar ese giro abrupto de la trama. Se bajaría desde lo sonoro/visual con una variación o se construiría un ambiente ambiguo y misterioso desde el comienzo del relato.

¿Y si nos vamos a otro ejemplo literario? Qué sucede con *Instrucciones para dar cuerda al reloj* (del mismo autor que los dos ejemplos anteriores). ¿Cómo se narraría el cuento según las dinámicas propias del audiovisual? Probablemente se escucharía una voz en off que nos fuera contando lo que sucede con ese reloj regalado. O quizás podríamos ver al protagonista rompiendo la llamada *cuarta pared* mientras le habla a la cámara, interpelándonos como espectadores. Otra posibilidad sería la de trabajar sin el texto del cuento y pensar nuevos diálogos que comuniquen la historia desde otro lugar. Las opciones son tantas como potenciales autores pueda haber.

Y es que en definitiva contar se trata de eso. De pensar en el qué y en el cuándo sin perder de vista el cómo. De partir de la idea y alimentarla con la música. De crear sonido, jugar con la imagen y darle tiempo al espacio intermedio.

Referencias

- Adorno, T., Eisler H (2007). *Composición para el cine*. Madrid: Ed. Akal.
- Carles, J. (2007). El paisaje sonoro, una herramienta interdisciplinar: análisis, creación y pedagogía con el sonido. En actas: I Encuentro Iberoamericano sobre Paisajes Sonoros. Madrid: Instituto Cervantes
- Chion, M. (2008). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Buenos Aires: Paidós
- Field, S. (1995). *El manual del guionista*. Madrid: Plot Ediciones
- Harari, A. (2014). *Introducción al lenguaje cinematográfico*. Buenos Aires: Ediciones del Aula Taller
- Raynauld, I. (2014). *Leer y escribir un guión*. Buenos Aires: Ed. La Marca
- Sánchez Escalonilla, A. (2014). *Estrategias de guion cinematográfico*. Buenos Aires: Ed. Ariel

CAPÍTULO 3

Música de series: estereotipos socioculturales y medios de realización artístico-audio-visual

Mariano Ferrari

Las series se han convertido en uno de los formatos audiovisuales más populares de nuestros tiempos. La propuesta de una obra dividida en capítulos de corta o media duración ha revolucionado la industria cinematográfica, representando un cambio paradigmático en este campo y trascendiendo, incluso, el traspaso de contenidos propios de la televisión a las plataformas de video *on demand* (VOD)³. En este capítulo nos ocuparemos de analizar las diferentes funciones de la música popular en la composición del relato audiovisual, enfocándonos en particular en algunas series que hemos seleccionado y en la música de presentación de las mismas. En ese contexto, analizaremos, además, cómo opera la reproducción de estereotipos socioculturales a través de la música, cuando la misma forma parte de una obra audiovisual. Los casos que trabajaremos han sido producidos durante los últimos veintiún años y están vinculados a Latinoamérica y sobre todo a Argentina.

Como introducción al análisis nos resulta significativo ahondar en lo que dicen algunos/as autores/as en relación a la definición de la palabra *estereotipo*. Según Cora Edith Garmarnik (2009):

Es un proceso reduccionista que suele distorsionar lo que representa, porque depende de un proceso de selección, de categorización y generalización, donde por definición se debe hacer énfasis en algunos atributos en detrimento de otros. Simplifica y recorta lo real. Tiene un carácter automático, trivial, reductor. Los estereotipos son conceptos de un grupo, lo que un grupo piensa de otro o de otros. Lleva necesariamente implícito en su existencia un consenso (p. 1)

En relación al arte, para Daniel Belinche y Mariel Ciafardo (2008):

El estereotipo es algo que se reitera y se reproduce sin mayores transformaciones. Se caracteriza por ser un cliché, un lugar común, un esquema fijo que no

³ Las plataformas de video *on demand*, también conocidas como plataformas de video “a la carta”, son plataformas de contenido multimedia que por lo general funcionan bajo suscripción y permiten al usuario acceder a contenidos cuando éste lo solicita. Una de las plataformas VOD más populares, al menos en nuestro país, es *Netflix*.

requiere una participación activa del intérprete sino, por el contrario, apenas demanda su reconocimiento inmediato (p. 28).

Vale la pena recordar que el cine y la televisión han sido, desde sus inicios, grandes constructores y reproductores de estereotipos. Su influencia en determinados grupos sociales ha sido clave, al punto de haberse convertido, en reiteradas ocasiones, en un instrumento de los poderes dominantes. En el caso particular de las ficciones, sucede que esa categorización y generalización a las que se refiere Garmarnik, se transforman muchas veces en herramientas que facilitan a los/as realizadores/as de contenidos la construcción de personajes y de historias verosímiles. Aun así, este tipo de representaciones no dejan de ser, como mínimo, peligrosas. Acerca de esto, el sociólogo Pierre Sorlin, en su libro “Sociología del Cine” (1985), asegura que:

Mediante el cine, y más aún mediante la televisión, se difunden los estereotipos visuales propios de una formación social. Un estudio de las mentalidades no podría desdeñar el material (palabras, expresiones, conceptos, imágenes) con el cual éstas trabajan, y los medios de expresión audiovisual nos permiten, sin duda, aclarar un aspecto del problema, revelando lo que son las representaciones, y cómo se forman (p.28).

Cuando nos referimos a la música de una serie, estamos hablando tanto de la música incidental articulada con las imágenes - sea cual sea su función en la escena -, así como también de las músicas que no han sido compuestas originalmente para la obra audiovisual, a la vez que nos referimos, además, a aquellos temas de presentación que generalmente aparecen al principio o al final de los capítulos. En este trabajo, en particular, haremos especial énfasis en estos últimos, ya que por lo general, representan una síntesis estética, narrativa y/o descriptiva de la obra audiovisual a partir de lo sonoro-musical.

Hablamos de la *música de presentación* de una serie, para referirnos a aquella pieza musical - original o no - que se exhibe junto con los *títulos de crédito* y ciertas imágenes que generalmente responden a la estética del audiovisual, o incluso a veces, fragmentos seleccionados del mismo. Existen otras denominaciones para referirse a este tipo de música tales como *theme song*, *main theme*, *cortina musical* o *música de apertura*. Elegimos hablar de *música de presentación*, porque consideramos que la misma funciona como una “carta de presentación” de la obra audiovisual; un resumen mucho más comprimido que un *trailer*, pero cargado de significado en términos simbólicos. La denominación *theme song*, cuya traducción literal sería *tema musical*, en su versión castellanizada podría corresponder a cualquier tema que forme parte de la banda sonora, el término *main theme* - o tema principal - suele ser utilizado para referenciar a la música de presentación de una película, la idea de *música de apertura*, refiere - como su nombre lo indica - a la música que da comienzo a la obra, mientras que existen varios casos en los que la música de presentación no aparece al principio sino al final de uno o más capítulos de una serie; y el término *cortina musical*, suele ser utilizado en los países de habla hispana para hacer referencia a la música de presentación de un programa de radio o televisión. De todas formas, resulta necesario

destacar que con esta última comparten una característica en común: la repetición. A diferencia de lo que sucede con el *main theme* de una película, en las series, este tipo de piezas - que por lo general tienen una duración de entre uno y dos minutos - se repiten capítulo a capítulo. Esto genera una escucha repetida por parte del/la espectador/a, siempre que no omita la introducción, una opción que algunas de las plataformas de video *on demand* ofrecen al usuario.

Con el fin de establecer criterios de organización para nuestro trabajo de análisis, dividiremos los ejemplos en tres grandes ejes temáticos. Cabe aclarar que los mismos no representan clasificaciones inmutables ni excluyentes. En primer lugar, trabajaremos casos en los que notamos que hay una intención de situar al/a la espectador/a, a través de la música, en un lugar o en un determinado momento (real, utópico o distópico). En segundo lugar, analizaremos casos en los que mediante la música se producen - como mínimo - dos impactos: por un lado, se sitúa al público y por otro, se genera un valor agregado vinculado a lo descriptivo y/o narrativo, que generalmente tiene lugar a partir del texto cuando se trata de canciones. En tercer lugar, trabajaremos casos en los que la música funciona como un refuerzo semántico o simbólico de la historia, a veces, incluso, dialogando o contradiciendo lo que se expresa desde otras aristas de la propuesta. Pero a diferencia del grupo de ejemplos anterior, aquí analizaremos casos en los que no hay indicios significativos que nos permitan situar al/a la espectador/a en una época y/o en un lugar.

Músicas que aluden a lugares

Al hablar de series en las que la música de presentación hace referencia a un lugar - o también a un momento específico -, estamos hablando, en cierta forma, de la relación que mantienen ciertos géneros de la música popular con su ámbito de producción, difusión y circulación. Como señala Jimena Jáuregui (2005, p. 192) refiriéndose al tango y utilizando un concepto central en la obra de Ana María Ochoa, al abordar desde el análisis un género vinculado a la música popular, es importante tener en cuenta que “nos encontramos frente a una *música local* que, aunque globalizada, permanece asociada a un territorio y a un grupo cultural específico como ámbito de definición e identificación del género”. Por citar un ejemplo vinculado a nuestro país - y en particular vinculado a la ciudad de Buenos Aires -, en la primera temporada de la serie argentina *Los Simuladores* (Szifrón, 2002) se tomó como introducción la primera parte del tema *Cité tango* de Astor Piazzolla interpretado por Gotan Project⁴, convirtiéndose este en una marca del programa.

La vinculación entre Buenos Aires y el *tango*, una relación instalada a nivel mundial desde hace décadas, comenzó con la difusión del cine sonoro argentino, con películas como *Las luces de Buenos Aires* (Migliari, 1931), *¡Tango!* (Mogliani Barth, 1933) y *Los tres Berretines* (Romero

⁴ En la segunda temporada aparece el tema “Flamenco” de Guillermo Guareschi (el cual por momentos suena a tango y por otros es acompañado con una base más bien vinculada al jazz), con fragmentos de “Cité tango” *sampleados* en algunas partes de la obra.

Carranza, Guerrico, Susini, Alton & Kish, 1933). Con el correr de los años, el género se transformó en una representación sonoro-musical de Buenos Aires.

En una entrevista realizada a Adelqui Migliar en 1947 para la revista *Antena*, citada por Jimena Jáuregui (2005, p. 195), el director del primero de los films antes nombrados, “recordaba el pedido de Gardel de no vestirse de gaucho ya que como hombre de ciudad temía resultar inverosímil para el público”. Esto denota parte del proceso de construcción de la imagen y la identidad del porteño, que se contrapone a la del hombre de campo de la época. Casi medio siglo después, la música de Piazzolla, por su parte, se convirtió para muchos/as (a partir de sus novedades y particularidades irruptivas dentro del género), en un reflejo de una Buenos Aires más actual, como sucedió luego también con el *electrotango*. Sucede que los timbres, los ritmos, las armonías, las formas y los textos, entre muchas otras herramientas del lenguaje musical, reflejan también las épocas.

Los Simuladores trata de cuatro hombres cuyo trabajo se basa en resolver problemas comunes a través de operativos de simulacro. Durante la serie, se destacan rasgos que tienen que ver con la personalidad de cada uno de los personajes, para lo cual, entre otras cosas, se suele musicalizar a cada uno de ellos con *leitmotifs*⁵ u obras de estilos muy diferentes; pero *Cité tango*, resulta una música que representa cualidades de los cuatro, además del lugar geográfico donde sucede la mayor parte de la historia. En la presentación de los títulos de crédito podemos observarlos vestidos con un sobretodo negro, caminando por la ciudad, atravesando las vías y circulando bajo la lluvia mientras suena la música de Piazzolla.

Podemos analizar, entonces, cómo el contexto sociocultural en el cual se enmarca la serie, condiciona, a través del estereotipo, la elección de la música que introduce la obra audiovisual: el *tango*, Buenos Aires, cuatro personajes masculinos y diversas problemáticas vinculadas a la vida en la urbe.

Luego de su televisación en Argentina la serie se vendió a otros países como México, España, Chile y Rusia. Si bien la presentación de los títulos de crédito de estas versiones de la serie es, en imágenes, muy similar a la de nuestro país; la música que las introduce varía en cada una de ellas. En el caso de la *remake* para México, al igual que sucede con la de Chile, aparecen versiones de *Cité tango* con algunas modificaciones respecto a la versión de Gotan Project utilizada en la serie argentina. En la adaptación mexicana se producen algunos cambios tímbricos que disocian un poco el tema del género *tango*, como el reemplazo del bandoneón por un sonido sintetizado. En el caso de la versión chilena, la “intro” comienza con una cita a *Adios Nonino* (también de Astor Piazzolla) antes de que empiece a sonar *Cité tango* tal como lo escuchamos en la versión argentina. En cuanto a los demás casos que hemos nombrado (España y Rusia), son otros los temas de presentación de la serie. En la versión para España, la música de presentación es un tema con instrumentación de big band de *jazz*, que nos retrotrae a obras del

⁵ El término *leitmotiv*, en la música para medios audiovisuales, suele ser utilizado para hacer alusión a una idea musical que se repite, con el objetivo de hacer referencia a un determinado personaje o a un lugar en particular.

estilo de *James Bond Theme* (1962), compuesta por Monty Norman e interpretada por la Orquesta de John Barry, para musicalizar las primeras películas sobre James Bond. Podemos advertir entonces, que allí se superpone el género cinematográfico (acción, aventuras, thriller), por sobre la referencia a un determinado lugar. En la *remake* rusa, la cual tiene otro título cuya traducción al español es “Reyes del juego”, la música tiene algunas características similares a canciones populares rusas como el tempo ágil y un bajo pregnante que articula todo el tiempo sobre la tónica y la quinta de los acordes. Estas particularidades que presentan cada una de las versiones de la serie, refuerzan nuestra hipótesis respecto a que la música en *Los Simuladores* se ve condicionada por el escenario y por los personajes. En las versiones realizadas para otros países de Latinoamérica se utilizó el mismo *tango*, tal vez operando la cercanía geográfica y cultural en la decisión, mientras que en las adaptaciones para España y Rusia la música fue reemplazada. Un punto en común, es el uso de música popular en todos los casos.

Otro ejemplo en el que consideramos que la música de presentación mantiene un vínculo estrecho con una región a partir de la utilización de un género popular - en este caso mediante un proceso claro de homogeneización y estereotipación -, es la serie *Narcos* (Padilha, 2015), cuyo tema de presentación original titulado *Tuyo* fue compuesto por el músico brasileño Rodrigo Amarante⁶.

Narcos es una serie escrita por Chris Brancato, Carlo Bernard y Doug Miro (tres guionistas estadounidenses), dirigida por el brasileño José Padilha, producida por Gaumont International Television y Netflix, y estrenada en la pantalla de dicha plataforma en agosto de 2015. Cuenta con tres temporadas, dos en las cuales la trama está vinculada a la vida del narcotraficante colombiano Pablo Escobar y una tercera temporada que relata la vida del mexicano “Chapo” Guzmán. Posteriormente, fueron publicadas otras dos temporadas más bajo el nombre *Narcos: México* (2018-2020). Estas últimas tratan sobre el surgimiento del Cártel de Guadalajara en la década de 1980.

Tuyo (Amarante, 2015), es una canción que contiene características vinculadas al *bolero*, tanto desde lo tímbrico-instrumental como así también desde lo interpretativo, lo armónico y lo rítmico. La instrumentación del tema está compuesta por guitarras, contrabajo, violines y un set de percusión que incluye instrumentos como claves, maracas, güiro y bongó. Durante todo el tema se mantiene un pulso binario y un acompañamiento conformado, sobre todo, por el contrabajo, la guitarra y el entramado rítmico de la percusión. Los acordes que aparecen en el tema responden a una tonalidad menor armónica, en la que se construye una relación constante de tensión y distensión entre los acordes, una sucesión de grados que operan con el carácter del quinto y del primer grado de la escala, lo cual - en el campo de la música popular - resulta muy común en el *jazz* y en otros géneros que tienen cierta influencia de este último. Desde lo interpretativo resulta particular la manera de pronunciar las palabras, en español, de Amarante. Esto

⁶ La descripción de este ejemplo en particular está basada en el artículo “Música de Narcos: Estereotipos de «lo latinoamericano»” (Ferrari, 2020) escrito por el autor de este capítulo y publicado en la revista METAL (Memorias, escritos y trabajos desde América Latina).

nos retrotrae a versiones de boleros que cantaba Nat King Cole cuando a partir de finales de los años cincuenta impulsó su carrera hacia los países de habla hispana.

Si bien las raíces del bolero suelen vincularse a Cuba, en las décadas de 1920 y 1930, el género tuvo un fuerte impacto comercial en países como México y Colombia y en ciudades como Medellín (lugares a los cuales se hace especial alusión en la serie). Como lo describe Carolina Santamaría Delgado (2005):

En la década de los treinta, la producción discográfica mexicana comenzó a entrar con fuerza al mercado colombiano. En 1922 la industria musical norteamericana había abierto nuevas filiales en México en respuesta a la creciente demanda de grabaciones en español, y para hacerle frente a la fuerte competencia del tango, músicos y productores le apostaron a un género que venía tomando fuerza a finales de los años veinte, el bolero. Aunque el bolero cubano ya había conquistado audiencias antes de su adopción por parte de las industrias culturales mexicanas, fue a través de éstas que alcanzó su plena difusión en el resto del continente (p. 8).

Este impacto también tuvo su efecto en toda Latinoamérica, posicionando al bolero, sobre todo para los extranjeros, como uno de los géneros más representativos de nuestra región.

Según Santamaría Delgado (2005), la popularidad del bolero se debe, en parte, a la aceptación de la conformación de un nuevo imaginario común latinoamericano; y la expansión, en términos de mercado, de grabaciones de boleros realizadas en México y luego también en la Argentina, está directamente vinculada con un esfuerzo por eliminar rasgos africanos y construir una imagen blanca del sujeto latinoamericano:

En Medellín, el bolero entró como un producto cosmopolita dirigido principalmente a las clases medias y altas más liberales. Su origen tropical y ciertos elementos tomados del jazz hacían al bolero a la vez atractivo y peligroso: atractivo por su modernidad pero peligroso por el fuerte prejuicio local en contra de la herencia cultural africana. Por esa razón, en la difusión del bolero se favorecieron localmente las imágenes de lo latinoamericano y lo mexicano, ideas mestizas y blanqueadas, mientras que se dejó de lado la herencia africanizada del caribe (Santamaría Delgado, 2005, pp. 8-9).

A partir de la trama de la serie, en la cual se ponen de manifiesto varios elementos vinculados a la estereotipación de los/as latinoamericanos/as y su relación con el narcotráfico - una asociación que tiene antecedentes históricos -, nos preguntamos si al elegir un género como el bolero para introducir una serie de estas características, no estamos frente a una universalización del estereotipo del latinoamericano como narcotraficante. Es decir, si no es este un resumen de la construcción que determinados sectores dominantes hacen del sujeto latinoamericano, la cual se vuelve hegemónica al establecerse como universal para el resto de los grupos sociales.

Como mencionamos anteriormente, este tipo de generalizaciones sobre “lo latinoamericano” bajo la mirada de Estados Unidos, no es ninguna novedad. Tan es así que medios del propio país como *The New York Times* se han ocupado de criticar esta cuestión. A través de una nota publicada en el año 2019 - replicada y traducida en Argentina por el diario Clarín - señalaban que: “todo este tiempo, Hollywood ha estado inventando tramas que venden la imagen de latinos infractores como una amenaza a la paz y seguridad de Estados Unidos” (Tobar, 2019, s. p.).

En una entrevista realizada a Rodrigo Amarante a finales de 2018 para un programa holandés titulado *Vrije Geluiden*, se puede escuchar al cantautor referirse al proceso compositivo de la música de presentación de *Narcos*. El músico relata que imaginó a Escobar de niño, cenando con su madre mientras sonaba en la radio un bolero de los años cincuenta. La idea, dice él, fue trabajar a partir de otra de las caras de Pablo Escobar: “Tengo que humanizar a ese monstruo” (Amarante en Vpro Vrije Geluiden extra, 2018, 00:11:24)⁷. El problema está en que esa humanización se realiza a través de una composición con características de un género que, como vimos, está asociado directamente al imaginario de “lo latinoamericano”, mientras que el eje de la historia reproduce ciertos *clichés* de la industria cinematográfica, sobre todo, estadounidense, vinculados a la relación entre el narcotráfico y los/as latinoamericanos/as.

En relación con la letra de la canción, si bien la misma responde a características muy propias del género en el cual se circunscribe, resulta particular que en una serie que trata sobre el narcotráfico y está basada en hechos reales, la música tiene un carácter más “romántico”. La canción comienza diciendo:

Soy el fuego que arde en tu piel, / soy el agua que mata tu sed. / El castillo, la torre yo soy, / la espada que guarda el caudal. / Tú el aire que respiro yo / y la luz de la luna en el mar, / la garganta que ansío mojar, / que temo ahogar de amor (Amarante, 2015; 00:22).

Desde un punto de vista semántico, podríamos decir que el tema subraya cuestiones vinculadas al lujo y al poder que en la serie se destacan continuamente. El estribillo dice: “¿y cuáles deseos me vas a dar? / dices tú, mi tesoro, / basta con mirarlo / y tuyo será... / tuyo será...” (Ibídem; 00:58).

En el *score*⁸ de la serie, también se hace referencia, desde lo musical, a Colombia, a México y a Latinoamérica en general; pero en este caso, esa alusión no está generada a partir de la utilización de un género musical, sino desde lo tímbrico-instrumental. Según señalaba Pedro Bromfman - compositor del *score* de las primeras temporadas de la serie - en una entrevista recuperada del canal de YouTube de la empresa Lakeshore Records (2015):

Para *Narcos* decidimos que queríamos usar instrumentos colombianos, queríamos tener ese sonido, no necesariamente tocando ritmos colombianos, no necesariamente tocando cumbias y vallenatos, y bambucos, pero usando

⁷ “I have to humanize that monster.” (Amarante, 2018)

⁸ El término *film score*, traducido al español como “partitura”, se utiliza, comúnmente, para referirse a la música incidental compuesta originalmente para ser utilizada en las escenas de una obra audiovisual.

esos instrumentos en un tipo de partitura más convencional de crimen, acción y suspenso (00:01:01)⁹.

Uno de los más utilizados en las primeras dos temporadas de *Narcos* es el ronroco, vinculado generalmente a Bolivia, a Perú y a nuestro país. Este instrumento ha sido popularizado en el mundo del cine, sobre todo, por Gustavo Santaolalla, quien además compuso la música de varios de los capítulos de la serie que se publicó posteriormente a *Narcos*, bajo el nombre *Narcos: México*. Las primeras películas musicalizadas por Santaolalla en las que aparece este instrumento en particular son *The Insider [El informante]* (Brugge & Mann, 1999), para la cual se utilizó un tema llamado *Iguazú* (Santaolalla, 1998), y *Amores Perros* (González Iñárritu, 2000), un film con música original de dicho compositor en la que, si bien el instrumento principal es la guitarra eléctrica, también forma parte de la instrumentación el ronroco.

Otro ejemplo que podemos encontrar habitualmente en series argentinas, tiene que ver con la asociación que se realiza habitualmente entre la *cumbia villera* y los sectores más marginados de nuestra sociedad. Tal es el caso de la serie *Tumberos* (2002), que narra la historia de un abogado que es encarcelado y a medida que pasan los días, va modificando su comportamiento dentro de la cárcel. La ficción problematiza la corrupción y la violencia dentro del servicio penitenciario argentino y las relaciones de poder que operan en dicho contexto. ¿Por qué presentar la serie con una *cumbia villera*, si el personaje principal de la historia no proviene, justamente, de los sectores con los cuales se suele asociar a dicho género? Podría suponerse que la función de esta música es más bien “contextualizar” al/a la espectador/a y que el disparador compositivo no fue el personaje principal de la serie sino la cárcel, escenario en el cual transcurre la mayor parte de la historia, así como también los agentes sociales que en ese contexto intervienen.

Particularmente en *Tumberos* hay dos cumbias (una instrumental, otra con letra) utilizadas como temas de presentación, pero a la vez, hay varios capítulos que son introducidos por canciones vinculadas al rock que no fueron compuestas para la serie¹⁰. Por citar algunos ejemplos, en el capítulo 2, aparece una versión *cumbia* de la canción *Solo le pido a Dios* de León Gieco, en el capítulo 5 de la serie suena el tema *Tazas de té chino* de Don Cornelio y la Zona, en el 9, *Esa estrella era mi lujo* de Patricio Rey y sus Redonditos de Ricota y el capítulo 11, es introducido por el tema *El obrero* de La Polla Records.

El tema de presentación instrumental de la serie - uno de los cuales se repite en casi todos los capítulos - comienza con sonidos de tiros, que marcan un patrón rítmico que con el tiempo se ha vuelto muy característico de *Tumberos*. Tal es así que algunos capítulos son introducidos solo con ese fragmento. Más allá de eso, la música está construida por una melodía tocada por un teclado con un sonido muy característico de la *cumbia villera*, una sirena policial que no

⁹ “On *Narcos* we had this talk that we wanted to use Colombian instruments, we wanted to have that sound, not necessarily playing Colombian rhythms, not necessarily playing cumbias and vallenatos, and bambucos, but using those instruments in like a more mainstream crime, action, suspense type of score” (Bromfman en Lakeshore Records, 2015, 00:01:01). Traducción del autor del capítulo.

¹⁰ También hay algunos capítulos en los cuales no aparecen los créditos, así como tampoco música introductoria ni final, tal es el caso del capítulo 8.

deja nunca de sonar, una percusión con ritmo de *cumbia* y un bajo tocando un patrón melódico-rítmico típico del género.

Narración y descripción en canciones que sitúan

La otra música de presentación que aparece en la serie - la cual coincide, generalmente, con los créditos del final de los capítulos - es la canción *Tumbero* del grupo Yerba Brava. La misma cuenta con una instrumentación similar a la del tema anterior, solo que en esta se agrega una guitarra eléctrica. La letra utiliza un lenguaje coloquial y algunas palabras propias de la jerga de la cárcel:

Estoy pegado, re jugado hasta las manos / ranchando con pibitos de mi palo. /
A los violines los hacemos nuestros gatos, / los del pabellón vip son refugiados.
/ Ahora estamos guardados, no podemos zafar, / la faca ya está afilada así que
le vamos a dar. / Tumbero yo soy, ya voy a salir / tumbero yo soy, que se arme
el motin. / Tumbero yo soy, ya voy a salir, / cuando esté afuera, te vas a morir
(Yerba Brava, 2002; 00:37).

Aquí podemos observar cómo - además del acto de situar al/a la espectador/a - aparece un personaje, que a través de la canción está hablando en primera persona y refiriéndose al escenario en el cual transcurre la historia. Es decir, podemos ver que mediante el texto, aparecen cuestiones descriptivas que no estaban presentes en los ejemplos anteriores. El caso de la canción de Yerba Brava que aparece en *Tumberos*, responde entonces al segundo grupo de ejemplos que planteamos en la introducción de nuestro trabajo.

En esa línea, un caso más actual vinculado a la asociación entre la cumbia villera y algunos de los sectores marginados de nuestro país es el caso de la serie *Apache* (Caetano & Goldar Parodi, 2019)¹¹, que relata la vida del futbolista Carlos Tévez. El título de la serie hace referencia al barrio “Fuerte Apache” (también llamado Barrio Ejército de Los Andes), ubicado en la localidad de Ciudadela (Provincia de Buenos Aires), lugar en el cual Tevez nació y creció. A partir de esta decisión, el lugar de procedencia del protagonista cobra un nivel de significancia importante dentro de la historia que se ficciona en la serie. La música de presentación, por su parte, es una canción de Piola Vago¹² titulada *Apache*, utilizada a veces en su versión original (cuando aparece junto a los créditos al final de algunos de los capítulos); y otras veces (cuando funciona como introducción a la serie) en una versión más corta e instrumental, basada musicalmente en la introducción del tema y con algunas modificaciones sobre todo en el plano de la sonorización. La instrumentación de ambas versiones está conformada por instrumentos sintetizados y orgánicos vinculados a la cumbia villera: un acordeón en el plano de la melodía instrumental, un

¹¹ Al igual que “Tumberos” (2002), “Apache” (2019), fue dirigida por el uruguayo Israel Adrián Caetano.

¹² Piola Vago es un grupo de *cumbia villera* conformado en el “Fuerte Apache” por, entre otros, el hermano de Carlos Tévez.

teclado con un sonido característico del género interviniendo a través de contramelodías, un bajo que responde al comportamiento típico de la mayoría de los bajos de *cumbia*¹³ y un set de percusión que lleva un ritmo también vinculado a este tipo de música en particular, aunque con algunas particularidades tímbricas que lo diferencian de otros set de percusión propios del género. En el tema original, se suman voces y una letra que habla sobre la vida del futbolista, en principio cantada: “Nací en un barrio muy conocido y popular. / Entre corridas, tiró Carlitos, pudo triunfar. / El Fuerte Apache se hace llamar” (Piola Vago, 2019; 00:30). Y luego “rapeada”:

Hoy es un día muy especial / porque el Apache ahora pudo llegar, / toda su gloria él va a disfrutar / y todos los giles se quieren matar. / Ahora tenemos una estrella más, / Carlitos Tévez se hace llamar, / el pibe de oro en la cancha está, / ni nadie ni nada lo puede frenar, / ni nada ni nadie lo puede parar (Ibidem; 01:04).

También resulta significativa la utilización de algunos sonidos como sirenas de policía y otros que fueron agregados en la versión que funciona como introducción a la serie, como cantos de pájaros, viento, gritos de niños, el ronroneo de un gato y una voz relatando un gol de Tévez.

Esta manera de abordar la composición, tomando como punto de partida la historia de una persona o de un personaje - o determinados rasgos del mismo - es una variante que encontramos en diversos ejemplos.

La canción como elemento narrativo

En 2015, se estrenó en la pantalla de Telefé - y en paralelo en la de TNT - *Historia de un clan* (Ortega, 2015)¹⁴, una miniserie argentina de once capítulos escrita por Pablo Ramos, Javier Van de Couter, Martín Méndez y Luis Ortega, dirigida por este último y producida por Underground - cuyo Director artístico es Sebastián Ortega y cuyo Productor General es Pablo Cullel.

La tira está basada en hechos reales e inspirada en la historia del “clan” Puccio, una organización delictiva conformada por una familia y algunos allegados a ella, que en la década de 1980, en Buenos Aires, realizó una serie de secuestros extorsivos. El líder de dicha organización fue Arquímedes Puccio, un ex miembro de la SIDE y de la Alianza Anticomunista Argentina. En la serie este personaje es interpretado por Alejandro Awada.

Una particularidad que inmediatamente se destaca en *Historia de un clan*, es la manera en la cual es narrada la historia, ya que lejos de ser una serie documental, muchos de los elementos que constituyen la ficción surgen de cuestiones indocumentadas: la casa de los Puccio desde

¹³ Generalmente en la cumbia, el bajo toca una base en la que rítmicamente se suceden una negra y dos corcheas, melódicamente construida por notas de los arpegios de los acordes.

¹⁴ En 2018 y en 2020 fue emitida nuevamente al aire en la TV Pública y durante el período 2017-2020 estuvo disponible en Netflix. Actualmente se puede ver desde la plataforma de video on demand bajo suscripción paga Movistar Play (para usuarios de Argentina) y también mediante suscripción gratuita desde la plataforma argentina *Contar*.

una perspectiva puertas adentro, la relación entre los personajes, y, fundamentalmente, cómo afecta a cada uno de los miembros de la familia la presencia-ausencia de una víctima. Justamente, lo que despierta curiosidad y es de algún modo el “motor” de la serie es la ambigüedad que viven los personajes en esa residencia. En una nota publicada en el diario Clarín se refieren a esta cuestión:

La casona de los Puccio, en el corazón de uno de los barrios más pudientes del Gran Buenos Aires, se convirtió en el centro de operaciones donde escondían y torturaban a sus víctimas secuestradas, manteniendo una vida de contrastes: la vida familiar arriba, y el horror en el sótano (Clarín, 2020; s.p).

Ese contraste, es uno de los puntos clave de la serie y es tratado no solo desde el guion, el montaje y el trabajo de los actores, sino también desde la música.

El tema de presentación de *Historia de un clan* es una canción original de Luis Ortega, titulada *Fantasma ejemplar*. La misma es una síntesis musical no solamente de la trama de la serie, sino también de algunas de las decisiones narrativas - y estéticas - de sus realizadores/as. Es notable la participación de Daniel Melingo, encargado de cantar la canción escrita por Ortega. La voz grave del cantautor hace de la melodía algo casi lúgubre, reproduciendo aquella vinculación común entre sonidos graves y sensaciones de miedo o misterio. A esto se suman otras características sonoras de la voz, - posiblemente buscadas a la hora de realizar la grabación y la posproducción - entre las cuales se destacan la pregnancia de la respiración de Melingo y otras particularidades vinculadas a su dicción, que dan como resultado una sensación de cercanía con el/la oyente.

Por otro lado, la canción contiene características de la música vinculada al género cinematográfico *western*, tanto desde lo rítmico, como también desde lo tímbrico e instrumental. Entre estas, podemos destacar la utilización de un tempo estable pero muy lento; el uso de una guitarra eléctrica tocada con slide¹⁵ para ejecutar la melodía de la introducción; la presencia de una guitarra con cuerdas de acero en el acompañamiento; el uso de un bajo en el que se destacan sobre todo las frecuencias más graves por sobre el ataque y la definición del mismo; la utilización de varias voces que complementan a la voz principal; y la decisión de incorporar una melodía silbada sobre el final. Este último elemento, nos retrotrae además a la música de películas del subgénero *spaghetti western*¹⁶ como *Por un puñado de dólares* (1964) y *La muerte tenía un precio* (1965)¹⁷, ambas dirigidas por Sergio Leone, protagonizadas por Clint Eastwood y con música de Ennio Morricone. En los *main themes* de estas películas, las melodías se presentan silbadas. Del

¹⁵ Un *slide* es un artefacto cilíndrico, generalmente de metal, que se coloca en uno de los dedos, se apoya en el diapasón de la guitarra - aunque también puede utilizarse en otros instrumentos de cuerda con trastes - y permite generar un sonido glisado, conformado por uno, dos o más sonidos simultáneos.

¹⁶ El *spaghetti western* es un subgénero dentro del *western*, denominado de esta forma por los estadounidenses para diferenciar las películas de origen italiano que responden a las características del género, de las producidas en Estados Unidos.

¹⁷ Las dos primeras de una trilogía llamada Trilogía del dólar (o Trilogía del hombre sin nombre), la cual se completa con la película *El bueno, el feo y el malo* (1966), en cuya música no aparecen silbidos pero sí instrumentos de viento que están tímbricamente relacionados.

mismo modo, este recurso nos recuerda también a escenas de películas en las cuales algún personaje silba intentando pasar desapercibido o disimular cierta acción que está realizando o está por realizar, tal es el caso de *Twisted Nerve* (Boulting y otros, 1968) en la escena en la cual Martin - el personaje principal de la historia - persigue por la calle a Susan, silbando la melodía que años después fue utilizada por Quentin Tarantino en *Kill Bill: Volumen 1* (Bender y Tarantino, 2003), o la escena de *El puente sobre el río Kwai* (Spiegel y Lean, 1957) en la cual un grupo de soldados silban la Marcha del Coronel Bogey mientras vuelven a su campamento heridos y con sus uniformes destrozados. En ese sentido, podemos trazar un vínculo entre el silbido y algunas cuestiones que resultan significativas en la ficción. Por un lado, la “doble vida” que mantienen los miembros del “clan”. Arquímedes, por ejemplo, se muestra como una persona amable con sus vecinos, saludándolos cordialmente mientras barre la vereda. Del mismo modo, Alejandro es un jugador de rugby muy respetado y prestigioso en su entorno. Por otro lado, resulta significativa la actitud ambigua de las mujeres de la familia Puccio, cuyos personajes están tratados de forma tal que no queda claro si no saben lo que realmente sucede en la casa, si son cómplices parcialmente conscientes de la situación, o si en realidad prefieren no saber lo que está pasando. En una entrevista a Alejandro Awada realizada por Osvaldo Quiroga para el programa *Otra trama*, el protagonista se refiere a esta cuestión:

A mí lo que me gusta mucho de la miniserie, es que podemos ver desde una pequeña dosis la tragedia que nos sucedió en los ´70 y desde mi humilde opinión la mujer y las mujeres de la casa podrían llegar a ser parte de la sociedad argentina que no quiso mirar o que si veía callaba la boca. Había una complicidad silenciosa porque de hecho, como bien lo sabés, Epifanía estuvo diez meses presa, menos de un año. (Awada en Televisión Pública, 2015; 00:07:30)

Otro elemento que se destaca en la música de presentación de *Historia de un clan* es el uso de las palmas, que tocan un patrón rítmico durante todo el tema que articula sobre el tiempo 2 y el 4. Al igual que las guitarras, estas tienen un efecto de *reverb* exagerado, otro elemento común en la música de los *western*. Además, esas palmas nos dan la idea de la participación de un público, lo cual nos hace pensar también en la teatralización de algunas escenas de la obra audiovisual - casi llevadas al absurdo -, un recurso que se utiliza frecuentemente en varios capítulos de la tira.

Consideramos que este tipo de elementos musicales que constituyen la música de presentación, sintetizan simbólicamente varios de los elementos que componen la serie y enmarcan la ficción, vinculándola a uno o más géneros cinematográficos; cuestión que de alguna forma amplía también la paleta de recursos narrativos dispuestos desde el inicio. *Historia de un clan* no es un *western*, pero contiene elementos - en este caso presentados a través de la música - que vinculan a la ficción con este género. Y en ese sentido, resulta significativo que la verosimilitud no es un problema, ya que está claro desde el principio que la serie es una ficción realizada a partir de una historia real. Esta articulación que podría parecer descabellada, hace a la estética de la obra audiovisual.

Desde el punto de vista semántico, la letra de *Fantasma ejemplar* es muy descriptiva. La primera estrofa hace referencia al escenario en el cual transcurre la mayor parte de la historia - la residencia de los Puccio - como “la casa del mal”, y al objetivo de los secuestros: recaudar dinero. La letra dice: “Está de moda ser inmortal, / sacrificio individual, / cada cual tiene un plan, / un destino ideal, / pero siempre hay alguien nuevo en la casa del mal. / Yo sé quién es / ¡y es dinero!” (Ortega, 2016; 00:07). La segunda estrofa está directamente vinculada a Alejandro Puccio, hijo de Arquímedes y jugador de la selección argentina de rugby - interpretado en la serie por el Chino Darín -, encargado de “marcar” personas que pudieran llegar a cumplir los requisitos que su padre consideraba como necesarios para secuestrarlos: “Hay un muchacho ejemplar / ¿qué mejor, alguien bueno para hacer el mal? / nunca quiso matar, / pero al fin daba igual / porque siempre hay alguien nuevo en la casa” (Ibídem; 00:25). La tercera estrofa hace referencia a la esposa de Arquímedes y madre de Alejandro: Epifanía Ángeles Calvo de Puccio - interpretada por Cecilia Roth -. En esta parte de la canción, también se nombra - como en el título - al “fantasma”, refiriéndose a las personas que el “clan” Puccio secuestraba, y a la falta de documentos que certifiquen lo que sucedía de hecho en el interior de la casa: “Nadie pudo aseverar / que esta historia fue tal cual, / es mejor no saber / que tener que tenderle una cama al fantasma en tu casa, / al fantasma, una cama”(Ibídem; 00:49).

A diferencia de lo que analizamos en el ejemplo anterior vinculado a la música de la serie *Apache*, en este caso la música de presentación está vinculada al eje dramático de la historia desde el texto, pero no precisamente desde la acción de situar *al/a* la espectador/a. Tampoco desde el carácter, porque si bien *Fantasma Ejemplar* contiene rasgos que podríamos denominar como “oscuros”, siendo *Historia de un clan* una serie que retrata el horror del accionar de una organización como el “clan” Puccio, resulta significativo que la música no es necesariamente empática - al menos con los personajes que se presentan como víctimas de los secuestros -.

En torno a la musicalización de la serie - ya que más allá de la música de presentación, la misma no posee música original -, allí sí encontramos una intención de situarnos, sobre todo, en la época en la que transcurren los hechos. Se utilizan canciones que en su mayoría están vinculadas al rock, uno de los géneros que en nuestro país se ocupó de retratar que se vivía por aquellos años - a veces desde una lírica muy cargada de metáforas para evitar las censuras propias de la época -, en una Argentina gobernada por los militares, víctima del terrorismo de Estado.

En contraposición al carácter descriptivo (sobre todo desde lo semántico) que vimos en el ejemplo anterior, en el cual el texto estaba directamente vinculado al escenario en el cual ocurren los hechos y a los personajes de la historia; existen otros casos en los que vemos que la música (narrativamente hablando) tiene “voz propia”. Tal es el caso de la serie *Mujeres asesinas* (Suar, 2005), cuya introducción (en la primera temporada y en gran parte de la segunda) está musicalizada por la canción *Malo* de la cantautora española Bebe. La relación que encontramos entre este ejemplo y el anterior, tiene que ver con que la música de presentación no sitúa al espectador en un lugar y un tiempo específico, pero ocupa un lugar importante en la narración.

La serie está inspirada en el libro *Mujeres Asesinas* de Marisa Grinstein, el cual documenta casos reales de homicidios cometidos por mujeres en Argentina.

La canción de Bebe retrata en primera persona una situación de violencia ejercida por un hombre hacia una mujer, poniendo el foco en la violencia de género y no, como sucede en el título de la serie, en la adjetivación de las mujeres que la protagonizan. Con algunos elementos vinculados al flamenco, tanto desde lo rítmico, así como también desde lo armónico y lo instrumental, la canción comienza diciendo: “Apareciste una noche fría / con olor a tabaco sucio y a ginebra, / el miedo ya me recorría / mientras cruzaba los dedos tras la puerta” (Bebe, 2006; 00:07). Expresa miedo, desesperación y denota una situación que resulta recurrente (mientras musicalmente, la textura se vuelve cada vez más densa mediante la sumatoria de instrumentos no solo orgánicos sino ahora también electrónicos): “Una vez más no, por favor / que estoy cansada y no puedo con el corazón / una vez más no, mi amor, por favor / no grites, que los niños duermen” (Ibídem; 00:34). Y poco a poco, hasta llegar al estribillo del tema (en el que además de crecer en intensidad aparece un comportamiento homorrítmico entre los instrumentos marcando un “3, 3, 2” muy pregnante), demuestra cierto empoderamiento por parte de la mujer:

Voy a volverme como el fuego / voy a quemar tu puño de acero / y del morao
de mis mejillas saldrá el valor / para cobrarme las heridas. / Malo, malo, malo
eres / no se daña a quien se quiere, no. / Tonto, tonto, tonto eres / no te pienses
mejor que las mujeres (Ibídem; 00:57).

Si bien todos los capítulos de esta serie retratan cómo las protagonistas llegaron a cometer un asesinato, es decir, si bien hay una intención de advertir la historia previa al hecho, creemos que la canción de Bebe funciona como un “refuerzo” necesario para que la violencia de género tome un papel protagónico en la historia, al igual que los crímenes y los personajes.

Final del capítulo

A partir del análisis de varios ejemplos, hemos observado diferentes formas en las que la música de presentación de una serie, se articula con las demás dimensiones propias del lenguaje audiovisual. Hemos notado que la música tiene el poder de situarnos en un lugar, una época y en toda una mirada de la realidad. A la vez, hemos advertido que hay elementos sonoro-musicales y sobre todo semánticos, que refuerzan y/o acentúan cuestiones narrativas que pueden ir en concordancia o no, con el guion o la construcción de los personajes presentes en una historia. En ese sentido, coincidentemente con lo que dice el compositor argentino (radicado en España) Federico Jusid¹⁸, creemos que la música en una obra audiovisual es un personaje más que cuando hace su aparición interviene “hablando de una manera subrepticia directamente al inconsciente o al corazón del espectador” (Jusid, 2011).

¹⁸ Entre las composiciones originales para cine y televisión de Federico Jusid, podemos destacar la música original de *El secreto de sus ojos* de Juan José Campanella y una canción llamada “Uno due tre” utilizada en varios capítulos de la versión española de la serie *Los Simuladores*.

En relación a la cuestión del estereotipo planteada al principio del presente capítulo, hemos podido observar cómo a través de la música, es posible reproducir estereotipos socioculturales con antecedentes históricos, mediante la utilización de un género que se presenta como representativo de un lugar, un momento o un determinado grupo social. También hemos analizado ejemplos en los que queda demostrado que es factible generar otros impactos, a partir de la articulación de la música con la historia que se quiere contar.

Repensar estos aspectos y entender la música como un medio y un lenguaje, comprometiéndonos como compositores/as, productores/as y realizadores/as con su función social, política y comunicacional, nos hace abordar la construcción de sentido desde una perspectiva más amplia y consciente.

Referencias

- Amarante, R. (2015). Tuyo. En *Narcos* (A Netflix Original Series Soundtrack) [CD]. Estados Unidos: Lakeshore Records. Disponible en <https://youtu.be/GJm7H9IP5SU>
- Apache. [Franco Brunner]. (2019, diciembre 3). Fuerte Apache serie intro [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/s12bHFRxNiE>
- Awada, A. (2015, octubre 3). *Entrevista con Alejandro Awada - Parte 1* [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/pep7CjMBAPo>
- Bebe. (2006). Malo. En *Pafuera Telarañas* [CD]. Recuperado de <https://youtu.be/90GqAf3zJ8s>
- Belinche, D y Ciafardo, M. (junio, 2008). Los estereotipos en el arte. Un problema de la educación artística. Los artistas son de piscis. *Revista La Puerta FBA*, (3), 27-38.
- Bender, L. (productor) y Tarantino, Q. (director). (2003). *Kill Bill: Volumen 1* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Miramax, A Band Apart.
- Brewda, B., Piñeiro, M., Cullel, P. (Productores) y Caetano, A. (Director). (2002). *Tumberos* [Serie]. Argentina: Ideas del Sur.
- Brugge, P. (Productor) y Mann, M. (Productor y Director). (1999). *The Insider* [El informante] [Película]. Estados Unidos: Spyglass Entertainment.
- Boulting, J., George, W.G. Granat, F. (productores) y Boulting, R. (director). (1968). *Twisted Nerve* [Cinta cinematográfica]. Reino Unido: British Lion Films.
- Caetano, I. A. y Goldar Parodi, N. (directores). (2019). *Apache* [Serie]. Argentina: Torneos y Competencias.
- Colombo, A., Papi, G. (productores) y Leone, S. (director). (1964). *Per un pugno di dollari* [Cinta cinematográfica]. Italia, España y Alemania Occidental: Jolly Film, Ocean Films, Constantin Film Produktion.
- Ferrari, M. (2020). Música de Narcos: Estereotipos de «lo latinoamericano». *Metal*, (6), e18. <https://doi.org/10.24215/4516643e018>
- Gamarnik, C. (septiembre, 2009). Estereotipos sociales y medios de comunicación: un círculo vicioso. *Revista Questión*, 1(23), 1-6.

- González Iñárritu, A. (Productor y Director). (2000). Amores Perros [Película]. México: Altavista Films, Zeta Films.
- Grimaldi, A., González, A. (productores) y Leone, S. (director). (1965). *Per qualche dollaro in più* [Cinta cinematográfica]. Italia, España y Alemania Occidental: Arturo González Producciones Cinematográficas, Constantin Film Produktion, Produzioni Europee Associati (PEA).
- James Bond Theme. [TheAmericanGazette]. (sf). 007: James Bond: Theme [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/U9FzqsF2T-s>
- Jáuregui, J. (2015). Luces y sonidos de Buenos Aires: el tango y los orígenes del cine sonoro. *Música y territorialidades: Los sonidos de los lugares y sus contextos socioculturales (Actas del XI Congreso IASPMAL) (191-200)*. Sao Paulo: Letra e Voz.
- Jusid, F. (2011, abril 19). *Entrevista con Federico Jusid - Parte 1* [Archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/P65JO_anHdY
- Lakeshore Records. (28 de noviembre de 2015). Pedro Bromfman. Narcos Composer Interview [Pedro Bromfman. Entrevista al compositor de Narcos] [Archivo de video]. Disponible en <https://youtu.be/kOoFg1Jh-Mo>
- Los Simuladores. [Khevin Segura]. (2012, diciembre 12). Los simuladores España soundtrack [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/1x6n1eWQkTc>
- Los Simuladores. [thefran901]. (sf). Los Simuladores - Intro (HQ) [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/k5qfXBvxVQA>
- Los Simuladores. [True Ashgoth]. (2010, octubre 12). Los Simuladores, ver. México - Opening.mp4 [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/MOFkpA1iT4M>
- Mujeres Asesinas. [eltrece]. (2016, febrero 22). Apertura de Mujeres asesinas [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/yFjJNyURIL8>
- Ochoa, A. (2003). *Músicas locales en tiempos de globalización*. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma.
- Ortega, S., Cullel, P. (Productores) y Ortega, L. (Director). (2015). Historia de un clan [Serie]. Argentina: Underground Producciones.
- Ortega, L. (2016). Fantasma ejemplar (Versión TV). En Tiene Vida [CD]. Recuperado de <https://youtu.be/f9XKpYknvAI>
- Padilha, J. (Director). (2015 - 2017). Narcos [Serie]. Estados Unidos: Gaumont International Television, Netflix.
- Piazzolla, A. (1977). Cité tango. En Persecuta [CD]. Buenos Aires, Argentina: Carosello Records.
- Piola Vago. (2005). Apache. En Los Pibes del Barrio [CD]. Recuperado de <https://youtu.be/55of5nGhqXI>
- Rago, M., Álvarez, N., Zito, P. (Productores) y Szifrón, D. (Director). (2002). Los Simuladores [Serie]. Argentina: Tao Films, Telefé.
- Reposición: Historia de un clan: el horror de los Puccio vuelve a la TV Pública. (10 de agosto de 2020). Clarín. Recuperado de https://www.clarin.com/espectaculos/tv/historia-clan-horror-puccio-vuelve-tv-publica_0_HJParGPX6.html

- Reyes del juego. [boshenaka]. (2011, febrero 11). Banda sonora de la serie “Reyes del Juego” [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/rbZJ7kwCuB0>
- Santamaría Delgado, C. (2005). *De la generalidad de lo genérico al género: La industria musical y la producción de identidades latinoamericanas en la primera mitad del siglo XX*. Ponencia presentada en el 6.º Congreso de la Rama Latinoamericana IASPM-LA. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
- Santaolalla, G. (1998). Iguazú. En Ronroco [CD]. Los Ángeles, Estados Unidos: Nonesuch Records.
- Suar, A (Productor). (2005 - 2006). Mujeres Asesinas [Serie]. Argentina: Pol-ka Producciones.
- Sorlin, P. (1985). Sociología del Cine. La apertura para la historia de mañana. México: Fondo de Cultura Económica.
- Spiegel, S. (productor) y Lean, D. (director). (1957). *The Bridge on the River Kwai* [Cinta cinematográfica]. Reino Unido y Estados Unidos: Horizon Pictures.
- Televisión Pública. (5 de octubre de 2015). Otra trama - Entrevista a Alejandro Awada - 03-10-15 (1 de 2) [Archivo de video]. Disponible en <https://youtu.be/pep7CjMBAPo>
- Tobar, H. (11 de enero de 2019). Para Hollywood, los latinos solo son narcotraficantes. Clarín. Recuperado de https://www.clarin.com/new-york-times-international-weekly/hollywood-latinos-solo-narcotraficantes_0_eeO5mr0Za6.html
- UNIR. La Universidad en Internet. (19 de abril de 2011). Entrevista a Federico Jusid (1 de 2) – UNIR, grado Comunicación [Archivo de video]. Disponible en https://youtu.be/P65JO_anHdY
- Yerba Brava. (2002). Tumberos. En En Vivo [CD]. Recuperado de <https://youtu.be/DhgriHXMNqU>

CAPÍTULO 4

Pensar el Vjing desde una concepción visonomusical

Lucía G. Suárez Stanganelli

Música y pantallas, pantallas y música

La escena contemporánea se ve saturada de pantallas que inundan los ámbitos de la percepción y la comunicación. Desde los dispositivos personales hasta las gigantescas composiciones led que visten los edificios de propaganda, todo ello compone la mediasfera¹⁹ bajo la cual transitamos nuestra existencia.

El desarrollo de nuevas tecnologías inaugura universos de posibilidades en torno a las formas de vivenciar, transformando el sensorium y condicionando a la estética posmoderna. En este contexto, las experiencias estéticas tienden a involucrar tantos sentidos y estímulos como la técnica y la creatividad habiliten, invitando a las prácticas de pantalla a formar parte de esta expansión sensorial.

Aunque las vinculaciones entre lo musical y la proyección de imágenes en movimiento a nivel representacional se remontan a los orígenes mismos de la humanidad con los rituales tribales de las culturas originarias, el punto de ascenso de estas experiencias en occidente probablemente se sitúe al inicio del siglo XX, con el desarrollo del cine, y llegue a nuestros días con la compulsividad de un desarrollo exponencial.

Valdría preguntarnos entonces ¿cómo se da históricamente el diálogo entre las prácticas de pantalla y la ejecución musical? El cine y la performance musical se vincularon desde el principio. Que los films fueran mudos en sus primeros años significó, como la denominación lo indica específicamente, que no hubiera voz grabada y sincronizada con la imagen. De ninguna manera - como proponen algunos autores- se trataba de un cine silente, la música en vivo contribuía a acentuar expresivamente el dramatismo que la narración demandaba. A esta tradición del cine mudo, en ocasiones, se la llamó *Live Cinema*, término que en la actualidad se utiliza para referirse a la experiencia del cine en vivo donde la creación sonoro-visual se produce simultáneamente en *tiempo real*.

Especialmente a lo largo de la década del 20, muchos artistas pertenecientes a los movimientos de vanguardia experimentaron con las posibilidades del cine. Entre ellos cabe mencionar a

¹⁹ Acorde al sentido que le otorga Régis Debray, en su libro *El Estado seductor* publicado en 1993.

los cubistas Pablo Picasso y Fernand Léger, los surrealistas Luis Buñuel, Salvador Dalí y Man Ray y los dadaístas Marcel Duchamp, Erik Satie, Viking Eggeling y Hans Richter. De estas experiencias surgieron los lineamientos principales de lo que se llamaría el *cinéma pur* y el *absolute film*, categorías que engloban expresiones fílmicas que comparten una profunda libertad respecto de las estructuras narrativas clásicas (que se fundan en criterios como la linealidad, la transparencia y la continuidad) y una concepción realizativa vinculada a lo musical.

Molina Alarcón (2007) considera que estos movimientos perseguían una búsqueda integral de un “ritmo visual puro”, que fuera capaz de sustituir lo que tiene el cine de representativo por signos abstractos y lo narrativo por el ritmo. Estos films no estaban pensados para ser acompañados por música, ya que se proponían a sí mismos como *música visual*. Sus formas se construyen sobre aquellos elementos que son transdisciplinares entre la música y la imagen en movimiento, prevalecen el ritmo, el color o tonalidad y la armonía, pero también adoptan elementos, técnicas y formas consolidadas propias de la música: preludeo, sinfonía, melodía, fuga, in crescendo, entre otros. Esta búsqueda queda evidenciada en los títulos que presentaban algunas de estas obras: *Rhythmus 21* (Hans Richter, 1921-1923), *Symphonie Diagonale* (Viking Eggeling, 1917-25), *Ballet Mécanique* (Fernand Léger, 1924), *Opus I* (Walter Ruttmann, 1921), *Prelude et Fugue* (Hans Richter, 1920).

Otra perspectiva fue la de los teóricos rusos que se especializaron en la teoría del montaje como operación básica de la construcción cinematográfica. En particular Sergei M. Eisenstein se ocupó de pensar la lógica del montaje en términos musicales. En su libro titulado *El sentido del cine* de 1942, las palabras “música” y “musical” aparecen 108 veces. Puntualmente en su segundo capítulo *Sincronización de los sentidos* analiza la naturaleza de los fenómenos *audio-visuales* que participan en la generación de sentido dentro de un film en relación a su estructura formal a partir del montaje, la primera categoría que describe es la que denomina *montaje vertical*:

¿Cuál es el origen de esta expresión y por qué se ha elegido? Todos conocemos una partitura de orquesta. Hay varios pentagramas, y cada uno contiene la parte de un instrumento o grupo de instrumentos. Cada parte se desarrolla horizontalmente. Pero la estructura vertical desempeña un papel no menos importante, al relacionar entre sí todos los elementos de la orquesta dentro de cada unidad determinada de tiempo. A través de la progresión de la línea vertical que ocupa todo el conjunto, y entrelazado horizontalmente, avanza el intrincado y armónico movimiento musical de la orquesta entera. Cuando pasamos de esa imagen de la partitura instrumental a la de la partitura visual, se hace necesario agregar algo nuevo: un “pentagrama” de visuales sucesivas que corresponden, de acuerdo a sus propias leyes, con el movimiento de la música y viceversa (Eisenstein, 1974, p. 60).

Varias cuestiones se desprenden de este párrafo; en principio la relación entre la lógica vertical de la partitura y el montaje es tal, que la amplia mayoría de los *softwares* de edición de video grafican en su interfaz lo que oportunamente describiera el autor en esta frase.

La segunda cuestión es la de la lógica compositiva de la obra audiovisual en correlato con la del entramado orquestal, una analogía que de alguna manera se vincula con el hecho de que tanto un film como una orquesta cuentan con la figura del director. Por último esta idea de diálogo que se propone entre lo visual y lo musical decanta en su entendimiento del sonido como elemento esencial en su visión de un cine *completo*.

Pero la postura de Eisenstein no resultaba novedosa ya que en sus más tempranos ensayos ya manifestaba tanto una concepción musical del montaje como elemento primordial de la construcción de sentido audiovisual, como una preocupación genuina sobre el curso que tomaría el cine una vez que el sonido fuera una realidad fílmica. En su ensayo de 1928 titulado *Declaración* analiza con gran atino las posibles etapas que puedan suceder a la invención del cine sonoro, una de sus observaciones más destacadas es en relación a lo que llama “películas habladas” donde el diálogo entre la información sonora y la visual pudiera resultar en una yuxtaposición donde los fragmentos sufrieran una interdependencia tal que no sería posible que cada fragmento funcionara de manera autónoma.

EL PRIMER TRABAJO EXPERIMENTAL CON EL SONIDO DEBE SER EN-CAMINADO HACIA SU NO SINCRONIZACIÓN DISTINTIVA CON LAS IMÁGENES VISUALES. Y sólo un tratamiento así le dará el cuerpo necesario que posteriormente conducirá a la creación de un CONTRAPUNTO ORQUESTAL de las imágenes visuales y auditivas (Eisenstein, 1986, p. 236).

Sabemos que estas no fueron las concepciones que se impusieron en el *mainstream*. A partir del desarrollo del cine sonoro, el rol particular de la música sufrió serias transformaciones. En primer lugar, porque la creación de la banda sonora permitió integrar la música al registro, por ende la ejecución ya no ocurría en vivo. En segundo, porque dentro de la banda sonora, la música forma parte de una construcción mayor en la que convive con otros elementos, tales como los diálogos, el sonido ambiente, el foley y los efectos.

El lenguaje del cine clásico sonoro se fue desarrollando en simultáneo a una industrialización cada vez más estandarizada, tanto del cine como de la música, en pos de que sus productos pudieran ser acogidos por un público masivo. En la medida que se sucedía este proceso, se instituyeron ciertas formas preestablecidas para lo musical. Dentro de la industria cinematográfica el sonido ocupaba un lugar supeditado a lo visual, jerarquía que se hacía patente en preceptos tales como “la música de una película no debe oírse”.

Fueron varios autores los que criticaron estas lógicas argumentando que privilegiaban una función ilustrativa por sobre la creativa, tendiendo a la simplificación de las formas y atentando contra el valor artístico-compositivo. Uno de los más férreos paladines de la independencia musical fue Theodor W. Adorno, según su visión la relación entre la imagen y la música debía ser dialéctica, generando juegos complejos de coincidencias directas, indirectas o antitéticas que llegaran incluso a invertir el orden jerárquico hollywoodense, poniendo a la imagen al servicio de la propuesta musical.

De todos modos, en circuitos más independientes y experimentales, sí surgieron formas de relacionar lo que se ve con lo que se escucha que se distanciaban de lógicas de interdependencia y retomaban un sentido musical.

Técnicamente el funcionamiento de la banda sonora se registraba de forma óptica, impresa en los márgenes del celuloide. El sonido se reproducía al atravesar la luz de una lámpara por esa banda lateral, reconstruyendo la onda sonora a partir de la fluctuación lumínica que se generaba. Aunque esta mecánica se daba por razones técnicas que permitieran alcanzar el sincronismo del sonido y la imagen, varios artistas a partir de los años 30 se dedicaron a experimentar alterando el sentido que tenía la imagen de la banda sonora.

Es significativo que uno de estos primeros experimentos se llamara *Tonende Handschrift* (“La escritura sonora”, 1930), film de animación realizado por el alemán Rudolph Pfenninger. Paralelamente a él, los rusos como Arseni Avramov realizaron experimentos en este sentido, como posteriormente el conocido cineasta Oskar Fischinger con su film *Ton Ornamente* (“Ornamentos Sonoros”, 1934). Pero quien más profundizó en las posibilidades de esta técnica, fue el cineasta anglo-canadiense Norman McLaren (Molina Alarcón, 2007).

Las experiencias de McLaren comenzaron a finales de los años treinta y partían de una asociación gráfica entre tono y frecuencia y volumen y amplitud, en relación a la imagen que dibujaba un sonido en la banda, así podía dibujar música en el margen del celuloide. Al resultado de estas experiencias que incluían tanto dibujar como pintar o directamente rayar la banda sonora lo llamó *Sonido Sintético*.

Por supuesto que esta técnica genera sonidos únicos, no reconocibles para el oyente que la desconoce, pero que compuestos lograban una forma musical. A esta experiencia sonora el artista le sumó la animación que por lo general también se realizaba directamente sobre el celuloide pero en el área del fotograma que corresponde a la imagen.

También realizó obras que si tomaban piezas musicales instrumentales como *Boogie-Doodle* (1940) o *Begone Dull Care* (1949) en las que las imágenes abstractas sintetizan las dinámicas musicales generando una percepción ampliada de las mismas.

La experimentación entre la imagen y la música también llamó la atención del circuito comercial, tanto como para que el 13 de noviembre de 1940 se estrenara *Fantasía*, una serie de animaciones producida por los estudios Disney en las que trabajaron artistas como Oskar Fischinger y que dialogaban visualmente con, principalmente, piezas clásicas interpretadas por la Orquesta de Filadelfia dirigida por Leopold Stokowski.

Ya en los 60 surgen las neo-vanguardias, movimientos que se proponen repensar las posibilidades cinematográficas en busca de expresiones más autorales, poéticas o como contrarespuesta a los estándares del *mainstream*, cada una a su manera buscaba expandir los sentidos y explorar nuevas formas de subjetividad. Entre ellos mencionaremos a la *Nouvelle Vague* francesa, el *Free Cinema* inglés, el cine *Underground* de Estados Unidos y los *Nuevos Cines* de Alemania y España. También se dieron otro tipo de expresiones cinematográficas

más abstractas como el *Film Estructural* que ponía el foco en la cuestión métrica tomando al fotograma como unidad mínima de sentido. En Argentina la llamada *Generación del 60* fue la que se ocupó de ir más allá de las barreras institucionales y conservadoras que delimitaban al cine de esas épocas.

Música en pantalla chica

Si bien la televisión comienza a socializarse en la década del 50, en los años 40 ya existían las *soundies machines*, unos aparatos que ocupaban espacios públicos de Chicago, Nueva York y Hollywood y que transmitían los llamados *soundies* que no eran otra cosa que clips musicales de 3 minutos aproximados, filmados en 16 mm. Los géneros que abarcaban estos audiovisuales variaron desde la música clásica hasta el *swing* o el *big band boogie* pasando por el *country* y el *folk*. En su mayoría mostraban a los intérpretes ejecutando su música, bailes o incluso *sketches* cómicos. Dejaron de distribuirse en 1947.

Al expandirse la TV logra difundir presentaciones musicales como forma de entretenimiento, entre las más icónicas podemos destacar las de Elvis Presley, Frank Sinatra, Teresa Brewer, Louis Armstrong, Johnny Cash, Duke Ellington, entre otros.

Ya en los 60 las presentaciones de The Beatles y The Rolling Stones revolucionaron a la audiencia. Por esos años Barbra Streisand hizo su debut, Bob Dylan realizó sus primeras presentaciones, las incansables versiones de múltiples artistas que interpretaron *Quando, quando, quando* coparon la pequeña pantalla, Neil Sedaka presentaba *Calendar Girl*, Nancy Sinatra estrenó *These Boots Are Made For Walkin* y Brigitte Bardot lanzó *Everybody loves my baby*.

Pero la primera obra audiovisual que logró una apertura a nivel conceptual a la altura de lo que hoy entendemos como videoclip fue *Strawberry fields forever* de The Beatles en 1967. Esta obra logra representar una demostración de creatividad que excede lo musical, que toma cuerpo en un audiovisual en su sentido más completo y que es clave para entender cómo se inscribe la estética de la psicodelia en las representaciones de la imagen en movimiento.

Los años 70 siguieron con Cher, Liza Minelli, Bob Marley, Tina Turner, Stevie Wonder, Dolly Parton, Queen, Pink Floyd, Aerosmith, Kiss, Ramones, Led Zeppelin, entre otros muchos artistas y grupos que formaron parte de la cultura popular de esa época que, típicamente, decantaba en la tele. Pero probablemente el que revolucionó definitivamente la visual de la época haya sido David Bowie que ya en 1969 había lanzado *Space Oddity* y en el 72 estrena *Life On Mars?* En 1975 se lanza otro video emblemático de estas épocas, *Bohemian Rhapsody* de Queen.

A nivel local, es posible establecer como antecedente del formato videoclip, a las piezas sonoro-visuales de tango canción de Carlos Gardel, que en 1930 filmó 15 cortometrajes (5 de ellos se perdieron para siempre en el proceso de edición) que se grabaron con el sistema fono-film y fueron dirigidos por Eduardo Morera y producidos por Federico Valle. Introducían breves situaciones dramáticas que desencadenaban el despliegue musical del cantor en típicos escenarios porteños. Los clips se estrenaron en el cine Astral el 3 de mayo de 1931.

En 1969, también en formato cinematográfico, la banda de rock Almendra estrena el cortometraje *Campos Verdes* para promocionar el lanzamiento de su primer disco, inspirado en los clips de The Beatles. Estaba rodado en 35 mm y se proyectaba en el noticiero cinematográfico “Sucesos argentinos”. Tres años más tarde, en 1972, se estrena el film *Rock hasta que se ponga el sol*, dirigida por Aníbal Uset. Está basado casi íntegramente en las presentaciones que se dieron en el marco del Barrock III pero incluye un falso registro de Sui Géneris interpretando *Canción para mi muerte*, intercalado con los planos del público del festival.

Por otro lado, una cuestión fundamental que suele subestimarse a nivel representativo es el rol de la música en la publicidad, que encontró en la televisión el espacio ideal para desarrollarse vertiginosamente y donde también se pueden encontrar juegos particulares de lo visonómico. De igual manera el uso de música en series y programas televisivos, fundamentalmente en las secuencias de títulos y créditos, también resulta relevante en este sentido, por fortuna este tema es desarrollado en otro capítulo de este libro.

Simultáneamente, a partir de los avances técnicos de los 60, surge el *videoarte* que permitió una integración de distintas disciplinas artísticas donde se engendraron formas híbridas como la videodanza, la videoperformance o la videoinstalación, entre otras. Hay cierto consenso en otorgarle al surcoreano Nam June Paik el título de creador del videoarte. Formado en el campo musical y fuertemente influenciado por John Cage, Paik supo ver el potencial que el vídeo le ofrecía, en tanto era la primera tecnología que permitía grabar de forma portátil imagen y sonido a la vez, de forma sincrónica. A partir de mediados de los 60 produjo muchas obras e instalaciones que devuelven una imagen de una sociedad atravesada por la TV.

Pero si de videoarte hablamos no podemos dejar de mencionar a Bill Viola, quien a partir de los 70 indagó en las posibilidades que resultaban de fusionar videoinstalaciones, *body art*, performance y composición de ambientes sonoros. Su obra indaga sobre los interrogantes que plantea la condición humana y su relación con el mundo como la muerte o la memoria, entre algunas de sus obras podemos mencionar: *He Weeps for You* (1976), *Chott el-Djerid* (1979), *Slowly Turning Narrative* (1992), *Buried Secrets* (1995), *The Quintet Series* (2000), *Ocean without a shore* (2007) y *Bodies of lights* (2009).

Hay una larga lista de artistas que participaron del videoarte: Wolf Vostell, Gerry Schum, Gary Hill, Joan Jonas, Peter Campus, Ira Schneider, Frank Gillette, Keith Sonnier, Yoko Ono, Beryl Korot, Andy Warhol, son algunos de ellos. Varias de estas obras generarían una reflexión crítica frente a la postura institucional de la televisión.

Pero la caja boba también tiene sus trucos y en agosto de 1981 emitió sus primeros destellos la MTV. *Music-Television* era un canal de cable estadounidense que inicialmente se encargaba de transmitir videoclips las 24 hs. y no es casualidad que el primero en ser transmitido haya sido *Video killed the radio star* por The Buggles. Su fundador, Bob Pitman, afirmaría: “El videoarte anticipó la estética del videoclip”.

Pero no nos engañemos, aunque el videoclip se apropia de la libertad de experimentación del videoarte, sus finalidades y cometidos son bien distintos, aunque uno a otro se buscarán. El videoclip surge tras el desplazamiento de la

industria del sonido hacia la industria de la imagen, responde a la ecuación MÚSICA + PUBLICIDAD + TV = VIDEOCLIP, una nueva forma de promoción mercantil de la música, que se sirve de los efectos visuales y de la ausencia de la narratividad propia del videoarte para hacerlo más atractivo y vender más discos (Molina Alarcón, 2007).

Al generarse estos espacios, la demanda de videoclips aumentó exponencialmente y por ende toda la maquinaria comercial de la industria musical se volcó a su producción y difusión. Esto trajo aparejado que el rol del director artístico de un ya institucionalizado videoclip cobrara relevancia. Surgen de este campo nombres como Chris Cunningham, Stéphane Sednaoui, Spike Jonze, David Fincher, Michel Gondry, Floria Sigismondi, entre muchos otros.

Estrellas como Michael Jackson, Madonna, Prince, The Police, Cyndi Lauper, Depeche Mode, The Cure, The Smiths, Guns N' Roses, Céline Dion, Bon Jovi, Blondie, George Michael, R.E.M, Red Hot Chilli Peppers, entre muchas otras, resplandecieron en las pantallas en la primera década de MTV. En los inolvidables noventa emergieron Nirvana, Björk, Spice Girls, Backstreet Boys, Roxette, Oasis, Alanis Morissette, Green Day, Blur, Radiohead, por mencionar a algunos.

El 1 de octubre de 1993 se transmitió el primer videoclip de la MTV Latinoamérica: *We Are Sudamerican Rockers*, del grupo chileno Los Prisioneros. Esta señal originalmente emitida desde Miami, hizo brillar a Los Redondos (de quienes se destaca en memorable clip animado *Masacre en el Puticlub*, de 1988 con las ilustraciones de Quique Peñas y fondos de Rocambole), Soda Stereo (*En la ciudad de la furia*, 1989), los Fabulosos Cadillacs (*Matador*, 1994), Ilya Kuryaki and the Valderramas (*Abarajame*, 1995), entre otras bandas y artistas que configuran el imaginario estético del rock nacional.

Como destaca Mia Makela²⁰ es en el contexto de la MTV que se usa, por primera vez, el término VJ, derivado de Video-Jockey (en referencia al DJ o Disc-Jockey) para referirse al presentador de los videoclips. Con el devenir del tiempo el término fue mutando para incluir a los video *performers* que mezclan visuales en vivo para todo tipo de espectáculo musical (Makela, 2008).

Así llegamos a la expresión artística que nos atañe. Los que fueron mencionados en estos párrafos son algunos de los muchos tesoros que tiene el pasado del visonómico concebido como campo estético particular. Este neologismo nos permite hacer foco en aquellas obras audiovisuales que priorizan un sentido sonoro-musical y así aproximarnos a un entendimiento de las lógicas y poéticas específicas a partir de las cuales se construye sentido en estas experiencias. Por ello la necesidad de establecer un nuevo término que permita pensar a las experiencias audiovisuales a partir de un sentido eminentemente musical, tanto desde lo sonoro como desde lo visual.

Pero retomemos la pregunta inicial ¿por qué preguntarnos por el origen y devenir de estas expresiones visonómicas? Sucede que, con este vasto entramado histórico, un VJ elige o

²⁰ También conocida como Solu, es una artista multimedial reconocida por ser pionera del Live Cinema.

crea su material y se planta frente al dispositivo de mezcla. Dialogando con todas estas experiencias anteriores, una banda proyecta, muchas veces sobre la piel de sus músicos, imágenes que bailan con lo que se escucha. Por eso resulta indispensable hacer un poco de arqueología de medios y reconstruir relatos sobre esta historia que subyace en las performances de las y los artistas que realizan presentaciones en vivo. No debemos perder de vista que en las prácticas actuales, tanto el público como los intérpretes, realizan registros de estas experiencias que luego son archivadas y difundidas en redes sociales y que constituyen la identidad de un proyecto musical.

La práctica del *Vjing*

Como mencionamos al inicio del capítulo, hay un término bajo el cual se agrupan una interesante diversidad de experiencias audiovisuales que expanden los límites del concepto cinematográfico en relación con la creación en vivo, el *Live Cinema*. Existe un extenso debate sobre si la práctica del *Vjing* pertenece, o no, al Live Cinema, o incluso al arte en general. La artista audiovisual Mia Makela se posicionará en la negativa.

Las obras que describen el Live Cinema son esencialmente artísticas a diferencia de los VJ, ya que éste imita al DJ pero con imágenes. Los DJs no producen material propio, mezclan música de la misma manera que los VJs pueden mezclar material preexistente. Esto no significa que los VJ no puedan crear sus propios videoclips, pero hay muchos que consideran que la producción de material no atañe necesariamente al VJ, quienes presentan las tendencias visuales del momento. Incluso existe un mercado para la venta y compra de clips de video. Esto implica que distintos VJs puedan usar los mismos clips. El acto de mezclar, remezclar y seleccionar constituye la obra de un VJ. El mérito de los creadores de Live Cinema pareciera ser más personal y artístico que el de los VJs, sus obras suelen presentarse en otros contextos como museos, cines o festivales, para una audiencia más parecida a la del cine: sentados y observando atentamente la sesión del artista. Esta diferencia acarrea necesidades propias de la performance, ya que en las discos el público no va exclusivamente a ver los visuales, sino para disfrutar varios estímulos sensoriales simultáneamente (Makela, 2008, p. 1-2).

Esta argumentación entra en conflicto con las ideas que en este capítulo se exponen en torno al *vjing*. En primera instancia, por el carácter normativo que subyace en esta concepción institucionalizada²¹ de lo que pertenece, y lo que no, al *arte*. En segundo lugar, por este planteo en el que “mezclar, remezclar y seleccionar” no constituyen prácticas creativas, acciones que también

²¹ Que tampoco es necesariamente cierta, ya que en varias oportunidades se han presentado DJ sets en museos y festivales. A modo de ejemplo se puede citar el programa de la *Noche de los museos* 2018.

son propias del *collage* y el ensamblaje de *instalaciones* y *ready-mades*. También permite vislumbrar un cierto prejuicio que destina la práctica del *vjing* a un contexto de “fiesta electrónica”, cuestión que también es muy discutible, no sólo porque no hay un espacio exclusivo para la mezcla de visuales en vivo, sino porque también hay arte fuera de las instituciones que lo legitiman, a modo de ejemplo podemos referir al *street art*.

En las antípodas de esta interpretación está la concepción del artista, docente y teórico Mark Amerika²², quien advierte en sus *Extractos de “Retrato de un VJ”* que: “Un VJ puede ser un artista narrativo hiperimprovisacional quien usa bancos de clips audiovisuales breves para construir historias al-vuelo compuestas por imágenes procesadas en un tiempo real asincrónico y a través de varios filtros teóricos y performativos.” (Amerika, 2006, p. 3). Es notable que el autor refiere a esta descripción como una posibilidad ya que seguramente habrá, en el amplio abanico de los VJs, quienes se encuadren más, y quienes menos, en ella. De todos modos unas líneas antes asegura: “Un VJ no es un DJ visual.” (Amerika, 2006, p. 3).

Conceptos como *hiperimprovisacional* o *tiempo real asincrónico* van cobrando claridad lo largo de este necesario ensayo. El autor señala al *vjing* como aquella expresión capaz de *reinventar la belleza como una fuerza subliminal en conciencia*, también lo piensa como la posibilidad de *evitar teorizar la práctica hasta la muerte* (Amerika, 2006). De estas expresiones se desprende cierta naturaleza no-narrativa (o al menos contraria al sentido que le atribuimos desde la cultura occidental basada en los relatos canónicos) que sin embargo está destinada a interpelar al público para construir cierto modo de experimentar lo que se escucha. En ocasiones estos modos resaltan cuestiones más evidentes como las rítmicas, a veces apuntan más a construir un tono emocional o psicológico junto con la música, otras veces aportan marco y contexto, entre las casi infinitas posibilidades de diálogo que constituyen la música y la imagen y que van fluctuando en el desarrollo de la mezcla.

En línea con lo planteado y si bien podemos plantear una teoría sobre la práctica del VJ, hay siempre un margen que escapa porque el estado ideal para emprender un viaje visonómico en vivo es el de apertura sensorial en estado activo que guiada por la intuición construye esta experiencia inmersiva y performática. Hay siempre una voluntad exploratoria, un incierto que se devela en el hacer mismo. Sin ignorar la diversidad de individuos que practican VJing ni la variedad de motivaciones que se esconden detrás de esta práctica, en todos los casos se apela a una sensibilidad musical que se manifiesta en actos compositivos de carácter visual.

Pero si intentáramos teorizar sobre el VJing, sin dudas hay ciertos tópicos que deben tocarse. En primera instancia cabe mencionar al video *loop* como unidad primaria para la composición en tiempo real. Esta unidad que constituye un ciclo continuo entra en diálogo con otras unidades a partir de la yuxtaposición y superposición, entrando y saliendo de dinámicas de variación y repetición que interactúan con la música para construir sentidos siempre abiertos. Ese espesor de lo que se propone depende de la cantidad y complejidad de las capas que van graduándose en el

²² También conocido como VJ Professor, es un net artist, novelista, teórico y profesor de arte en la Universidad de Colorado.

discurrir del tiempo. Tiempo que a la vez se torna plástico a partir de las estrategias de mezcla que permiten alterar la percepción subjetiva de esas duraciones.

En términos de poética podemos profundizar en estas dinámicas que construyen sentidos propios del arte a partir del diálogo musical entre lo que se ve y lo que se escucha, donde muchas veces lo que se ve implica la performance escénica de los músicos o incluso del dúo DJ/VJ, también del espacio en el que se emplazan las pantallas, el escenario, la acústica, las luces y el público. El sentido difuso y dinámico que se deja percibir es el resultado de todos estos componentes sobre los que se puede tener mayor o menor control. De la misma manera la selección y/o producción de material para la mezcla puede ser más o menos exclusiva, más o menos novedosa; sin embargo la profundidad de la experiencia que se crea no podría resumirse en una fórmula estática porque incluso con el mismo set, la misma puesta, el mismo repertorio y el mismo público; la experiencia de la mezcla siempre es irrepetible y siempre implica un grado de improvisación y contingencia.

Por esto Amerika (2007) habla de un *tiempo real asincrónico*, una especie de tiempo atemporal, de conciencia en perpetuo estado de *jet-lag* donde una ficción mediática se reconfigura a sí misma como un camaleón. Podríamos entonces pensar la mezcla como la cristalización de todo el bagaje de ese *performer* visual, de todo su pasado, en un presente infinito que se empuja a sí mismo al futuro en la interacción con el público construyendo una experiencia colectiva. Por tanto, hay en el seno de esta práctica casi ritual, un misterio, un secreto que es tan antropológico como artístico y que se manifiesta desesperadamente en los espacios en blanco de la interfaz que nos somete.

Referencias

- Adorno, T., Eisler H (2007). "Prejuicios y malas costumbres". Capítulo I. En: *Composición para el cine*. Ed. Akal, Madrid.
- Amerika, M. (2005) *Excerpts from "Portrait of the VJ"*. University of Colorado, Boulder. Recuperado de http://journal.fibreiculture.org/issue7/issue7_portraits_amerika.pdf
- Eisenstein, S. (1974). *El sentido del cine*. Ed. Siglo veintiuno, México.
- _____ (1986). *La forma del cine*. Ed. Siglo veintiuno, México.
- Fletcher, P. (2016). *Is Live Cinema Dead?* School of Film and Television Faculty of the VCA & MCM University of Melbourne, Australia. Traducción: Suárez Stanganelli, Julia.
- Huhtamo, E. (2001). *Elementos de Pantallología*. Traducción ampliada por la Cátedra Análisis y Crítica, Artes Audiovisuales, UNLP en base al texto original y al de Rev. Miradas (2016).
- Makela, M. (2006). *La práctica del live cinema*. Recuperado de <http://mediaspace.org.au/-journal/issues/issue1/makela/makela.html>
- Molina Alarcón, M. (2007). *Conexiones creativas de la música con la imagen móvil*. Recuperado de <http://www.iacat.com/Revista/recrearte/recrearte07/Seccion3/conexiones.html>

- Parikka, J. (2015). *Arqueología de los medios: cuestionando lo nuevo en el arte medial*. Ed. Ek-mel, Estambul.
- Ramos, S. (2019). *El videoclip del rock argentino cumple 50 años*, La Nación. Recuperado de <https://www.lanacion.com.ar/espectaculos/musica/el-videoclip-del-rock-argentino-cumple-50-nid2215165/>
- Russo, E. (2016). *Dinámicas de pantalla, prácticas post-espectatoriales y pedagogías de lo audiovisual*. Cuaderno 56. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Buenos Aires, Argentina: Universidad de Palermo.
- Trilnick, C. (s.f.) *Nam June Paik*. Recuperado de <https://proyectoidis.org/nam-june-paik/>

SEGUNDA PARTE

Dispositivos, interfaces, herramientas

CAPÍTULO 5

Algoritmos: producción y distribución musical en la actualidad

Gastón Chatelet

Los algoritmos son conjuntos ordenados de operaciones o reglas, que permiten hallar la solución a un problema. Al presentarse un estado inicial o *entrada* de información, siguiendo pasos u operaciones se llega a un estado final o *salida*. Estos son más frecuentes de lo que creemos en nuestro día a día: las instrucciones que nos dan para realizar un trabajo, las decisiones que tomamos al manejar un vehículo, o el procedimiento de afinar una guitarra, son algunos ejemplos de algoritmos. Veamos a continuación [Imagen 1] un algoritmo cuyo objetivo es determinar cuál es la causa de que un teclado no suene e intentar solucionarlo.



Imagen 1: Algoritmo cuya entrada es el estado del teclado, cuyos procesos son las preguntas y cuyas salidas son las resoluciones de dichas preguntas.

Por simple que parezca, este razonamiento está planteado de forma algorítmica: hay un estado inicial (el teclado no suena), hay pasos a seguir (las preguntas que nos hacemos), y hay un estado final (al cual se arriba contestando a las preguntas). Casos tan simples como este, pueden complejizarse, por ejemplo, haciendo más preguntas o que estas sean más específicas. En nuestro ejemplo, podríamos preguntarnos si está bien enchufado, si los cables no están cortados, si genera voltaje al medirlo con un *tester*, si el dispositivo al que está conectado (parlantes, computadora, etc.) está encendido o bien configurado (seteado), etc.

Al igual que cuando pensamos a una música en términos de su *espectro de frecuencia*, lo que nos permite conocer cómo se distribuyen las magnitudes de grupos de frecuencias en el tiempo y que podríamos llamar una perspectiva *espectral* del sonido, para comprender como funcionan algunas de las funciones de los dispositivos de producción y distribución musical en la actualidad, nos será útil conocer cómo funciona su *algoritmia*, es decir, como son sus estados iniciales, sus procesos y sus salidas, lo que podríamos llamar una perspectiva *algorítmica* de dichos dispositivos.

Dispositivos de producción y distribución musical

Cuando hablamos de dispositivos nos referimos a todo mecanismo capaz de producir una acción concreta y previsible. En el caso de los dispositivos de producción y de distribución musical, estos mecanismos son, tanto los procedimientos llevados a cabo al momento de producir y distribuir música, como los sistemas, soportes o plataformas que nos habilitan a realizar dichos procedimientos. Tomemos un ejemplo para comprender esta dualidad.

Al hablar de *la radio*, casi todos entendemos en gran medida de que estamos hablando ¿no? Vale la pena, a los fines de este escrito, aclarar y comprender las acepciones que se desprenden de esta palabra o los sentidos habituales que le solemos dar. Si entendemos a la “radio” como apócope de la radiodifusión, es decir al proceso de transmisión propiamente dicho, entonces *la radio* puede ser efectivamente un dispositivo, en este caso, de distribución musical, si se la utiliza con dicha finalidad. También podríamos pensar en *la radio* como el espacio físico desde donde se transmite, es decir la estación radial (transmisora), o bien a el conjunto de aparatos necesarios para la transmisión, los radiotransmisores.

Como artistas, podríamos presentar un nuevo material musical yendo a una estación radial, transmitiendo nuestra música mediante el proceso de radiodifusión y esperando que alguien nos escuche del otro lado.

Del mismo modo, si entendemos a *el radio* como apócope de radiorreceptor, es decir el aparato que recibe la señal, este también puede ser un dispositivo de distribución musical, siempre que se lo utilice con ese fin.

Por más que transmitamos nuestro material musical desde una estación radial, si del otro lado no hay ningún radio (receptor) encendido y sintonizando el dial de la estación, pues entonces no se concretaría el proceso y el dispositivo no estaría funcionando como es esperado. Ahora bien, si un colega nos comenta que va a presentar un material musical en un programa específico a una hora concreta y nosotros sintonizamos ese dial en un radio (receptor), entonces este estaría cumpliendo la función de un dispositivo de distribución musical. ¿Pero no sería más bien un dispositivo de consumo? Para nuestro colega es un dispositivo de distribución y para nosotros es un dispositivo de consumo musical, puesto que nuestro objetivo es el de consumir música y el de nuestro amigo distribuirla.

Como vemos, si bien todas estas acepciones del término son de diferente naturaleza (un proceso, un espacio físico o un elemento), estas operan de manera interdependientes. Es decir, el proceso de distribución musical no se finaliza (no cobra sentido, ni llega a su meta) sin la acción del objeto (sea la estación radial, el radiotransmisor o el radiorreceptor) y el objeto no cobra sentido sin el proceso (la radiotransmisión).

El ejemplo de el/la radio nos sirve como puntapié para comprender la naturaleza de los dispositivos de distribución musical, en tanto plantea una definición ambigua, cuyos límites son difusos. Esta indefinición nos habilita a reinterpretar los elementos que forman parte del campo y estudiarlos no de forma aislada, sino como parte de un todo.

Por lo tanto, cuando nos refiramos a dispositivos de producción musical, nos estaremos refiriendo a todos los elementos que forman parte del proceso de producción, y cuando nos refiramos a dispositivos de distribución musical, estaremos hablando de todos los elementos que forman parte del proceso de distribución.

Cuando adoptamos una perspectiva *algorítmica* de los dispositivos, vemos a los algoritmos como elementos de estos mecanismos. En esta oportunidad nos vamos a detener en tres de ellos que son de nuestra incumbencia como productores y distribuidores musicales independientes: i) la digitalización de señales acústicas, ii) la compresión con pérdida y iii) la normalización de señales de audio por parte de los servicios de distribución musical.

Digitalización de señales acústicas

El “WAVE”, más conocido como WAV, es un formato de audio digital que surge a principios de la década del 90 y que al poco tiempo logra cierta estandarización, llegando hasta nuestros días como el formato por excelencia para trabajar *sin pérdida de calidad*²³. Usualmente este formato es el que se utiliza al momento de grabar música digitalmente de forma profesional, en la mayoría de los programas conocidos como *Estaciones de Audio Digital* (del inglés *DAW* o *digital audio workstation*), como pueden ser Reaper, Nuendo, Cubase, Ableton Live, Logic Pro, etc., o bien en grabadoras portátiles o cualquier sistema que trabaje con audio digital. El método de grabación digital que utiliza este formato es el de *modulación por impulsos codificados* (del inglés *PCM* o *Pulse Code Modulation*). Este método de modulación transforma la señal analógica en una señal digital (secuencia de bits) mediante dos procedimientos: el *muestreo* y la *cuantificación*. Brevemente estudiaremos ambos.

El muestreo es el proceso de tomar “muestras” de sonido en intervalos definidos de tiempo (Miyara, 2006, p. 164). Estas muestras equivalen a valores de tensión eléctrica (voltaje) que llegan desde el micrófono y que varían en el trayecto de la onda acústica, en sus diferentes picos y valles. El intervalo de tiempo con el que se suele tomar estas muestras es de 0.0000226 segundos, o ~23 μ s. Este intervalo tan pequeño de tiempo nos permite tomar exactamente 44100 muestras en un segundo, por lo que decimos que la frecuencia de muestreo es de 44100 Hz (“hz” es la unidad de frecuencia que equivale a ciclos por segundo), o bien 44.1 kHz. Este número²⁴ tan particular se debe a que, para poder digitalizar una señal analógica con la mayor fidelidad posible, la frecuencia de muestreo (es decir la cantidad de muestras que tomemos en un segundo) debe ser igual o mayoral doble de la frecuencia máxima de interés²⁵, que en nuestro caso sería el límite superior audible, aproximadamente 20 kHz.

23 La pérdida de calidad es inherente a cualquier sistema de codificación de audio, pero en los formatos “sin pérdida” como WAV, la pérdida es mínima o bien se encuentra por fuera de los rangos audibles por el humano (ya sea en términos de frecuencia o de amplitud)

24 Esta frecuencia o tasa de muestreo es la estandarizada para la calidad CD de Audio, pero también suelen utilizarse otras frecuencias, como 48Khz o 96kHz. Cabe aclarar que cuanto mayor sea la frecuencia de muestreo, mayor será el espacio necesario para almacenar un mismo fragmento sonoro-musical.

25 Teorema de muestreo de Nyquist-Shannon (Miyara, 2006, p.166).

La cuantificación es el proceso que sigue al muestreo durante la grabación. Este proceso se encarga de otorgar valores digitales (bits) a los valores de voltaje tomados durante el muestreo (Rumsey-McCormick, 1994, p. 205). Como los valores de voltajes que pueden tomarse en las muestras son infinitos, es necesario que estos se acoten a valores razonables, es decir, valores con los cuales la fidelidad sea máxima, pero sean manejables por un ordenador. Dicho de otro modo, la cuantificación es el proceso de hacer *discretos* valores que son *continuos*. El número de valores discretos que puede adoptar una muestra está definido como la *resolución digital*, y en el caso del formato CDDA (*Compact Disc Digital Audio*, en adelante CD-Audio) es de 16 bits, lo que equivale a $2^{16} = 65.536$ valores (por lo general 32.768 para valores positivos y 32.768 para valores negativos).

Esta breve explicación del proceso de digitalización de señales acústicas nos permite entender los requerimientos necesarios para que una grabación con calidad profesional, la del formato CD-Audio (44.1 kHz y 16 bits).

Recapitulando, vemos como el proceso de digitalización que acabamos de estudiar, responde a un procedimiento algorítmico [Imagen 2], siendo la *señal acústica* la entrada, el *muestreo* y la *cuantificación* los pasos a seguir, y la *señal digital* la salida.²⁶

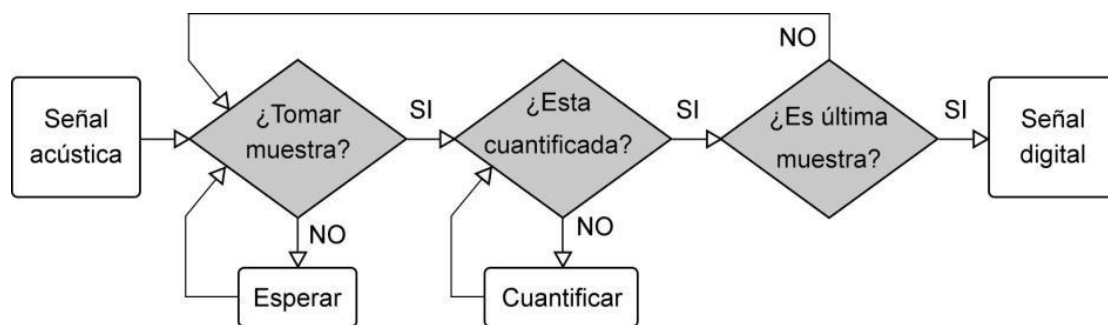


Imagen 2: Algoritmo esquemático del proceso de digitalización de una señal acústica que comprende dos instancias: la de muestreo y la de cuantificación.

Una vez que tenemos digitalizada nuestra señal, es momento de decidir qué hacer con ella. Supongamos que decidimos grabar de manera medianamente profesional, conseguimos el equipamiento adecuado, retocamos los ajustes en nuestro programa de grabación y conseguimos realizar una buena toma. Luego de trabajar en la edición y la mezcla de nuestra música, finalmente decidimos que está terminada y la exportamos en el formato estudiado anteriormente: WAV. Perfecto, ahora, ¿qué hacemos con ella? Podríamos grabarla en un CD-Audio, ya que sabemos que nuestro archivo se adapta a las especificaciones de este soporte, aunque si quisiéramos compartirla con muchas personas, grabar numerosos CD-Audio sería en principio costoso y demandaría mucho tiempo²⁷. Podríamos entonces optar por compartir nuestra obra por otro medio, subiéndola a internet, por ejemplo.

²⁶ Este caso es esquemático, dentro del proceso de digitalización tienen lugar otros subprocesos como el de filtrado de frecuencias superiores al límite superior, o la corrección del error (ruido) de cuantificación.

²⁷ Previamente a la llegada de internet, este era el procedimiento a seguir para difundir nuestra música. De igual manera, el CD-Audio se sigue manteniendo hasta la actualidad como el standard de soporte físico para la difusión musical.

Menor tamaño, menor calidad, mayor velocidad

Ya sea enviando el archivo de audio por WhatsApp, Instagram, Facebook, o subiéndolo a Spotify o YouTube, en algún momento, la información (por ejemplo, nuestra música) que queremos compartir se va a subir o cargar (por nosotros) y se va a bajar o descargar (por quien vaya a escuchar) de internet. Incluso en una transmisión en vivo (*streaming*) de cualquier red social, el proceso de carga y descarga está actuando. Ahora bien, lo que subimos ¿es exactamente lo que descarga quien está del otro lado? La respuesta, por lo general, es negativa. Por más que subamos un archivo de audio con la mejor calidad que tengamos, es muy probable que la plataforma en la que lo estemos subiendo realice una compresión de dicho archivo, por una sencilla razón: estos sitios necesitan que los archivos sean livianos. Pero, ¿por qué? Cuanto más espacio ocupen los archivos (archivos pesados), mayor será el espacio que necesita el sitio para su almacenamiento y más son los datos a transferir al momento de descargarlos, por lo que demandará una mayor *velocidad de transferencia de datos* para su correcta reproducción.

La *velocidad de transferencia de datos* es el factor que va a determinar cuán “rápido” se van a descargar y a subir los datos o la información que estemos transfiriendo. En la telefonía móvil, los cambios de tecnología de 2g a 3g y luego a 4g, improvisaron la velocidad de transferencia de datos [Tabla 1], llevándola a valores cada vez mayores (Segura i Navarro, 2003, p. 151). Es por ello que, si configuramos nuestro celular para que trabaje con 2g, probablemente tarde mucho tiempo en descargar los archivos, pero si lo configuramos en 4g lo descargue casi de forma instantánea. Para simplificar veamos la siguiente tabla:

Generación	Conexiones	Velocidad máximas	
		Bajada	Subida
2G	2G o GSM	9.6 kbps	9.6 kbps
	G	80 kbps	20 kbps
	E	236 kbps	59 kbps
3G	3G	384 kbps	384 kbps
	H	7,2 mbps	7,2 mbps
	H+	22 mbps	22 mbps
4G	LTE	75 mbps	25 mbps

Tabla 1: Velocidades máximas de bajada y de subida (expresadas en kilobits por segundo) para cada generación de tecnología móvil y cada tipo de conexión

Si quisiéramos descargar un audio de WhatsApp que pesa 5MB (5 megabytes = 40 megabits = 40000 kilobits)²⁸ tardaríamos 5 minutos en modo G3-H y 0.5 segundos en modo 4G. Lo mismo se aplica para la reproducción²⁹ de archivos alojados en Spotify o YouTube (aunque este último contiene videos por lo que el peso de los archivos podría ser mayor e incluso reducir el tamaño del audio en

28 1 MB (megabyte) = 8 Mb (megabit) = 0.953674 MiB (mebibyte)

29 Cuando reproducimos archivos de plataformas como YouTube o Spotify, estamos descargando datos desde el proveedor a la vez que los vamos usando, por lo que no necesitamos esperar a que se termine de descargar el archivo por completo. Este tipo de descarga utiliza un buffer de datos creado en nuestra computadora, donde se almacena la información de manera temporal y que, terminada la sesión se elimina automáticamente.

favor de incrementar el de la imagen). Al igual que en la telefonía móvil, la velocidad de transferencia de datos también se aplica en redes Wifi, tomando los valores específicos de esta. Por ejemplo, si tuviésemos contratado un servicio de internet de 50 Megas con Wifi, la velocidad de descarga teóricamente sería de 50 megabytes por segundo (aunque en la realidad esto se limita a un 70% de la capacidad: ~36Mbps).

Además, cuando estamos subiendo o bajando contenido con nuestros celulares, no solo nos interesa que la *velocidad de transferencia* sea la mayor posible, sino también (en caso de no estar conectados a una red Wifi) el peso de los archivos, puesto que la cantidad de datos para descargar y cargar por mes es limitada (a diferencia de las redes Wifi actuales, donde aparentemente no rige un límite real, sino que el límite se da por la velocidad misma de velocidad de transferencia). Con un plan de 1GB de datos mensuales, tenemos solamente 1000 MB para descargar/cargar. Si viésemos 4 capítulos de 40 minutos de alguna serie en Netflix, es probable que al querer mirar el 5 capítulo nos encontremos con que hemos agotado nuestro pack de datos móviles. Este es un punto que retomaremos al estudiar las configuraciones de Spotify.

Por lo general, si estamos utilizando un ordenador que está conectado a Wifi, no deberíamos preocuparnos por las velocidades y el peso de los archivos, ya que los ordenadores tienen procesadores más eficientes que los móviles, así como mayor capacidad de almacenamiento y mejor transferencia de datos. Si vemos un video en YouTube, por ejemplo, podemos notar que, si no hemos modificado nada previamente, la calidad de reproducción por defecto va a estar configurada en “automático”. Esto significa que la plataforma (algoritmos de por medio) va a decidir cuál es la *mejor calidad* para reproducir el video sin que este “corte”, es decir sin que se interrumpa la reproducción en función de nuestra conexión. De este modo, si nuestra conexión es defectuosa, tenemos problemas con internet, o estamos descargando otras cosas, el ancho de banda de descarga va a saturarse y YouTube puede decidir que lo conveniente sea reproducir un archivo en baja calidad (o en una calidad inferior a la que deseáramos). Esto podríamos modificarlo cambiando el tipo de calidad a la que quisiéramos, pero probablemente la reproducción se vea interrumpida por las razones mencionadas.

Pero, ¿qué significa que YouTube reproduzca en diferentes calidades? Lo que significa, es que la plataforma tiene alojados múltiples formatos de video y de audio con diferentes calidades cada una y que precisan, por lo tanto, una mínima tasa de bits³⁰. A continuación [Tabla 2], veamos algunos ejemplos de tasa de bits que YouTube nos recomienda al momento de configurar nuestro video, previo a la carga del mismo en la plataforma:

³⁰ La tasa de bits o Bitrate se define como el número de bits que se transmiten (consumen) en un segundo en los sistemas de transmisión digital, por lo que es, en definitiva, la velocidad de transferencia de datos (Gupta, 2006, p. 21).

Calidad	Tasa de Bits	
	24, 25, 30 fps	48, 50, 60 fps
2160p (4K)	35 a 45 mbps	53 a 68 mbps
1440p (2K)	16 mbps	24 mbps
1080p (HD)	8 mbps	12 mbps
720p (HD)	5 mbps	7,5 mbps
480p	2.5 mbps	4 mbps
360p	1 mbps	1,5 mbps

Tabla 2: Valores recomendados por YouTube para la codificación de la carga de videos, en función de la velocidad (standard y alta) de fotogramas (fps).

Pero estos valores³¹ son de video, consideremos que cuando subimos a YouTube un archivo de video, en el mismo ya se encuentra codificado canal de audio. Esto abre un nuevo abanico de posibilidades, ya que cada formato de video permite un formato de audio asociado. Para comprenderlo mejor imaginaremos una situación.

Consideremos que una vez que hemos concluido con nuestra producción musical, habiéndola grabado y exportado en una buena calidad, digamos en calidad CD-Audio (44.1 kHz y 16 bits), queremos subirla a YouTube para que el mundo la conozca. Hemos conseguido o realizado el clip de video que va a acompañar nuestra pieza musical y hemos estado trabajando en un software de edición de video donde fuimos mezclando ambas dimensiones, la visual y la sonora. Hemos llegado al punto en el que tenemos que renderizar (generar un archivo para exportar) nuestro video. ¿Qué decisión tomamos? Como buena medida, deberíamos tener en cuenta las especificaciones de las plataformas en las que vamos a cargar el material.

Si fuese YouTube, el servicio nos recomienda algunos parámetros para codificar el video antes de subirlo:

- que el contenedor sea MP4;
- que el códec de audio sea AAC-LC con tasa de muestreo de 48 kHz o 96 kHz;
- que el códec de video sea H.264; iv) que la tasa de bits de video sea la especificada en la tabla anterior; v) que la tasa de bit de audio sea 128kbps (mono), 384 kbps (stereo) o 512 kbps (5.1).

Estos parámetros, recordemos, son los proporcionados por YouTube para aprovechar al máximo la plataforma. Podríamos perfectamente subir nuestro archivo en otras calidades, pero, al parecer, YouTube solo nos aseguraría las calidades de salida(descarga) antes mencionadas.

Con esta información, más allá de que sepamos o no configurarla antes de codificar nuestro video para subirlo a la plataforma, podemos darnos cuenta de que nuestro muy preciado archivo WAV de 44.1 kHz y 16 bits, no será el que se cargará a YouTube, y por lo tanto no va a ser que se descargue al momento de la reproducción. Entonces, ¿Qué oiremos?, o quizás más importante aún ¿Qué oirá nuestro público? Lo que se oirá será una versión *comprimida* y con pérdidas de nuestro archivo inicial. Dicha pérdida, como veremos más adelante, se traduce

31 Estos valores son para cargas de rango dinámico estándar o SDR (standard-dynamic-range video), para cargas con rango dinámico alto o HDR (high-dynamic-range video) los valores son mayores.

en una merma en la calidad acústica del material, producto de una búsqueda por disminuir el tamaño de los archivos.

Cuentas claras - algo ritmos (K.J.)

Tomemos un ejemplo real, analicemos el caso de la canción “Cuenta Claras” de Kevin Johansen, perteneciente al material discográfico publicado, en 2019, el álbum “Algo Ritmos”. La versión de audio digital que tomaremos para su estudio está alojada en el canal oficial del artista en YouTube (Johansen, 2019) y es patrocinada por VEVO³². Cuando vamos a la configuración de calidades nos aparecen las siguientes: 1080p^{HD}, 720p^{HD}, 480p, 360p, 240p, 144p. Para saber exactamente qué tipo de video, y por consiguiente que tipo de archivo o codificación de audio se está utilizando y así saber su calidad, debemos encontrar los archivos alojados en el link. Utilizando una herramienta que permite analizar repositorios web, se pudieron rastrear todos los archivos alojados en el repositorio. Esta herramienta nos permitió encontrar en cuestión [Tabla 3]:

- 35 archivos de video, de los cuales 11 son en formato *mp4*, 18 en formato *webm* y 6 en formato *mkv*. La *tasa de bit (Bitrate) de audio* varía entre 48, 64 y 128 kbps y los códec de audio utilizados son Opus y AAC. El tamaño de los archivos varía entre 65.116 KB y 3.584 KB.
- 7 archivos de audio: de los cuales 4 son en formato *m4a*, 2 en formato *aac* y 3 en formato *ogg*. La *tasa de bit (Bitrate) de audio* varía entre 64, 96 y 152 kbps y los códec de audio utilizados son Opus y AAC. El tamaño de los archivos varía entre 3.443 KB y 1.308 KB

A partir de la información recolectada y cotejando con otros ejemplos de artistas y conjuntos reconocidos y patrocinados por VEVO, podemos inferir que:

- por más que subamos un video a YouTube con las especificaciones técnicas que nos brinda la plataforma, esta va a comprimir tanto el video como el audio de nuestros archivos;
- si subimos videos con mayor calidad que la que nos especifica la plataforma, también va a comprimirse el contenido³³.

32 VEVO es un sitio web y una plataforma de videos musicales de gran envergadura que en la actualidad tiene una presencia importante en el mercado. La empresa administra la marca de artistas de renombre, en conjunto con Google, Sony Music Entertainment, Universal Music Group, Abu Dhabi Media Company y Arthur Music Company.

33 Esto se pudo cotejar tras subir un contenido audiovisual de mayor calidad a la descrita como óptima para la plataforma (con mayor Bitrate tanto en video como en audio).

Tipo	Formato	Anchura (px)	Altura (px)	Codec de Video	Codec de Audio	Bitrate de Audio	Tamaño	
Video	mp4	1920	1012	H264	AAC	128 kbit/s	65.116 KB	
		1280	674	AV1			31.554 KB	
				H264			21.572 KB	
		854	450	AV1			17.440 KB	
				H264			16.116 KB	
		640	338	AV1			11.356 KB	
				H264			11.735 KB	
		426	224	AV1			7.874 KB	
	H264			7.353 KB				
	256	134	AV1	5.513 KB				
			H264	5.813 KB				
	webm	1920	1012	VP9	Opus	128 kbit/s	62.286 KB	
						64 kbit/s	60.515 KB	
		48 kbit/s	60.075 KB					
		1280	674			128 kbit/s	36.729 KB	
						64 kbit/s	34.958 KB	
		48 kbit/s	34.518 KB					
		854	450			128 kbit/s	20.388 KB	
						64 kbit/s	18.617 KB	
		48 kbit/s	18.177 KB					
		640	338			128 kbit/s	12.885 KB	
						64 kbit/s	11.115 KB	
		48 kbit/s	10.675 KB					
		426	224			128 kbit/s	8.661 KB	
						64 kbit/s	6.890 KB	
	48 kbit/s	6.450 KB						
	256	134	128 kbit/s	5.795 KB				
64 kbit/s			4.024 KB					
48 kbit/s	3.584 KB							
mkv	1920	1012	VP9	AAC	128 kbit/s	62.160 KB		
						1280	674	36.603 KB
						854	450	20.261 KB
						640	338	12.759 KB
						426	224	8.535 KB
						256	134	5.669 KB
Audio	m4a			AAC		128 kbit/s	3.416 KB	
						96 kbit/s	2.572 KB	
	aac				AAC		128 kbit/s	3.443 KB
							96 kbit/s	2.598 KB
	ogg				Opus		152 kbit/s	3.523 KB
							96 kbit/s	1.742 KB
						64 kbit/s	1.308 KB	

Tabla 3: Archivos individuales disponibles en el repositorio de YouTube para el video oficial de la canción *Cuentas Claras* de Kevin Johansen, alojada en el canal oficial del artista.

Pero, en definitiva, ¿cómo se traducen estos números (*kbps*) y estas siglas (ogg, aac, m4a, etc.) a lo que oímos?, ¿en qué medida varía psicoacústicamente una compresión de 128 kbps y una de 48 kbps? Para comprender los efectos auditivos que involucra la compresión de audio es necesario entender cómo funciona el proceso de compresión³⁴ en sí mismo.

Algoritmos de compresión con pérdida

El proceso de compresión de audio, al igual que el de la compresión de video, tiene por objeto reducir el tamaño de los archivos. En el caso de compresión con pérdida, el proceso se realiza

³⁴ En este capítulo, al hablar de compresión de audio, nos referimos estrictamente al proceso de reducción del tamaño de los archivos de audio y no al proceso de compresión de sonido en donde se reduce el rango dinámico de la señal.

mediante *algoritmos de compresión con pérdida*³⁵, en adelante ACP, donde la reducción en el tamaño de los archivos se da a costa de una merma en la calidad del sonido. Los ACP involucran procedimientos que, mediante la codificación, buscan representar una cierta cantidad de información utilizando una porción de esta. Es decir, dada una *entrada* de información, realizan procedimientos que llegan a una salida en donde la información inicial esté representada, pero de forma parcial. En otras palabras, estos algoritmos buscan reducir en alguna medida, la cantidad de datos necesarios para representar una información dada. Los ACP son aquellos utilizados al momento de codificar o convertir ciertos formatos de archivos en otros de menor tamaño pero también con menos información.

Este procedimiento tiene sus ventajas y desventajas: i) Al comprimir se obtienen archivos de menor tamaño, lo cual, ii) nos permite el ahorro de espacio (en una misma porción de almacenamiento pueden entrar más archivos, puesto que su tamaño es menor) y de la velocidad de transferencia de datos (al contener los archivos, menos datos, la información que se transfiere necesita menor velocidad de transferencia: por ejemplo, al descargar o al subir archivos, al compartirlos, etc.); por otro lado, iii) los archivos sufren una pérdida de calidad, puesto que se eliminó información (datos, bits) que al momento de la reproducción (o el análisis) no será posible acceder; además, iv) si bien es posible volver a convertir los archivos a formatos sin pérdida (por ejemplo de MP3 a WAV), la información eliminada durante el proceso de compresión no será reconstruida, de este modo obtendremos un formato (contenedor) de alta calidad con información (contenido) de baja calidad.

El “MPEG-1 Audio Layer III”, más conocido como MP3, es un formato de audio que nace en la década de 1980 y que se populariza a mediados de los 90 (todas las patentes relacionadas al formato MP3 expiraron en el 2017). Este tipo de archivo de audio se caracteriza por ser un formato comprimido con pérdida. Esto significa que en algún momento en su creación fue procesado por un ACP.

A diferencia de los algoritmos estudiados anteriormente, los ACP son más complicados de esquematizar [Imagen 3]. Por ejemplo, en el caso del algoritmo de compresión MP3, lo que realiza el Códec³⁶ es basarse en el fenómeno de enmascaramiento sonoro de nuestro propio sistema auditivo. Este fenómeno psicoacústico se da cuando algunos sonidos (enmascarantes) sobresalen de otros (enmascarados) por su intensidad. Cuando grabamos e incluso exportamos un archivo sin compresión, todos esos sonidos están allí, más allá de cómo se comporte nuestro oído oyendo o no oyendo algunos sonidos. La compresión MP3 toma esta cualidad psicoacústica a su favor y elimina los sonidos enmascarados para reducir el tamaño de los archivos. Este proceso considera dos tipos de enmascaramientos: frecuencial y temporal. El *enmascaramiento frecuencial* es la disminución de la sonoridad (parámetro psicoacústico) de un sonido de cierta frecuencia

35 Cabe aclarar que existen algoritmos de compresión sin pérdida. Estos, a diferencia de los ACP, permiten una reconstrucción exacta del material luego de su descompresión. Por lo general son utilizados en compresores de archivo como RAR o zip, y en formatos de audio como FLAC, ALAC y Monkey's Audio, siendo estos poco usuales en el mercado.

36 Los códec son programas capaces de codificar y decodificar un flujo de datos. En el caso de MP3, el códec más tradicional es el LAME.

ante la presencia de un sonido de mayor intensidad y en una frecuencia aledaña, cuando ambos sonidos se producen simultáneamente. El *enmascaramiento temporal* es la disminución de la sonoridad de un estímulo sonoro de cierta intensidad respecto de otro de mayor intensidad, cuando estos se producen de forma no simultánea (Miyara, 2006, p. 29).

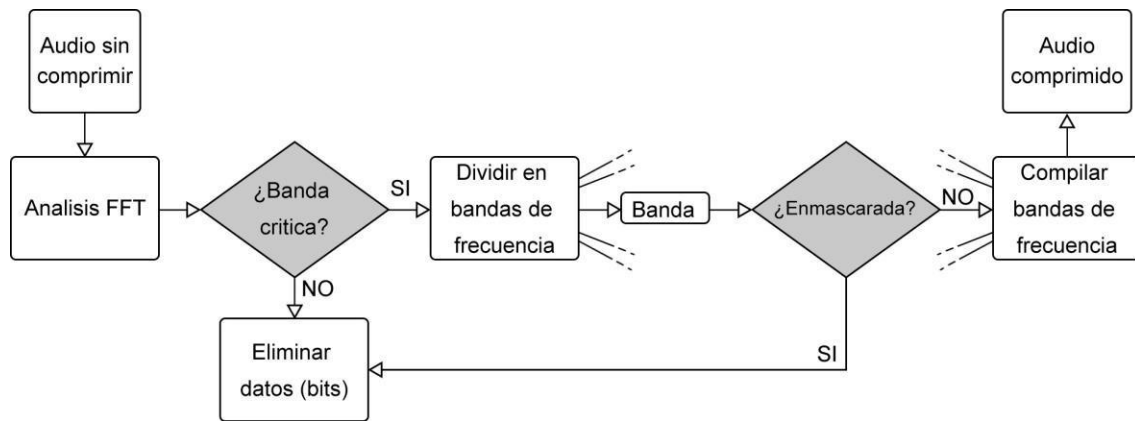


Imagen 3: Algoritmo esquemático del formato de compresión MP3. Se eliminan los datos de las bandas que exceden a la banda crítica (audible) y se divide la señal en sub-bandas. Estas luego se cuantifican en función de si son o no enmascaradas, reduciendo así los datos (bits) necesarios para la representación de la señal entrante.

Así como el formato MP3, para cada formato que haya sido comprimido con pérdida, un ACP tuvo lugar. En el ejemplo de Kevin Johansen estudiado anteriormente, no vimos archivos mp3, sino: mp4, webm, mkv, aac, m4a y ogg. De todos ellos, lo que nos interesa es saber cómo fueron comprimidos, y en particular como fue comprimido el audio. Como se puede apreciar en la *Tabla 3*, tanto para los archivos de audio como los de video se utilizaron dos códec: AAC y Opus. Estos códec pertenecen a diferentes empresas y tiene diferentes algoritmos de compresión, por lo que dan diferentes resultados psicoacústicos.

AAC pertenece al grupo MPEG (Moving Picture Experts Group), creador de MP3, MP4, y todas sus variantes, incluido este códec. Opus es un códec abierto desarrollado por la fundación Xiph.Org (en colaboración con Mozilla y Skype). Esta organización, sin fines de lucro, también desarrolló otros códec de compresión como Vorbis³⁷ (anterior a Opus) y FLAC. Este último es un códec abierto de compresión *sin* pérdidas, que permite la reconstrucción exacta (sin pérdida de información) del material comprimido una vez que este se descomprime.

Para poder comprender mejor cómo y en qué medida varía la información contenida en los archivos luego de ser comprimidos, realizamos una pequeña prueba.

Grabamos un fragmento musical perteneciente al riff de guitarra con el que inicia la canción “Luna de Abril” de *Spinetta y los Socios del Desierto*. Se procuró una grabación en las mejores condiciones posibles: en un espacio acústicamente apto, con un micrófono capacitivo (también llamado *de condensador*) Samson C03, una placa de sonido Komplete Audio 6 (de Native Instruments), en una computadora Acer Aspire ES1 (con procesador i5 y 8GB de memoria RAM)

³⁷ Vorbis tiene un tiempo de retraso de 100ms, cuando en Opus es de 26,5 ms (es decir el tiempo necesario para ir codificando bloques de audio), lo que lo hace ideal para la transmisión en vivo (streaming) y la telecomunicación.

y utilizando el software de audio (DAW) Ableton Live (versión 10.1 Suite)³⁸. Este *software* se configuró para que la grabación (es decir la digitalización de la señal acústica) se realice en calidad Cd-Audio, 44.1 kHz para el muestreo y 16 bits de resolución.

Los potenciómetros de ganancia en el canal de la consola se mantuvieron a valores razonables, y no se alteraron valores de la pista de audio en el software de grabación, ni se agregaron efectos. Luego de esta configuración se procedió a grabar el fragmento musical. Una vez realizada una toma satisfactoria, se procedió a exportar la sesión a un archivo WAV.

Perfecto, ya tenemos nuestro fragmento musical en buena calidad (WAV 44.1 kHz 16 bits). Ahora vamos a proceder a comprimirlo con diferentes códec de compresión para luego comparar los resultados. El conversor de audio utilizado es el *AIMP2 audio converter*, el cual contiene todos los códec que necesitamos. Se realizó una conversión del formato WAV a FLAC, MP3 y OGG, con valores de Bitrate variables [Tabla 4].

Formato	Bitrate	Tamaño	Frecuencia de corte
WAV (original)	1411 kbps	3.953 KB	22,05 kHz
FLAC	315 kbps	848 KB	22,05 kHz
OGG	192 kbps	548 KB	20,00 kHz
MP3	192 kbps	544 KB	18,50 kHz
OGG	128 kbps	368 KB	20,0 kHz
MP3	128 kbps	364 KB	16,5 kHz
OGG	96 kbps	278 KB	16,5 kHz
MP3	96 kbps	275 KB	15,5 kHz
OGG	48 kbps	141 KB	14,0 kHz
MP3	48 kbps	139 KB	7,5 kHz

Tabla 4: Detalle de la tasa de bits, el tamaño (KB) y la frecuencia de corte (aproximada) del archivo original (WAV) y archivos comprimidos.

El recorte de frecuencias se puede apreciar mejor en la [Imagen 4 (a, b, c y d)], donde se realizó un análisis espectral de 4 archivos (WAV, FLAC, MP3 y OGG) mediante el software *Spek 0.8*.

³⁸ Todos estos datos no son menores, puesto que, al momento de la digitalización de la señal acústica, cada componente de nuestro sistema de audio va a influir en la calidad del archivo grabado

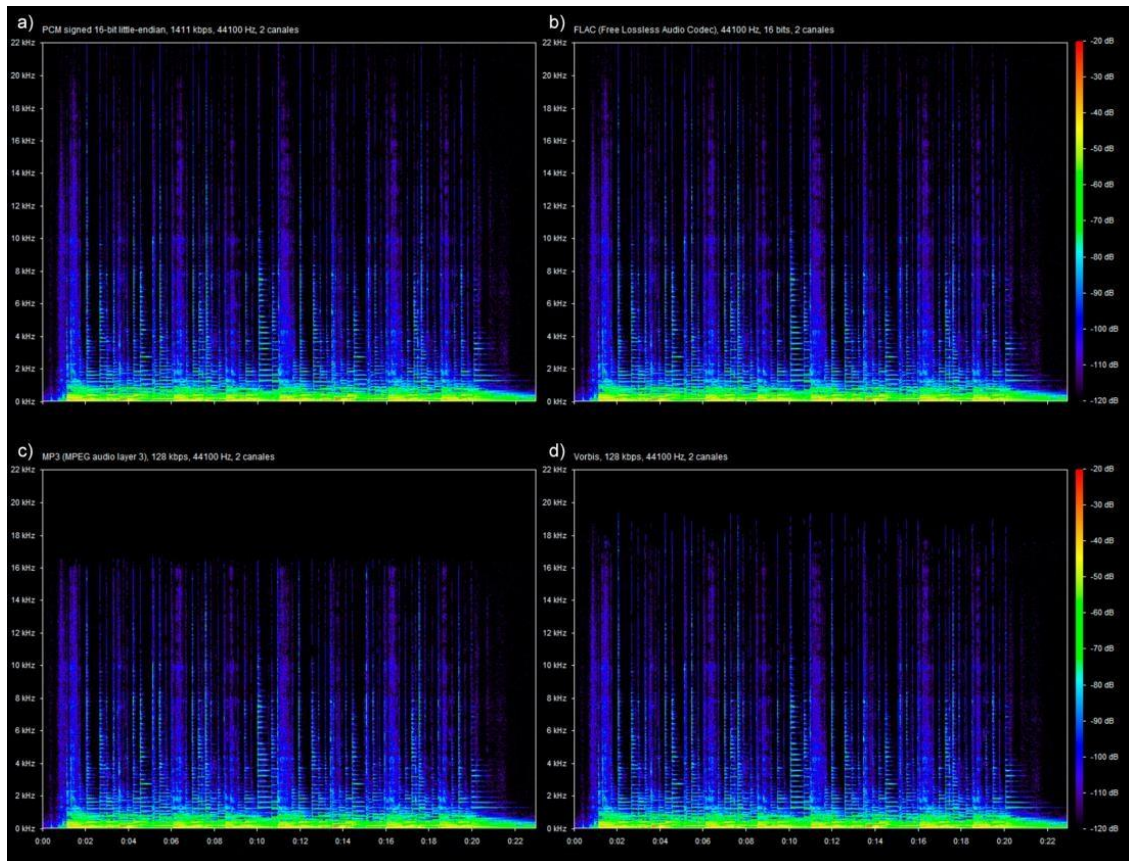


Imagen 4: Análisis espectral del fragmento grabado (“Luna de abril” de Spinetta) en sus diferentes formatos: a) archivo WAV original, sin comprimir; b) archivo FLAC comprimido sin pérdidas; c) archivo MP3 de 128 kbps, recorte de frecuencias a los 16.5 kHz; d) archivo OGG de 128 kbps recorte de frecuencias a los 20 kHz

Como podemos observar, la compresión genera archivos con menor tamaño a costas de una pérdida de calidad, la cual se ve reflejada en la tasa de bits (bitrate) y la frecuencia de corte (por encima de esta frecuencia se eliminan todos o la mayoría de los datos). Esta información nos permite saber, realmente, qué es lo que oímos al reproducir, por ejemplo, un archivo alojado en YouTube que tiene 128 kbps. Si bien la plataforma nos recomienda subir archivos de 192 kbps, lo que oiremos será otra cosa.

Normalización y LUFS

La normalización es un proceso que busca modificar la amplitud de una señal de audio a un valor asignado como objetivo. Este proceso puede ser a partir del valor máximo que se registre de la señal (llamado valor de cresta o pico) o a partir de la sonoridad, promediando el valor medio de potencia (por ejemplo, con el valor RMS) y modificando la amplitud para llevar este valor al objetivo.

En ambos casos, la búsqueda tiene como finalidad llevar la amplitud de una señal a un valor específico. En la etapa de masterización musical, este proceso es útil para equilibrar la sonoridad entre múltiples canciones, si es que esa es la búsqueda del artista. Ahora bien, ¿este proceso

finaliza en la etapa de masterización? Luego de esta etapa, al difundir nuestra música, ¿lograremos los niveles de sonoridad que buscamos para nuestro público?

En octubre del año 2015, la ITU (Unión Internacional de Telecomunicaciones) aprobó la Recomendación BS.1770-4 bajo el nombre: “Algoritmos para medir la sonoridad de la señal de audio de los programas y el nivel de cresta de audio real” perteneciente a la serie *Broadcasting Service (sound)*. Esta recomendación, como lo indica su nombre, especifica los algoritmos de medición de audio con el propósito de detectar valores subjetivos de sonoridad de programas de audio y valores de cresta (pico) real de señales de audio.

En resumidas cuentas, el objetivo de esta recomendación es la de brindar a servicios de difusión de audio (como YouTube, Spotify, SoundCloud, etc.), una herramienta (algoritmo) al momento de realizar las mediciones de sonoridad de los archivos a difundir (por ejemplo, nuestras cargas). Con esta herramienta, los programas radiales, televisivos, de difusión online, etc., buscan estandarizar un nivel de sonoridad subjetivo. ¿Qué significa esto? Que al escuchar múltiples tracks de audio (ya sean de un álbum alojado en Spotify, de videos de YouTube o bien capítulos de una serie en Netflix), tengamos la sensación de que todos están nivelados en intensidad. Esta búsqueda de las plataformas radica en quitarle al usuario la “molestia” de estar constantemente modificando el volumen de su reproductor (por ejemplo, en la televisión, usando constantemente el control remoto para subir o bajar el volumen al ir cambiando los canales).

En principio, la medida parecería tener un buen horizonte, ya que muchas veces puede resultar molesto encontramos con tracks consecutivos con mucha diferencia en su sonoridad. Esto nos lleva a preguntarnos: en el caso de trabajar con música ¿No será acaso que la diferencia en el tratamiento de la sonoridad y el rango dinámico de múltiples canciones es el resultado de una búsqueda estética por parte del artista? ¿Acaso no habremos querido que una canción suene de tal manera y la siguiente de otra? Si nuestra búsqueda como artistas es la de presentar estas diferencias en sonoridad, lo que muy probablemente suceda (si no nos anticipamos a ello) es que las plataformas de difusión donde carguemos nuestros archivos de audio, realicen una normalización de los mismos.

La normalización llevada a cabo por la mayoría de los servicios de difusión musical (así como televisivo, radial, etc.) se realizan en función de la recomendación antes mencionada (BS.1770- 4). Esto significa, que cada plataforma puede utilizar un algoritmo para medir los niveles de pico y de sonoridad relativos de un archivo que contenga audio, y de allí tomar las decisiones que considere óptimas para equilibrar la sonoridad en función del resto de archivos de su repositorio.

En resumidas cuentas, lo que sucede cuando subimos un archivo a Spotify o YouTube, es que, si no fuimos cuidadosos, nuestra música se normalizará, ya sea subiendo o bajando su sonoridad.

Como la sonoridad es una cualidad psicoacústica del sonido (Miyara, 2006, p. 20), es decir que es un parámetro subjetivo del mismo y que depende de nuestro sistema auditivo, los algoritmos que miden la sonoridad o el pico-real toman en cuenta: estándares en respuesta de sonoridad para distintas frecuencias, el intervalo temporal necesario para realizar medición de valores a corto tiempo, el modo de percibir la sonoridad en función de los picos y los promedios de sonoridad, etc. En general, estos valores surgen de estudios realizados en muchas personas, pero no dejan de ser valores subjetivos.

Es a partir de estos algoritmos como se llega al concepto de *Unidades de Sonoridad relativas a Fondo de Escala*, más conocido como LUFS (Loudness Units relative to Full Scale). Los LUFS son actualmente la unidad de medida estandarizada por la mayoría de los servicios de distribución musical para medir los niveles de sonoridad de pistas de audio. La escala de las LUFS, surge a partir de los complejos algoritmos de medición de sonoridad y busca crear un modelo que estandarice los valores (Taylor, 2012, párr. 7). Para no enredarnos más en nuevos conceptos, vamos a decir que cada plataforma [Tabla 5] tiene valores de LUFS a los que va a intentar acomodar los tracks de audio de nuestros archivos. Veamos la siguiente tabla (Masteringthemix, 2016) para dejar esto más claro.

Sevicio	Niveles aproximados
Apple Music	~ -16 LUFS
Amazon Music	~ -14 LUFS
YouTube	~ -13 LUFS
Spotify	~ -14 LUFS
Tidal	~ -14 LUFS

Tabla 5: Valores aproximados de LUFS para diferentes servicios.

Como se puede observar, cada servicio de difusión musical tiene un valor diferente de LUFS. ¿Pero esto que significa en definitiva? Lo que significa es que, si nuestro track se encuentra por encima de ese valor, la plataforma lo va a normalizar hacia abajo (con valores de ganancia inferiores a 1), y si se encuentra por debajo de dicho valor lo va a normalizar hacia arriba (con valores de ganancia mayores a 1)³⁹. En definitiva, lo que sucederá es que, si nuestra canción *suena suave*, la plataforma subirá su *volumen*, pero si nuestra canción se pasa en decibelios, reducirá su “volumen”, como se observa a continuación [Imagen 5].

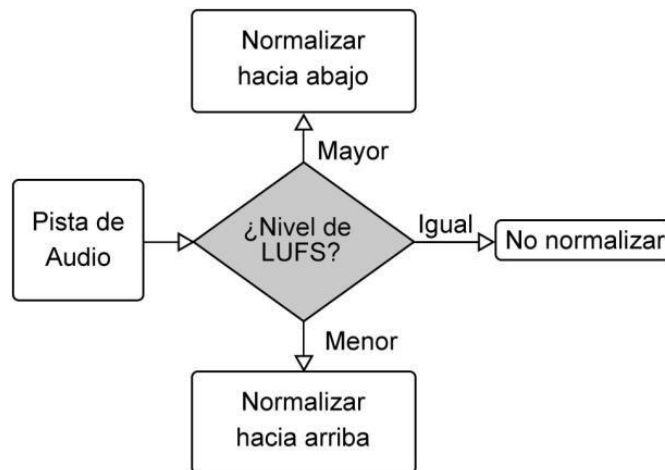


Imagen 5: Algoritmo que decide si normalizar o no una pista de audio, y cómo hacerlo en función del nivel de LUFS

39 A diferencia de la normalización hacia abajo, no todos los servicios normalizan hacia arriba, por lo que pueden haber tracks que presenten menos sonoridad respecto de otros en algunas plataformas como Amazon music.

Habiendo entendido como funciona la detección de este nivel en las plataformas, una medida recomendada para tomar al momento de la masterización de nuestra música es considerar tener un plug-in que mida el nivel de LUFS de nuestro *master*. Esto nos va a permitir lograr un sonido controlado, con el rango dinámico y los matices que buscamos, teniendo la certeza de que la plataforma en la que subamos nuestra música no la normalizará⁴⁰.

Por último, cabe destacar que existen servicios, como Spotify, que nos dejan controlar algunos de los parámetros que venimos estudiando, como la compresión o la normalización. Este servicio nos permite elegir la calidad de la música para la transmisión y para la descarga de archivos, nos permite utilizar un ecualizador y decidir si queremos o no que nuestra música se normalice. Si bien, a diferencia de YouTube, Spotify tiene mayores complicaciones al momento de analizar los repositorios y los archivos que efectivamente estamos descargando⁴¹ u oyendo, la [Tabla 6] (proporcionada por Spotify) nos brinda información sobre las calidades proporcionadas por el servicio.

		Servicio Gratuito	Servicio Premium
Reproductor Web		AAC 128 kbit/s	AAC 256 kbit/s
PC, móvil y tablet	Auto.	Se ajusta a la conexión de red	Se ajusta a la conexión de red
	Baja	~24 kbit/s	~24 kbit/s
	Normal	~96 kbit/s	~96 kbit/s
	Alta	~160 kbit/s	~160 kbit/s
	Muy Alta	<i>no disponible</i>	~320 kbit/s

Tabla 6: Diferentes calidades en función del tipo de reproductor y el servicio contratado de Spotify (la notación kbit/s en lugar de kbps es propia de la plataforma). La calidad "baja" no se encuentra disponible en la app de ordenadores para Windows

Algunas conclusiones

Llegados a este punto consideramos que, luego de haber estudiado los distintos procedimientos, entendidos como algoritmos, que forman parte de las etapas de producción y distribución musical, hemos sumado algunas herramientas para comprender como se transforma nuestra música al pasar por las distintas instancias o plataformas musicales. Estas herramientas nos podrán ser de gran utilidad como músicos y músicas, si es que las usamos de forma crítica y en función de nuestra búsqueda estética.

⁴⁰ Aquí cabe aclarar que solo hablamos del proceso de normalización. Como vimos anteriormente, las plataformas comprimen los archivos por lo que hay un detrimento en la calidad sonora de los mismos. Controlando los LUFS, nos aseguramos que no se normalice únicamente.

⁴¹ Debido principalmente a que los archivos que se descargan están codificados en un formato desarrollado por Spotify cuyo códec solo se encuentra en la aplicación.

Conociendo los protocolos llevados a cabo por las plataformas de distribución musical para detectar los LUFS, podemos incluir, en nuestra etapa productiva, plug-ins que nos permitan contabilizar esta unidad de sonoridad para que luego, al momento de subirla a alguna plataforma, no se apliquen algoritmos de normalización sobre nuestro material.

Entendiendo el modo en que se descarta información sonora al momento de una compresión con pérdida, podemos optar por el compresor (códec / formato de audio) que nos sea más adecuado, en tanto responda a nuestra demanda en términos de calidad acústica. Así, podemos optar por Opus o AAC y decidir si nuestro archivo será mp3 u ogg, por ejemplo, también decidiendo la calidad de salida del compresor en función de la plataforma a la cual vamos a subir el archivo.

Comprendiendo los subprocesos que conlleva la digitalización de una señal acústica, podemos comprender lo que representan los valores al momento de decidir la calidad de la digitalización. Cuando configuremos nuestros programas o bien veamos las propiedades de un archivo de audio, sabremos que *44.1 kHz* representa una frecuencia en la que se tomaron (o se grabaron) muestras, y que *16 bits* es la resolución de bits, es decir el número discreto de valores que puede adoptar una muestra, que es igual a 2^{16} .

Cada uno de estos procesos tiene un correlato auditivo, o bien psicoacústico. La normalización de una pista de audio hará que esta se escuche con mayor o menor intensidad que la pista original. La compresión con pérdida hará que se pierdan bandas, por lo general superiores, lo que dará como resultado una pista con ruido en altas frecuencias producto del recorte de las mismas en la pista original. La digitalización a valores bajos de resolución de bits hará que sea audible el error (ruido) de cuantificación, y a valores inferiores a 44.1 kHz de muestreo, hará que las frecuencias cercanas a la banda crítica superior se distorsionen.

Referencias

Gupta, P. C. (2006). *Data Communications and Computer Networks*. New Delhi: PHI Learning.

Johansen, K. (26 de Abril 2019) - *Cuentas Claras* - [Archivo de Video]

<https://www.youtube.com/watch?v=3kaZLV1DlcY>

Masteringthemix. (30 de Agosto de 2016). Song mastering for CD, Club Play and Streaming.

masteringthemix.com. Recuperado de <https://www.masteringthemix.com/blogs/learn/song-mastering-for-cd-club-play-and-streaming>.

Miyara, F. (2006). *Acústica y sistemas de sonido*. Rosario: UNR Editor.

Rumsey F. y McCormick T. (1994). *Introducción al sonido y la grabación*. Madrid: Instituto Oficial de Radio Televisión Española

Segura i Navarro, A. y Tébar-Martínez, E. M. (2003). *Tecnología de las comunicaciones móviles*. Alicante: Universidad Miguel Hernández.

Taylor, G. (20 de Febrero de 2012). What's the difference between LKFS and LUFS?.

gameaudionoise.blogspot.com. Recuperado de <http://gameaudionoise.blogspot.com/2012/02/whats-difference-between-lkfs-and-lufs.html>

CAPÍTULO 6

Medios digitales: herramientas de autogestión para el desarrollo de un proyecto musical

Inés Mauri Ungaro

Manifiesto

En este capítulo analizaremos el rol y la importancia de los medios digitales, más precisamente el de las *nuevas tecnologías* (telefonía móvil e internet), pensándoles como actores indispensables para la actividad musical independiente. Entendemos que es fundamental para el análisis de los medios digitales la revisión de todas las etapas donde ellos intervienen: generación, almacenamiento, producción, difusión y distribución.

Buscamos acercar herramientas para el desarrollo autogestionado de la música en la actualidad a partir de los cambios que la tecnología ha ocasionado en el sector, distinguiendo las dificultades y beneficios que conlleva la digitalización en contraposición con los medios tradicionales de producción, difusión y distribución.

Siempre contemplando las variables regionales, políticas, económicas y socioculturales.

En este capítulo no pretendemos dar una serie de pasos técnicos y prefabricados para la autogestión de un proyecto musical, sino más bien generar un análisis crítico de los distintos procesos por los que puede pasar la industria musical y los diferentes proyectos musicales y, de este modo, poder brindar herramientas para su potencialidad.

¿Cuándo hay música independiente?

Existen distintas formas de abordar la “música independiente” según la dimensión que elijamos para su análisis: económico, ideológico, o estético/político. La música independiente ha sido foco de estudio en los últimos años y es importante entenderla como un fenómeno social y por consiguiente en movimiento como sus actores, donde se establecen múltiples relaciones de poder.

Para comprender en profundidad este término, es necesario contemplar, al menos superficialmente, sus dimensiones. En términos económicos, pensando en la configuración y actividad de la industria musical, se analiza lo independiente como una mediana o pequeña empresa que produce y distribuye fonogramas al margen de las corporaciones multinacionales. Desde un abordaje estético-político lo independiente simboliza un espacio contracultural, en el que se hace

presente la diversidad y la experimentación sonora en contraposición a las producciones de las corporaciones, quedando aquí expuesto un dualismo entre lo industrial/comercial y lo estético/político. En esta línea se vincula a la música independiente con la autogestión, a raíz de la parcial democratización de los medios de producción a partir de las nuevas tecnologías. Asimismo, aparece la figura de artista interdisciplinario e incluso indisciplinario (Duarte Loza, 2012) donde éste realiza tareas que trascienden el mero hecho de ejecutar un instrumento musical y asume con convicción un posicionamiento político.

En este capítulo abordaremos la música independiente como aquella música que es gestionada por quien la realiza, compositorx o intérprete de la misma, es decir dueñx de los derechos sobre la comercialización y explotación de sus fonogramas. Consideramos, entonces, a la autogestión como un campo de acción política.

¿Hay independencia en lo individual?

Sellos independientes

A inicios del siglo XXI observamos en Argentina cooperativas de trabajo con una función identitaria entre sus integrantes, donde comparten estilos, formas de producción y/o ideologías, sin que exista necesariamente incidencia directa en las producciones fonográficas. La función de estos colectivos es amplia y diversa, ya que puede abarcar tanto la distribución y difusión de las producciones de sus integrantes, como gestionar eventos culturales e incluso integrar a otras áreas del arte. Esto se ve contrapuesto a las tareas que suele realizar un sello tradicional, tales como la producción, grabación, publicación y comercialización fonográfica.

Los sellos independientes/cooperativas de trabajo funcionan más como un distintivo identitario, donde los proyectos musicales que participan tendrán en común distintas características productivas, estéticas, sonoras, etcétera.

Estos sellos no están integrados únicamente por músicos, sino que cuentan con la participación de diferentes trabajadores del arte como fotógrafxs, diseñadorxs gráficxs, productores, realizadores audiovisuales, entre otrxs.

Entre ellos podemos destacar a Laptra (La Plata), Desde el Mar Discos (Mar del Plata), Safari Colectivo Patagonico (Bariloche), Triple RRR (CABA), entre otros.

Asociaciones de músicos

Con la finalidad de defender y luchar por sus derechos, en los últimos quince años vemos un incremento en la organización de lxs músicxs a nivel municipal, provincial y nacional.

Los que buscan generar mayor representación de los sectores del arte y de la cultura en el Estado, es así como surgen diferentes asociaciones de músicxs, que reclaman el cumplimiento,

creación y derogación de leyes, con la idea de producir el resguardo y la promoción de música autóctona e independiente como bandera.

Asimismo, la mayoría de estas integran la Federación Argentina de Músicxs Independientes (FAMI).

Hacia una independencia de todes

En el año 2018 surgió un auge de redes y de colectivas de músicas a partir del proyecto de ley de Interrupción Voluntaria del Embarazo. Como así también pasó en diversas áreas por fuera y dentro del arte. En distintos lugares de Argentina se organizaron músicas para escribir y firmar una carta a favor de la ley de IVE para luego entregarla a la Cámara de Diputados. En lineamiento con la mayor visibilización de los feminismos.

A raíz del impulso generado por esto, las organizaciones de músicas comenzaron a funcionar con el fin de discutir y construir acciones para las distintas problemáticas de género del sector como lo ha sido la Ley 24.012 de cupo femenino. A partir del pasado año han participado de foros en todo el país organizados por el Instituto Nacional de la Música (INAMU) en el marco de su agenda de género. Dentro de estas colectivas se encuentra: MUPLAR (La Plata), MUTO (Zona Oeste), MUCABA (CABA), GRITA (Mendoza), Empoderate (NOA), entre otras.

En el último tiempo estas colectivas fueron mutando, respondiendo a una problemática más amplia, transfeminista, buscando extender su denominación y campo de acción hacia identidades disidentes.

¿Cuándo la autogestión se vuelve autoexplotación y emprendedorismo?

Como explicamos anteriormente, las nuevas tecnologías han facilitado para lxs musicxs la realización de las diferentes etapas de la actividad musical. De este modo es que ellxs pueden tener mayor control sobre la producción, distribución y/o difusión, pudiendo ser quienes desempeñan las tareas que antes eran asignadas a otrxs, como productores, *managers*, disqueras y hasta incluso estudios de grabación.

Es así como la gestión musical deja de ser algo externo a las actividades de lxs musicxs. Entonces, lxs musicxs independientes no sólo desempeñan las tareas de composición y/o ejecución musical, sino que también realizan la organización de recitales, producción artística y fonográfica, y hasta la prensa y distribución.

Como explicamos anteriormente, cuando unx músicx se autogestiona no depende de un sello discográfico tradicional, pudiendo tener independencia estética e ideológica, hasta en algunos casos pudiendo gestionar su propio sello independiente.

La autogestión surge como una alternativa de lxs musicxs para establecer sus propias reglas, buscando valer sus derechos en contraposición a los acuerdos de la industria musical.

Asimismo, en este último tiempo, el “hágalo usted mismx” puede asociarse al concepto de emprendedorismo, presente en la ideología liberal, donde tiene más “éxito” o resultados quien más se esfuerza, dejando como única variable el esfuerzo a modo de mérito individual, desvinculando cualquier tipo de análisis del contexto.

Es decir, que la supervivencia de un proyecto musical, según este pensamiento, depende del nivel de autoexplotación a la que esté sometido, habiendo precarización laboral, ausencia sindical y explotación personal.

Son muy pocos lxs musicxs que pueden solventar íntegramente la actividad musical, en Argentina la mayoría de lxs musicxs autogestionadxs realizan otros trabajos para mantenerse.

Desde otra perspectiva, vemos en la autogestión características de conocimiento interdisciplinario y abordaje del autodidactismo, como así también el hecho de desempeñar múltiples tareas, musicalización y sonorización de películas, obras de teatro, docencia y hasta incluso vinculándose en áreas como la gestión cultural, el periodismo o el diseño.

En esta misma línea que busca pensar la música como trabajo, se apela a la conformación de redes laborales y la producción cooperativa con trabajadores del arte que se encuentran en la misma situación, esto se ve ampliado por el surgimiento de las redes sociales.

Otros actores fundamentales para la autogestión son los organismos de fomento (INAMU), organismos autárquicos (FNA) y los espacios gratuitos de formación (cursos, charlas, tecnicaturas, licenciaturas y profesorado). Ya que, financian la actividad musical independiente y democratizan conocimientos para acortar la brecha de acceso a esta información.

¿Hay democratización en las nuevas tecnologías?

Las nuevas tecnologías, establecen un inédito modelo productivo, económico y social, que acarrea el surgimiento de perfiles profesionales, industrias y modelos económicos desconocidos hasta el momento. Esto aumenta las posibilidades comunicativas y modifica las formas, produciendo una fragmentación de los contenidos y un perfil más activo del usuario.

Se habla de una Revolución Digital producto de la condición sinérgica de las nuevas tecnologías en los procesos de producción y comunicación a nivel global.

Así como la energía fue el impulso para la Revolución Industrial, la información lo es para la Revolución Digital. Los medios informáticos intervienen en procesos y etapas de la comunicación como el almacenamiento, distribución, registro, manipulación de la información (imágenes en movimiento o fijas, textos, sonido, etcétera) y esto les otorga una potencialidad revolucionaria y transformadora.

Es así como además del surgimiento de nuevos medios se han adaptado medios tradicionales, se han redefinido los ya existentes como la prensa digital, la fotografía, el cine y hasta incluso la radio. La digitalización plantea una reconfiguración en la esencia del medio permitiéndole al

usuario la selección de contenidos y su profundización. Se produce así mayor interactividad y especialización en el proceso comunicativo.

Como ha ocurrido históricamente, sólo los sectores que interpretan la realidad logran adaptarse y transformarse a partir de un nuevo escenario y logran permanecer.

Ahora bien, los medios de comunicación y la industria tecnológica deben contemplar la necesidad del trabajo interdisciplinario.

Este cambio de paradigma de lo analógico al digital no solo expresa un cambio en la configuración de los medios de comunicación, sino de lenguajes en nuestra sociedad.

La segmentación y especialización de los contenidos junto a la aparición del *usuarix* más *activx* ha generado en los nuevos profesionales la necesidad de mayor formación tecnológica y cultural, sumado a la versatilidad y a la interdisciplina. Asimismo, este trabajador asume tareas que anteriormente desempeñaban más profesionales.

¿Cómo influye la tecnología en la industria musical?

Históricamente no hemos podido predecir íntegramente el impacto que tendría la tecnología en la música. Los formatos fueron mutando a través de los años producto de las innovaciones tecnológicas, así como fueron los cassettes y CDs, hoy lo son la digitalización y el *streaming*. La industria siempre ha querido frenar estos cambios, pero en la actualidad el paradigma se ha modificado, dándole lugar a la innovación y a la revisión constante, producto del dinamismo propio de la época, que causa modificaciones en la elaboración, difusión, distribución y consumo de música.

Dentro de los actores más importantes se encuentran la industria del *software* e internet, posibilitando transformaciones más profundas a partir de la construcción de nuevos discursos, incorporando usos y prácticas innovadoras. Es por ello que tanto el presente como el futuro de la música conducen hacia lo digital- Con el cambio de paradigma está desapareciendo el consumo del formato físico que empieza a transformarse en objeto de culto o fetiche. Hoy en día la música se escucha y se comercializa a través de servicios de *streaming*, redes sociales, teléfonos móviles y *tablets*. Y dada la portabilidad que habilitan estas tecnologías pasa a formar parte de los distintos ámbitos de nuestra vida, estando presente en todas partes, habilitando, así, la posibilidad de su omnipresencia.

Esto rompe con la unidireccionalidad y monopolio de la industria musical tradicional, dando lugar a una comunicación bidireccional entre el artista y su público, y democratizando (al menos parcialmente) la distribución y la difusión de los artistas independientes.

En la actualidad las tiendas más grandes de música están en internet: Spotify, Tidal, Apple Music, Deezer, Amazon, etcétera. Es así como estas tiendas dejaron de ser atributo exclusivo de las discográficas, habilitando a los artistas la posibilidad de “subirse” a estas plataformas. De todos modos, no podrán realizarlo solos sino a través de una agregadora digital, que actuará como intermediaria entre plataformas y artistas.

Como bien dijimos anteriormente, la tecnología va mutando constantemente, con lo cual no tendría sentido dar herramientas técnicas en relación a una plataforma puntual, ya que esta podrá convertirse en obsoleta en poco tiempo. La opción es la de dar herramientas de análisis y apropiación que nos permitan evidenciar los procedimientos que podemos realizar en función de los nuevos lenguajes y formatos que las nuevas plataformas nos van presentando.

¿Qué debo saber sobre el *streaming*?

Aunque el término en su origen refiere a un modo de transferencia de datos para su utilización en tiempo real, cuando se habla de *streaming*, en general, se hace referencia a una nueva forma de acceder a producciones musicales disponibles en una plataforma digital mediante el pago de una suscripción. Entre estas plataformas de pago podemos encontrar Spotify, Tidal, Deezer, Google Play Music, Claro Música, Apple Music. Existen sus versiones gratuitas, pero no permiten la elección del orden de la música a escuchar, ni la calidad de la reproducción, y su escucha puede ser interrumpida por la aparición de anuncios publicitarios.

Estas nuevas plataformas están modificando las estrategias de marketing, los planes de lanzamiento y las inversiones. La figura del sencillo o simple vuelve a tener un rol protagónico, dejando al álbum en un lugar secundario. Pero ¿a qué se debe esto? Son muchas las razones que pueden explicar este fenómeno, podemos pensarlo desde los nuevos lenguajes que hablan de lo fragmentado, lo inmediato y lo breve. Asimismo el lanzamiento de un *single* requiere menos presupuesto y posee en muchos casos el mismo impacto que el lanzamiento de un álbum. Hoy en día es más probable que se obtengan mejores resultados en producir 6 canciones y lanzarlas separadamente, que al subirlas en conjunto. Puesto que en el primer caso tendremos 6 noticias que difundir, mientras que en el segundo solo una. Ahora bien, es importante entender que no existen fórmulas, ya que muchxs artistas buscan por ejemplo construir un concepto en base a un álbum. De todos modos, es necesario que cuenten con esta información y que produzcan conociéndola y adaptándola a sus necesidades. Otra figura que surge de estas plataformas son las *playlists*, que se han convertido en una de las principales maneras de guardar, ordenar y recomendar canciones en las plataformas de *streaming*. No solo son importantes para lxs musicxs sino también para lxs usuarixs. Podemos encontrar 3 tipos distintos de listas: personalizadas, editoriales y de oyentes.

Las listas personalizadas las genera Spotify a partir de un algoritmo que analiza en base a lo que escucha, comparte, omite y guarda cada usuarix. Entre ellas podemos encontrar Daily Mix, Discover weekly y Release Radar. Por otro lado, tenemos las listas editoriales, que son creadas por un equipo editorial de la plataforma, donde hay un especialista por género musical, pero no solo se analiza desde el género o la cultura característica de la canción, sino que también se analiza al estado de ánimo, hábitos y actividades a los que pueda asociarse la canción. Cada género posee su propio grupo de listas, que sirven como prueba para lxs editores quienes examinan la nueva música con hits de forma conjunta para ver su rendimiento entre lxs usuarixs. Para que luego -y en relación con el resultado-, estas canciones se mantengan en la lista inicial, se transfieran a listas

más grandes o se descarten. Y por último tenemos las listas de lxs oyentes, que son realizadas por lxs usuarixs de las plataformas. En estas podemos encontrar información útil en relación a los gustos de nuestrxs posibles oyentes, que asimismo nos generan vinculación con otrxs artistas que también forman parte de esas listas. Así como los usuarios deben pagar una cuota de suscripción y hacerse una cuenta en las plataformas, el artista debe no solo tener una cuenta allí, sino como dijimos anteriormente, también debe tenerla en una agregadora digital, que será el medio por el que subirá sus canciones a todas las plataformas digitales que esta permita. Con respecto a esta cuestión existen distintos acuerdos económicos en función de la agregadora elegida. Con FreshTunes lxs artistas suben gratuitamente su contenido y obtienen el 100% de las regalías, con CD Baby pagan un monto único cada vez que suben una canción o álbum y ceden hasta 15% de las regalías y, por último, con Ditto, pagan un monto anual y las regalías quedan en un 100% para lxs artistas.

Es importante entender que cada agregadora tiene sus características propias en relación con los géneros musicales que abarca y a la influencia que tiene en la industria para darle mayor y mejor distribución al material. Asimismo, no existen agregadoras nacionales con perfil para músicxs independientes, es por ello que de las distintas agregadoras que hay en el mundo, algunas tienen representantes legales en Argentina. Por lo que resulta más recomendable subir contenido no solo con la agregadora que tenga el arreglo más favorable, mayor influencia en la industria y mejor vinculación con tu género, sino también con la que tengas acceso a mantener una comunicación directa con el representante legal de tu país.

¿Cómo afecta a la composición?

Este cambio en el consumo repercute en cada una de las etapas de la realización musical y, ciertamente, la composición no queda exceptuada de lo que esto implica. Ya hemos visto cómo se va transformando el formato álbum para darle cada vez mayor protagonismo al simple/sencillo. Al mismo tiempo, esta realización musical (mayormente estructurada como canción) debería contar con diferentes versiones para darle, así, mayor visibilidad y lograr su inclusión en la mayor cantidad de *playlists*. Ahora no solo se lanza al público la canción original, sino también su remix o su versión acústica. Esto contribuye a la asociación de canciones con estados de ánimo o momentos del día, más que con la vinculación a un género musical.

La diversidad de los dispositivos, las plataformas y los formatos en los que se escucha la música, no solo debe ser contemplada a la hora de la composición, sino también en relación con el nivel sonoro en la producción, la mezcla y la masterización de las canciones.

¿Cómo manejar la información? *Big* y *Small* data

En la actualidad poseemos grandes volúmenes de información producto de nuestra sociedad mediatizada. Hasta el momento estaban centralizados por la industria musical.

Hoy se encuentran democratizados al alcance de artistas y sellos independientes. Podemos dividir esa información en dos categorías, *small* data y *big* data. La primera refiere a

volúmenes pequeños de información, accesibles que posibilitan primeras conclusiones. Como en una curva de consumos, un balance financiero o un *excel*. Mientras que en la segunda hablamos de millones de millones de datos que se generan constantemente y no se encuentran en fuentes tradicionales, que se obtienen, por ejemplo, con resultado del cruce de información como visualizaciones de un perfil y me gustas. La big data tiene utilidad para lxs analistas que buscan encontrar correlaciones para generar, así, predicciones.

¿Cómo acceder a esa información?

Existen diferentes aplicaciones que nos permiten analizar esta información de forma específica, dentro de ellas podemos encontrar, a su vez, *apps* gratuitas dirigidas al sector independiente. De las que destacaremos para analizar las estadísticas de las principales redes sociales, canales de YouTube, información específica sobre audiencias y monetización a SocialBlade que además posee su propio sistema para distinguir y posicionar cuentas y canales. Para la comparación de cuentas de unx artista y analizar su posicionamiento digital podemos nombrar a Chartmetric. Y por último a Instrumental, que funciona como una plataforma de descubrimiento de artistas y *tracks* con alto potencial. Permite búsquedas personalizadas en base a diferentes parámetros y filtros.

Ticketera: venta digital de entradas

Uno de los grandes actores de la industria musical son las ticketeras, empresas encargadas de expender las entradas para los recitales en vivo, eventos artísticos y culturales en general. Estas crecieron mucho en el último tiempo como lo ha hecho el sector de la música en vivo. Las ganancias de las ticketeras son altas rondan entre el 10 y 15% del valor de la entrada y se obtienen del costo de servicio que se le cobra a lxs clientes. En Argentina se venden al año cerca de 10 millones de entradas de música en vivo y de teatro⁴². Es por esto que han crecido exponencialmente, buscando captar la contratación de productoras de espectáculos de distinto tipo y de lxs mismxs artistas. Al igual que las agregadoras digitales, las ticketeras tienen distintos perfiles y plantean diferentes tipos de arreglos.

¿Ticketeras independientes?

Un caso interesante para analizar es la ticketera cordobesa ALPOGO que está destinada a productores independientes, en respuesta a la falta de un nuevo enfoque destinado al perfil de músicxs y productorxs independientes. Es una plataforma social donde lxs artistas y productorxs pueden difundir recitales con contenido visual y dinámico pensado para las nuevas generaciones.

⁴² Esta información ha sido recopilada en 2020 antes de declarada la pandemia.

Otro hecho interesante es que no solo podés realizar la compra *online*, sino también podés tener tu entrada digital e ingresar así al evento.

Ahora bien, analicemos en profundidad esta plataforma, ALPOGO utiliza un algoritmo de *clustering* que clasifica a lxs usuarixs según variables psicográficas (personalidad y gustos) y demográficas (edad e identidad género). Esto permite que ALPOGO pueda segmentar a las audiencias en relación con las entradas que compran y pueda realizar, de este modo, campañas especialmente dirigidas para la venta de entradas.

Es muy importante tener en cuenta, a la hora de vender entradas, las características particulares de cada evento, es decir, si lo que se busca es vender entradas para un recital, el momento de más ventas será el del anuncio de su realización y el de la semana previa al recital. Será importante reactivar el espacio-tiempo que media entre ambos momentos para lograr vender entradas en ese lapso también y modificar, entonces, esa predeterminación. Por otro lado, si se trata de una fiesta, las entradas suelen venderse cuatro días antes, por esto es recomendable reforzar las piezas gráficas al momento de lanzar el evento e invertir en pauta publicitaria. Y por último si lo que se busca es vender entradas para un festival, es importante saber que el momento más álgido es cuando se anuncia el *line up*, cuando hay promociones y, como sucede también en los ejemplos mencionados anteriormente, el de los días previos al evento. Por eso es recomendable, además de apostar a la publicidad, difundir piezas gráficas desde antes del lanzamiento del *line up*.

¿Más cerca de las audiencias? redes sociales

Instagram, Twitter, YouTube y Facebook son las más populares en Argentina y progresivamente se han transformado en espacios alternativos y complementarios de difusión de música, como así también de servicios y productos en general, hoy en día cualquiera que tenga un producto o un servicio que ofrecer es muy probable que tenga una cuenta propia en alguna de estas redes. Estos espacios son fundamentales para musicxs, sellos discográficos, artistas, entre otrxs. La mayoría de lxs usuarixs acceden a las redes a través de *smartphones*. Los perfiles pueden ser administrados por lxs titulares de la cuenta, aunque en algunos casos son administrados por terceros. La cantidad de seguidores que posean estas cuentas dará legitimidad al artista, a la marca, etc. En la actualidad es fundamental la promoción y comunicación en las redes, complementando el trabajo analógico en los medios y el envío de *mails*. Para todas estas cuestiones han aparecido en escena los roles de agente de prensa y de relacionista público que muchos músicxs independientes ejercen ellxs mismxs. Con las redes surge, además, la figura de *community manager*, persona que gestiona las cuentas de lxs artistas, empresas y marcas en las redes sociales (rol ejercido por quienes practican la autogestión también). Ellxs recomiendan participación en las distintas redes sociales para generar mayor visibilidad y diferentes puntos de interacción con la audiencia. Pero esto no debe ser sistemático, hay que conocer las características, formatos y particularidades de cada plataforma para tener un real rendimiento. Sabemos que en Twitter prima el texto breve y la opinión. Mientras que Facebook se ha vuelto un sitio para promocionar eventos, enlaces de videos, escribir textos

más amplios sumados a imágenes. YouTube por otro lado prioriza el contenido audiovisual como los videoclips, video *lyrics*, registros en vivo. Es importante saber que el contenido más extenso será mejor posicionado debido a la posibilidad de añadirle publicidad. Uno de los fenómenos más interesantes del último tiempo es Instagram; en esta red se prioriza lo audiovisual y la imagen que gozan de mayor protagonismo por el grado de interacción que generan con los usuarios. Instagram posee 3 formatos: el *feed*, donde se suben imágenes o videos (no más largos de 1 minuto) en buena calidad con información importante y contenidos noticiables. Las *stories*, son imágenes o videos en formato vertical que suelen ser contenidos propios del momento, de una duración máxima de 15 segundos y que dejan de estar en circulación luego de 24hs (a menos que sean agregadas como destacadas en el perfil). Y por último Instagram Tv, que permite subir videos de una duración máxima de 60 minutos y también posee formato vertical.

Todas estas aplicaciones incorporan la mensajería entre usuarios y la posibilidad de transmisión en directo lo que permite una mayor interactividad con los usuarios.

En el último periodo de cuarentena producto de la pandemia mundial por el Covid-19 usuarios de todo el mundo han utilizado diariamente el recurso de transmitir en directo, tanto recitales como conversaciones con otros artistas o usuarios como alternativa al aislamiento social, pasando a ser las redes sociales una necesidad para la comunicación de los ciudadanos, las instituciones, marcas, empresas, etcétera.

¿Autoproducción? el fenómeno del *home studio*

Un actor fundamental para analizar el fenómeno de la autogestión son los *home studios* o estudios caseros.

El mayor acceso, el abaratamiento de las tecnologías necesarias, ha hecho más popular la producción fonográfica casera; son cada vez más los artistas que se autoproducen o producen a colegas en sus casas y luego acuden a estudios profesionales para realizar la mezcla y/o la masterización.

Como dijimos anteriormente, la disminución de los costos de infraestructura favoreció el surgimiento de estas posibilidades hogareñas. Las grandes empresas diseñadoras de equipos o *software* que antes solo encontrábamos en estudios profesionales comenzaron a desarrollar equipamiento y programas para este nuevo sector que apuesta a la resolución casera.

Son muchas las producciones que pueden realizarse en un *home studio* y esto se ve determinado por sus características y las necesidades de cada artista, éstas van desde la realización de maquetas o demos, discos completos en calidad profesional, registro de uno o varios instrumentos musicales, ediciones y pre-mezclas. Asimismo, debemos tener en cuenta que hay propuestas musicales que no se adecúan a los medios técnicos que posee un *home studio* porque para el desarrollo de su estética requieren de una producción industrial o comercial.

Otro factor importante a tener en cuenta es el libre acceso a infinidad de músicas a partir del surgimiento de internet, lo que representa un valor fundamental a la hora de producir, sobre todo en la música popular.

¿Cómo pensar los proyectos musicales hoy?

Vimos anteriormente que la revolución digital sumó y modificó a los actores que intervienen en la industria musical y, más puntualmente, en la autogestión. Lxs artistas poseen nuevos roles y dinámicas a la hora de producir. Cada vez son más lxs que incursionan en la autogestión, de manera individual o colectiva, pensando en un modelo de producción integral. Se empieza a pensar a los proyectos musicales como pymes, tanto lxs mismos artistas como lxs *managers*, basándose en la información de las estadísticas (*big data - small data*), pudiendo apostar artística y económicamente en un proyecto.

Otra información relevante, es que lxs artistas comienzan a contar historias y transmitir valores con los que la audiencia se siente identificada, y esto les permite crear comunidades.

En tiempos de suma inmediatez, paradójicamente, se vuelve muy importante la planificación a largo plazo. Por otro lado, en épocas de gran especialización y de fomento del individualismo en las prácticas autogestivas se torna fundamental el trabajo colectivo e integral.

A la hora de planificar un proyecto se vuelve indispensable tener una perspectiva general del resto de proyectos musicales y escenas, sobre todo de los que se encuentran más relacionados. Como así también generar alianzas con plataformas, marcas y cualquier otra área que pueda resultar beneficiosa.

Como explicamos anteriormente las canciones (los sencillos) han tomado un rol fundamental, son pensadas como carta de presentación del artista. Por el contrario, los álbumes pueden utilizarse para la búsqueda de cierta profundidad y son más recomendables como producción luego de haber llegado a cierto alcance de difusión. Cuando hablamos de pensar el proyecto musical de manera más integral, lo audiovisual pasa a ocupar un lugar definitivamente preponderante. Es importantísimo poder reconocer que lo sonoro no está separado de lo visual para su difusión en nuestros tiempos. Por lo que resulta fundamental la creación de contenido que no solo contemple esto sino que también sea producido específicamente para las distintas plataformas.

Apropiación e innovación de lenguajes contemporáneos

Videos verticales

Para acercar un ejemplo concreto analizaremos el videoclip Jala Jala de Paco Amoroso y Ca7riel realizado por RenderPanic (Rocío Gastaldi y Michel Hamonet), diseñado para verse en pantalla completa en modo vertical desde un celular.

Lo primero -y más destacable, ciertamente- es el formato vertical del video propio de una pantalla del *smartphone*, pero esta decisión no queda solo allí. RenderPanic redobló la apuesta, ya que lo que vemos en acción, a lo largo de todo el video, es la interfaz de un teléfono móvil. Durante los cuatro minutos del video vamos recorriendo el universo de lenguajes propios no solo del teléfono como mensajes de textos, recordatorios, videollamadas, cámara y galería de imágenes, sino también de las aplicaciones de uso diario en el celular como Spotify e Instagram. Proponiendo una experiencia inmersiva donde pareciera que el celular funciona solo o está hackeado y es controlado por alguien de forma remota, el video nos hace entrar en el juego de no entender muy bien qué es lo que está sucediendo, qué es ficción y qué realidad. Algo observable en la recreación de la pantalla del celular es que la interfaz retratada es la de un *iPhone*. Habría que analizar si de haber elegido la interfaz de *Android* el video no hubiera alcanzado mayor número de visualizaciones ya que es el sistema operativo utilizado por la mayoría de la población.

Estas características no ocurren solo a nivel visual, sino que en lo sonoro escuchamos a lo largo del video sonidos marca y señal (Schafer 1994 [1977]), propios del móvil.

Este constante dinamismo producto del contenido cotidiano, segmentado y veloz propio de la utilización del teléfono genera atención constante y fascinación en lxs espectadorxs. Podríamos decir entonces, que la misma interfaz del *smartphone* se convierte en arte, lo cotidiano transformado en parte de la poética del artista se vuelve arte. Vemos aquí una transfiguración similar a las que observábamos en los *readymades* (como *Rueda de bicicleta* de Marcel Duchamp o *Brillo Box* de Andy Warhol), lo alegórico hace al hecho artístico, si el artista le pone concepto al objeto puede convertirlo en una realización artística.

Asimismo, este videoclip da cuenta del momento histórico en que fue realizado, parafraseando a Heidegger (en Fernández, 2012), entendemos que la obra de arte pone al descubierto la relación del artista con su hacer, es decir, que lxs artistxs dan testimonio de su época, lo que la obra plasma es también la vivencia del/de lx artista, siendo esta expresión de un mundo, permitiendo interrogarnos a través de ella el orden ontológico de nuestro mundo contemporáneo.

Quizás lo más destacable de este videoclip sea la visión innovadora que nos aporta mediante la apropiación de los nuevos lenguajes y la adaptación del formato del videoclip tradicional en función de las estadísticas de uso del *smartphone*, generando un contenido específico para el dispositivo más utilizado por la sociedad. Jala Jala con la utilización de estas características tan innovadoras logró un drástico incremento de la audiencia de ambos artistas.

Las tecnologías fluctúan constantemente, debemos generar herramientas de apropiación que puedan modificarla forma en que interactuamos con éstas para que la realización artística sea siempre lo que prime.

Aplicaciones creadas por músicxs

Otro claro ejemplo de innovación son las aplicaciones interactivas creadas por músicxs, donde se introducen variables al formato de audio digital grabado, reconfigurando la figura de receptor del oyente, convirtiéndolx en participante, y como resultante volviendo a la obra abierta,

no solo desde una perspectiva hermenéutica. El artista es quien define las variables que podrá modificar el participante. Esto amplía notoriamente las posibilidades de divulgación que tiene un/x artista de su obra, generando nuevos puntos de enlace con su público, como así también con otros artistas con quienes puede trabajar en conjunto de forma interdisciplinaria.

Existen diversos ejemplos de aplicaciones realizadas por artistas y cada quien le ha otorgado a los usuarios menor o mayor grado de intervención sobre la obra o simplemente les ha posibilitado nuevas formas de vivenciarla.

Una de ellas es Polyfauna realizado por Thom Yorke, integrante de Radiohead, en conjunto con Radiohead, Nigel Godrich, Stanley Donwood y el estudio de diseño Universal Everything. Inicialmente la aplicación fue pensada como complemento de su álbum *The King of Limbs* pero luego esta recibió actualizaciones posteriores y tuvo carácter independiente del disco. La aplicación nos permite movernos inmersivamente por paisajes digitales sonoros y visuales en 360° por medio del giroscopio del celular. La app está dirigida a ir encontrando distintos “agujeros negros” dentro de cada paisaje que funcionan como portales para nuevos mundos con nuevos sonidos. Asimismo, a medida que se direcciona la visión hacia la parte superior se genera una intervención que disminuye la intensidad, mientras que si se toca la pantalla se pueden dibujar líneas que se transfiguran.

Otro ejemplo es la aplicación de realidad aumentada Fantom de Massive Attack que utiliza casi todos los sensores del *smartphone*, esta funciona como una experiencia musical sensorial que remezcla y reforma las canciones reeditadas de su álbum Mezzanine, utilizando variables ambientales medibles a través del ritmo cardíaco, la ubicación, el movimiento (giroscopio), la hora del día, los latidos del corazón, el tocar la pantalla, reconocimiento facial, la forma en la que se mueve la cámara. En la aplicación la imagen de la cámara que se ve, modifica el sonido; deslizar el dedo ralentiza la canción, mover el teléfono aplica efectos sobre los acordes, sonreír o cantar a la cámara hace iniciar la voz en la canción, cerrar los ojos activa el “modo coma” el cual visualmente superpone a la imagen de tu cara una calavera y a nivel sonoro produce la ilusión psicoacústica de Shepard (*Shepard-Risset Glissando*), que es la superposición constante de ondas sinusoidales a distancia de octavas, generando la ilusión de un ascenso cromático, pero que no finaliza nunca. Si aparecen objetos en la cámara se activan efectos en la voz. La música suena distinta de acuerdo con la ubicación geográfica y varía, también, si es de noche o si es de día. Asimismo, se pueden grabar sampleos cortos de audio y luego activarlos. Todo lo que hagas con la aplicación se puede grabar y compartir como video.

Ambos ejemplos funcionan para entender la reformulación de los formatos, maneras de trabajo y formas de difusión, que se apropian de los nuevos lenguajes y de las posibilidades tecnológicas procurando un fin artístico.

A modo de conclusión

A lo largo del capítulo nos hemos realizado varias preguntas y hemos analizado distintos actores y fenómenos que aparecen en la música independiente a partir del surgimiento de nuevos dispositivos. A modo de conclusión manifestamos que sin el conocimiento sobre el uso o la

existencia de estas herramientas no se completa la democratización de los mismos, lo que nos lleva a pensar, además, en la importancia del Estado y de los organismos de fomento como garantes de estos derechos. Asimismo, consideramos fundamental el uso de las redes, el trabajo colaborativo y colectivo con otros artistas, lo que en muchos casos se da, incluso, de manera interdisciplinaria. Sin dudas lo más trascendental para esta reflexión es entender que las herramientas dadas aquí deben ser pensadas como ejemplos que procuran analizar crítica y artísticamente las producciones. De ninguna manera pretendemos dar recetas prefabricadas. Nuestro fin es el de descubrir o bien generar herramientas pensadas desde cada producción, plataforma, contexto, artista o realización artística en particular.

Referencias

- British Council y ots. (Diciembre 2019). Reporte The Selector Pro Buenos Aires. Apuntes para pensar la innovación digital en la música. 33 pp. Recuperado de: <https://www.britishcouncil.org.ar/programas/artes/musica/the-selector/selector-pro/reporte>
- Chatelet, G. (2018). Hacia la emancipación del oyente. De la reproducción pasiva a la reproducción activa del formato de audio digital. Tesis de grado. Recuperada de: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/73597>
- Duarte Loza, D. (2012). Salir(se) de las formas. Una poética corpórea entre música y escultura. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, vol. 7, núm. 2, 109-138.
- Fernández, J. (2012). Arte y poesía, de Martin Heidegger. *Anales Del Instituto De Investigaciones Estéticas*, 7(28), pp. 121-123.
- Gyldfeldt, O. (2009). *Cuestiones de arte contemporáneo. Hacia un nuevo espectador en el siglo XXI*. Buenos Aires: Emecé.
- Lamacchia, M. C. (2017). *La música independiente en la era digital*. Tesis de posgrado. Bernal, Argentina: Universidad Nacional de Quilmes. Recuperada de RIDAA (Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto): <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/727>
- Marín, J. A. (2010). La era digital: nuevos medios, nuevos usuarios y nuevos profesionales. *Razón y palabra* 15(71). Universidad de los Hemisferios.
- Manovich, L. (2006). El lenguaje en los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital. Buenos Aires, Paidós, 2006.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los Medios de Comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- Martín Babero, J. (2003). Estética de los medios audiovisuales. En Xi - rau, Ramón y Sobrevila, David (eds.). *Estética* (pp. 303-328). Madrid: Trotta.
- Schafer, R. M. (1994 [1977]). *The Soundscape: our sonic environment and the tuning of the world*. Vermont: Destiny.

TERCERA PARTE

Radio

CAPÍTULO 7

Radiofonía y música popular: escenarios sonoros

Luciana Petrocchi

Has venido aquí para recolectar una vida. Pero ¿sabes lo que estás recolectando? Palabras. Mejor dicho, aire, amigo mío, las palabras son sonidos hechos de aire. Aire. Estás recolectando aire.

Antonio Tabucchi, TRISTANO MUERE

*Un mapa ¿para qué?
Un mapa para sabernos, un mapa para sentirnos. Un mapa para pensarnos.
Un mapa para creer y crecer. Para enredarnos y seguir construyendo comunicación.*

Liliana Daunes

Este capítulo indaga algunas relaciones posibles entre la radiofonía y la música popular, con la intención de construir nuevas formas de pensar sus vínculos, desde el lugar que Paulo Freire llamó el “acto de proponer” (Freire, 1986), esbozando escenarios que convoquen a la comunicación y al arte, producir debates como mirillas desde las cuales hacer foco y configurar nuevas preguntas que pretenden ser desmadejadas.

La radio es un medio que genera, transmite y conceptualiza la cultura y es posible historizar, con sistematicidad, su incidencia en la industria y en la cultura de la difusión de músicas populares a través de las radios de nuestro continente.

En este trabajo, proponemos pensar la radiofonía y la música como una misma trama, recorrer sus procedimientos con un mismo mapa, cual práctica semiótica solidaria en ambos campos y, en forma dialéctica, realizar inmersiones entre el lenguaje radial y el musical.

Es entonces necesario construir una mirada desde la cual observar nuestro vínculo social con la radio, para establecer los puntos de entrecruces entre la música popular y la radiofonía como medio. En este sentido, vamos a diferenciar y excluir de este análisis a otras ramas de lo que entendemos, a grandes rasgos, como arte sonoro (paisaje y/o documental sonoro, instalaciones, radio-arte, y otros espacios de la creación sonora).

Tanto la música popular, como la radiofonía conforman vastos territorios de exploración en sí mismos. Una imagen geoespacial de estos ámbitos nos permitiría situar cada campo en su raíz

socioeconómica e histórica, propia de su comunidad emergente, así también como sus tensiones y sus debates internos.

Esos puntos de entrecruces entre ambos medios de expresión nos ofrecen puntos de apoyo a los que queremos darles corporalidad. A veces nos situaremos en un campo o en otro; en todo caso, será el intento de este capítulo encontrar intersecciones entre ambos terrenos.

Desde el campo de lo radiofónico, comprendemos que la música es un componente constitutivo, entre otros, de las emisoras y sus resonancias en el éter. Resulta ficticio pensar una radio sin vinilos, discos, bibliotecas sonoras cargadas en carpetas digitales o en conexiones sobre plataformas del nuevo siglo. Esas músicas atraviesan el aire no sólo entre cortes, cortinas y artísticas. Los elementos musicales entretienen, además, una radio posible.

Construir silencio

*Sólo los tontos creen que el silencio es un vacío. No está vacío nunca.
Y a veces la mejor manera de comunicarse es callando.*

Eduardo Galeano

Dentro del espacio de la oralidad, el silencio cumple una función comunicativa y/o poética.

Trascender el silencio como error, o como “bache” en el encuadre radiofónico, para convertirlo en una experiencia sonora suele requerir un abordaje, un acuerdo o una mirada sobre el discurso establecido.

Alejandro Dolina, músico, escritor y conductor radial, dedicó un bloque de “La venganza será Terrible” en Am 590 Radio Continental, a la reflexión en torno al “callar”: “El silencio tiene también a veces un significado (...) puede usarse como signo. Algunos usan el silencio para decir cosas: lo implícito (...)”. El silencio es un signo y una herramienta simbólica. De manera estricta, su aparición nos sitúa en el universo de lo sonoro, pues, aunque es evocado por otras artes y soportes, cobra objetiva entidad en el mundo resonante del sonido.

El músico y comunicador Quique Pesoa reflexionó en una entrevista radiofónica realizada por Ana Gerschenson para *Vidas de Radio* en Am 870 Radio Nacional, acerca de los silencios acontecidos en las pausas discursivas:

(La) pausa tiene un tempo, no un tiempo, tiene un tempo musical, vos venís con un tempo determinado hablando (chasquea con los dedos un pulso), y en un momento dado, cuando dijiste algo que interese, va una pausa, pero no más larga que la que acabo de hacer, entonces digo, acá hay algo para aprender, y entonces aprendimos del Negro Guerrero Marthineitz (Pesoa, 2018).

El silencio tiene sentido. Ocurre en el tiempo y constituye una experiencia. Este rasgo experiencial será enmarcado en este caso en un hecho comunicacional, por eso, se comparte con otros, se construye con otros. Y es también un acto poético.

Sobre esa experiencia dice el músico Juan Falú:

Cuanto más contrastantes sean el silencio y la sobriedad, en el escenario de un espacio abierto y multitudinario, más se nota la potencia de esa pausa. Obviamente, si se estableció una comunicación. Me pasó en el “festival del bosque” de La Plata, junto a Liliana Herrero. Había miles de personas sentadas al aire libre y el silencio era idéntico al que nosotros hacíamos interpretando. Y que eso ocurra en un contexto multitudinario potencia mucho (Falú, 2015).

Construir la escucha o generar ruido

Este es otro escenario donde se unen los territorios de la música y la radio. La escucha es también una experiencia, posiblemente influida por las condiciones espaciales del contexto, como también por las emociones, la memoria y la historia. Atraviesa necesariamente el factor comunicacional, y se configura de manera constructiva. La escucha se aprende, es un componente imbuido en la cultura, al igual que el silencio.

El músico uruguayo Daniel Viglietti nombró su programa radiofónico emitido en AM 870 Radio Nacional como *El tímpano*. Permittiéndonos el juego de palabras al borde del parónimo, la imagen de un *tímpano* nos aproxima a esa capacidad de percibir y experimentar nuestro entorno a partir de relieves sonoros que nos dan las señales de los actores sociales y las cosas que nos rodean: un timbre y un griterío de infancias son un tímpano que irrumpen sobre una realidad que pasa a ser un fondo, y sobre él reconstruimos la raíz de una escuela agitada de gurises; una secuencia armónica puede ser un tímpano que sobresale de la escena que estamos contemplando, y con esa señal configuramos una sonoridad y una anticipación a una melodía que, a veces, logramos aventajar; un dial que recorre sintonías hasta anclar o no en alguna de ellas puede ser un tímpano, pero al igual que los ejemplos anteriores, es a su vez, un signo, e incluso un cliché. Hay tímpanos que rompen los signos establecidos, despuntan sobre otras capas sonoras y no logramos organizar en ellos la información necesaria para enfocar y conocer, profundamente, su raíz.

El sonido denominado habitualmente como ruido, tiene un lugar en este contexto cuando lo desinvertimos de una valoración del orden de lo “agradable”. Sin embargo, algunas definiciones del ruido no lo convocan a un primer plano, por el contrario, lo sumergen en un fondo de algo que escapa a nuestra atención.

A grandes rasgos habitualmente se habla de esta práctica como una estrategia para romper el silencio interno, insinuando en realidad la ruptura de la propia individualidad. En este sentido, el sociólogo y musicólogo A. Silbermann dice: “La radio y su música permiten al menos dominar al silencio y sus consecuencias, al aislamiento, la soledad y el miedo (...)” (Silbermann, 1954).

La música o la radio de fondo, que no están destinadas a ser escuchadas convocando nuestra atención hacia ellas, parecen convertirse, entonces, en una estrategia para generar ruido. Cuando una comunicación o expresión artística transcurre en diferido, parecen controlarse las

competencias entre las capas sonoras, pero cuando estas experiencias ocurren en el espacio vivo, aparecen tensiones.

Wladyslaw Szpilman, pianista y director musical de *Radio Polaca (Polskie Radio)*, sobreviviente al holocausto e internacionalmente reconocido como “el pianista del gueto Varsovia”, nombre que le dio a su autobiografía, recuerda sobre una experiencia tocando el piano en un Café: “Nadie prestaba atención a mi música en el Nowoczesna. Cuanto más alto tocaba, más alto hablaban los asistentes mientras comían y bebían, y cada día mi público y yo competíamos por ver quién se imponía.” (Szpilman, 1946).

Lxs oyentes

La música y la radiofonía, para ser posibles construyen una otredad, imaginarios de oyentes posibles, caracterizados social e ideológicamente, y hacia ellos proyectan sentidos.

Lxs oyentes son aquellos actores sociales emergentes del hacer radial, y ¿por qué no? musical. Ellxs articulan el significado de una música o una emisión radial, y del mismo modo en que observamos la radiofonía en su proceso histórico, la caracterización de lxs oyentes cuenta con su devenir en esa historia.

Alphons Silbermann analizó la radiofonía de comienzos de s. XX, su investigación fue publicada en 1954, de manera que entendemos dicho estudio en el contexto de una era de consumo radial previa a la difusión del radio a transistores que permitió la adquisición masiva de receptores radiales portátiles, y en este sentido su caracterización de la figura del oyente partía de su individualidad: “(...) La idea de que el oyente debiera sentirse miembro de una gran comunidad no existe hasta el presente sino como una fantasía.” (Silbermann, 1954).

En las últimas décadas, es difícil caracterizar un consumo individual que no esté sesgado por una comunidad de usuarios.

Por un lado, el desarrollo de las fuentes tecnológicas de comunicación fue dando lugar a una presencia del oyente dentro del éter, con sus opiniones, sus vivencias, sus identidades, sus deseos... y sus mensajes. Comienza a hacerse emergente la voz del que está del otro lado.

Uno de los programas icónicos por el protagonismo de los mensajes de oyentes fue *El Ventilador* con Carlos Ulanovsky, Jorge Guinzburg, Gabriela Radice y Adolfo Castello, emitido por Am 1119 Radio América, cuyos mensajes de oyentes culminaron en la edición del libro: *Nunca me pasan los mensajes. El libro de los oyentes de El Ventilador* (Ed. Somosaian Division Libros).

En el devenir del siglo XXI, las prácticas asociadas al uso de redes sociales construyen una comunidad de oyentes identificable, una figura, aunque no masiva, sí comunitaria, y hasta cierto punto es posible pensar que dicha práctica es solidaria con la construcción de comunidad entre seguidores de bandas musicales, aquellos quienes transforman la escucha en una vivencia que astilla el consumo perceptual, corporalizándolo y construyendo una comunidad de pares.

El rol participativo del oyente (de radio o de música) ancla solidariamente esa práctica con otras experiencias sociales e identitarias adquiridas. El ejercicio democrático, que supo transitar

representatividades revocables, conformó nuevas imágenes de una ciudadanía participativa que escribe su historia y cimienta la memoria y la justicia social.

Volviendo a la figura social de lxs oyentes, vamos a referirnos entonces a aquellas resonancias que permiten narrarnos, el acto de transformar lo narrado por otros en testimonio de la propia identidad, generando un “nosotrxs”. En ese sentido, seguidores de bandas musicales encontraron también su modo de manifestar su voz, a través de su cuerpo, su identidad y la construcción de comunidad de seguidores, práctica proyectada, en un principio, por las hinchadas futboleras.

Lxs seguidores o fans realizan asociaciones dentro de la expresión cultural representativa que une líricas, sonoridades, ideologías, pertenencias geo – sociales y clasistas, identidades, trayectorias, etc, y las reconstruyen otorgando sentido propio al esquema original del grupo seguido.

Tal vez podamos pensar, entonces, una analogía entre el seguidor de una banda y el de un programa radial, a través de la premisa: “yo estuve ahí” aplicando, solidariamente, un concepto formulado principalmente para la música popular al universo del arte radiofónico.

Un mundo oral

Existe un modo de comunicación a través de la escucha que conforma un patrimonio cultural: la oralidad. Tanto la música como la radiofonía tienen un arraigo centrado en el lenguaje oral (con base en la escucha). Este es uno de los entrecruces fundamentales que proponemos en este trabajo. La oralidad (que contempla la escucha) es una fuente estratégica de memoria e identidad.

Esta tradición oral en la que se basan los pueblos indígenas americanos está ligada indefectiblemente con un desarrollo considerable de la capacidad auditiva. Para poder heredar una tradición, una leyenda, una creencia, un arte, de manera oral, es necesario saber escuchar (transmitirla supone el ejercicio previo de la escucha) (Duarte Loza, 2016).

El universo oral se sostiene por diversas lenguas, contenedoras de historia, pueblos y política. En este sentido, la difusión de nuestra diversidad es un compromiso de las radios públicas estatales, pero sobre todo son democratizadas a través de las radios comunitarias como medios alternativos, a quienes apuntó la Ley 26.522 – Servicios de Comunicación Audiovisual.

La cantora quechua y embajadora en Francia del Estado Plurinacional de Bolivia Luzmila Carpio subraya su primera experiencia en una radioemisora como el inicio de sus prácticas musicales en términos profesionales y la problematización de la discriminación de su lengua y las prácticas racistas.

Le digo quiero cantar, pero en quechua, le hablo en quechua. (dirigiéndose al director de la emisora) “Ven pues, sino me vas a hacer perder el tiempo, ¿qué vas a cantar?” me da la tonalidad y de inmediato empiezo a cantar mi tonadita en quechua, y el señor me mira y se ríe “pero, mirá m’ijita me estás

haciendo perder el tiempo, anda a aprender cantar en castellano, eso sólo lo cantan los indios” y pum, cerró el piano. (...) La segunda vez ya no fui a la misma emisora de radio, sino a otra. (...) me da la tonalidad y empiezo en castellano mi melodía que es el himno nacional, bien orgullosa. Seguramente, no lo pronunciaba bien, que el señor inmediatamente se dio cuenta y me dijo, ahora canta tu huaynito o tu tonadita que tú conoces. Me dio la tonalidad y empecé a cantar la misma melodía que la primera vez, y él me habló en quechua. (Carpio, 2015)

La oralidad hace emerger las lenguas del mismo modo que hace emerger a los sujetos políticos, devela identidades, la cultura y la historia de un territorio, construye testimonio y memoria.

Cantos y locuciones, el foco en la emisión vocal

Un terreno por explorar se encuentra asemillado de conexiones entre locuciones y cantos. Posiblemente se traten de caminos que persiguen distintos puntos de llegada, que abrevan en distintas tradiciones, sin embargo, sembramos interrogantes en los ensayos de un locutor publicitario y el pregón de un vendedor ambulante, entre la emisión de un relator de fútbol y el de un murguista, entre una narradora y una rapera.

En lo concreto, algunos artistas y músicos populares de nuestra región perfeccionaron el uso de sus voces a partir de una práctica que los profesionalizó en la radio inicialmente como locutores: Nicomedes Santa Cruz en Radio Exterior de España, Alfredo Zitarrosa en Radio Ariel, Armando Tejada Gómez en LV10 Radio de Cuyo, entre otros.

Quique Pessoa amplía sobre el rol de la voz y su articulación:

La llave principal de la comunicación en radio es la generación de clima. Es bastante difícil generar un clima (...) como para que la cosa se distienda, como para ir arrimándose cada vez más al oyente, como para que no sea una impostura, “ay mira estamos recibiendo a tal persona” si todo parece como un teatro, pero a medida que vas rompiendo ese teatro, también la cortina, la música que acompaña el programa, que no debe ser una música: “bueno ahora vamos a escuchar un poco de música y después volvemos” ¿cómo es esto? ¿la música es un relleno? ¿qué es? ¿la pongo para ir a hacer pis? Digo, la música es parte de lo que estás haciendo, entonces si vos tenés una proyección del clima que querés generar en tu programa es importante la cortina, es importante el saludo inicial, es importante tu articulación, es importante el tono de tu voz, hacia dónde vas, qué cosas querés decir, todo hace la generación de este clima (*Vidas de Radio*, Radio Nacional 2018).

Las palabras

La oralidad se apoya y se reconfigura sobre la materialidad de las palabras, una herramienta imprescindible de la radiofonía, según el periodista y locutor Antonio Carrizo (2000) “(sobre la radio) su definitiva esencia es la palabra, eso que usamos como el mármol del escultor, la palabra que hasta cuando te callas está ahí flotando porque el oyente casi sabe lo que estás pensando.”

Su caudal es irrefutable para el funcionamiento del medio tal como lo conocemos hasta ahora. Hay dos factores que nos conducen, en este caso, del lenguaje radiofónico a las expresiones musicales en torno a la función de la palabra en la producción de la canción.

En *¿por qué escuchamos a Aníbal Troilo?*, Eduardo Berti recoge el siguiente testimonio del compositor: “Yo no puedo escribir música por escribir (...). Preciso una letra primero. Una letra que me guste. Entonces la mastico. La aprendo de memoria. Todo el día la tengo en la cabeza. Es como si la fuera envolviendo en la música. Es muy importante para mí lo que dice la letra en la canción” (Berti, 2017).

Don Aníbal Troilo no es el único compositor que compone la música a partir de una letra como materia inicial y estructurante de la canción. El músico Daniel Viglietti ha transmitido en su programa *El Tímpano*, AM 870 Radio Nacional pasajes de una entrevista que él mismo realizó a Atahualpa Yupanqui, que transcribimos:

D.V.: ¿Cómo compone usted? ¿Cómo hace una canción? (...)

A.Y.: Si, la cuestión es no apurarse, yo no sé, yo nunca me siento, me preparo para escribir una canción. No, no me preparo, va saliendo, la cosa va saliendo así porque se me ocurre un tema o a lo mejor buscando alguna frase para una copla, buscando una línea, un verso, buscando una idea (...)

D.V.: ¿En general la primera chispita viene por el lado de la palabra, o por el lado de la música?

A.Y.: Yo creo que viene por el lado de la palabra, después la música, o a mí me resulta más fácil

D.V.: ¿El asunto primero?

A.Y.: El asunto primero, ¿de qué hablo?, voy a abrir la boca, ¿qué digo?, ahí está el asunto. (Viglietti, 1990)

En el enorme archivo producido por Daniel Viglietti con registros y entrevistas a lo largo y ancho de la Patria Grande, conserva a su vez una entrevista también emitida en *El Tímpano* al compositor y poeta mendocino Armando Tejada Gómez. En su caso, las disociaciones entre la música y la palabra son más ambiguas, y tal vez prescindibles.

A.T.G.: Nunca me pareció violento ejercitar la poesía dentro de la música y del canto. Para mí es tan natural ponerle versos a una melodía.

D.V.: ¿Qué ni siquiera harías una diferenciación?

A.T.G.: No la hago para nada, para mí la canción es un poema cantado, sobre todo en esta última etapa de la canción, la canción de nosotros digamos, la que

se está haciendo ahora en América y en muchas partes del mundo (Tejada Gomez en *El Tímpano*, 2016)

Allí Armando Tejada Gómez hacía referencia al Movimiento del Nuevo Cancionero. Antecedente de ese movimiento, en el ámbito del folclore encontramos dúos colaborativos de músicos y poetas como Leguizamón – Castilla o Falú – Dávalos entre muchos otros.

Descentrándonos del folclore, el rol de la palabra en la canción es desentrañable. Desde Patricio Rey y sus Redonditos de Ricota a las distintas formaciones de Luis Alberto Spinetta observamos que la lírica, más allá de los análisis académicos que convoquen, cita a encuadrar un modo de interpretar y escuchar. Históricamente más reciente, el hip hop se conforma como expresión que reafirma la potencialidad de la lírica.

De manera que, por una parte, afecta el modo de escuchar, por otro, el modo de componer, y en ese sentido, en tanto hacer, consideramos el territorio de las palabras como un punto superpuesto entre música y radiofonía.

Finalmente, hasta aquí, en el ámbito de la música, hemos puesto en juego una palabra metaforizada, mientras que en el ámbito radiofónico circulan tanto como ésta, las palabras destinadas a mensajes referenciales o a contextos fácticos. En este sentido, algunas líricas del hip hop y la cumbia villera tensionan ese uso de las palabras entre el orden de lo metafórico y el de lo declamativo.

Transversalidades

Hay puentes que cruzan los territorios que planteamos hasta aquí, y fronteras de pertenencia compartida.

Por un lado, la radio fue y es un ámbito de profesionalización, o al menos, de trabajo remunerado para los músicos. En las memorias de Atahualpa Yupanqui recopiladas por Víctor Pintos el compositor bonaerense narra: "(...) Fue mi debut oficial como solista en Buenos Aires, en la llamada Radio Fénix, que comandaba el ingeniero Del Ponte. Por primera vez en mi vida me pagaron por ese recital quinientos pesos. Una suma enorme para mí" (Pintos, 2008).

Por su parte, María Inés García realizó una profunda investigación en torno al músico mendocino y guitarrista estable en las emisoras radiales Tito Francia, sobre quien publicó *Tito Francia y la música en Mendoza. De la radio al nuevo cancionero*. Allí nos cuenta García todo lo que ocurría en torno a la profesionalización de los músicos mendocinos:

Otro círculo de actividad musical fue la radio. Este medio de comunicación inició su actividad en Mendoza en 1924 y comenzó la difusión de la música tradicional en forma masiva. Los cantantes populares que habían tenido su campo de acción en reuniones familiares se fueron profesionalizando, organizándose en conjuntos y adaptando a las pautas impuestas por la radio (García, 2009)

Más avanzado el siglo XX, la profesionalización de músicos en Buenos Aires y en otras regiones del país dentro de las emisoras, a través de contrataciones de músicos y orquestas estables, así como integrantes de programas dedicados a la difusión de géneros especialmente vinculados al tango y el folclore, generaron un extenso registro. Prácticamente, todas las radios públicas y algunas comerciales históricas poseen en su infraestructura un auditorio o espacio destinado para sus orquestas.

La generación de circuitos de difusión y de trabajo en las emisoras fue potenciada con legislaciones estatales que garantizaron la democratización del acceso a la cultura popular. En este sentido, podemos mencionar la Ley 14.241 de 1953, primera ley de radiodifusión sancionada en democracia que promovió la difusión y la producción de folclore de carácter federal, entre otros, y fue derogada y reemplazada por Ley de Radiodifusión 22.285 bajo decreto del genocida Jorge Rafael Videla. Finalmente, la Ley 26.522 de Servicios de Comunicación Audiovisual estableció una regulación para la producción y circulación de la música independiente, ley modificada sustancialmente por un decreto de necesidad y urgencia del ex presidente Mauricio Macri.

Dichas regulaciones estatales contemplaban y modificaban el trabajo y el hacer de comunicadores radiofónicos y músicos de manera transversal.

Esas transversalidades no son azarosas, según la intérprete y cantora Liliana Herrero:

El periodismo tiene un universo artístico con el que tiene que pensar, y el universo artístico de un país, en este caso los músicos, debe pensar lo que los periodistas escriben (...) La cultura y la música son estratégicos, son a largo plazo, entonces tenemos la obligación de sostener esa memoria, de estar alertas e inventar. (...) Si la música que se escucha es esa alianza abominable para mí entre el mercado y los medios que cree que la gente es tonta y que solo pueden escuchar más de lo que ya saben, estamos hasta las manos, (...) ahora si todos los días estamos escuchando en la radio a alguien que está buscando, que nos muestra sus temas, que nos muestra cómo busca, que nos muestra el placer y el sufrimiento que eso supone, tal vez, estaríamos pensando en otra música (...) ("La palabra en la canción Santiago Giordano 2015, entrevista en Tecnópolis").

El debate sobre la definición entre géneros musicales es también un espacio compartido en este mapa trazado. Los debates internos dentro del campo de la música popular y las construcciones de sentidos producidas en el hacer radial mediatizando el vínculo con la industria cultural genera una madeja compleja de actores asociados.

La particularidad de las definiciones genéricas en la música que se emite por la radio es que los programadores usan a la música para agrupar a la audiencia. (...) A veces la definición que hace la radio de los gustos del mercado coincide con la definición de la industria discográfica (...) a veces no. (...) Es como si los programadores de radio pudieran crear un territorio al cartografiarlo (Frith, 2014).

Escenarios

En el acto de producir y receptionar un hecho radial o musical, el ambiente o contexto son contingentes, dependen de las decisiones de productores y usuarios.

Calles, terrazas, teatros, bares, pueden ser escenarios donde ocurre un evento musical o radiofónico. En este sentido, con el desarrollo tecnológico los actores de radio se han emancipado del estudio para llevar adelante una transmisión en la “que la radio salga de la radio” (López, 2019).

La radio y la música se propagan necesariamente en ondas vibrantes a través del aire, y en definitiva, ambas logran intervenir el espacio público.

Formas de habitar el aire, una poética compositiva

Sin encender la radio, desde la notebook o el *smartphone* sintonizamos lo que será la reproducción alegórica de *El Desconcierto*. Un silbido, un instrumento de cuerdas, el tarareo de una melodía y una voz emergente que nos habla e improvisa remates musicales, capas sonoras que configuran la apertura del programa emitido desde el estudio – casa de Quique Pesoa en San Marcos Sierra, el radialista que tantas veces nos narra canciones sobre la rítmica del *egg shaker* en vivo.

Desde Buenos Aires en la AM 870, la locutora feminista Liliana Daunes junto a la periodista y escritora Claudia Korol buscan *Sonidos Agitadóricos*, en resonancia con la memoria esdrújula de Violeta Parra, una de las mayores referentes de la canción popular latinoamericana, compositora y recopiladora que nos legó memorias en guitarras, arpilleras, décimas y sonidos empalmados a señales moduladas, llegando al pueblo a través de *Canta Violeta Parra* por Radio Chilena. Desde Radio Nacional, y con intención agita-dórica, las voces y las canciones fraguan una narrativa de sonidos fundidos de un continente feminista, enlazando relatos, música, información, testimonios, territorios y artísticas en una continuidad de sentido espiralada en la que cada elemento refuerza el mensaje del anterior y, también, del siguiente.

En este sentido, LT 22 Radio *La Colifata* FM 100.3 MHz producida por la Asociación Civil “La Colifata, Salud Mental y Comunicación” e internos y ex internos del hospital Borda de Buenos Aires, cuenta con algunos discos apadrinados por el músico Manu Chao. “Siempre fui loco”, editado en la versión argentina por FM La Tribu FM 88.7 MHz que reúne la participación de 21 artistas y que movilizó a los integrantes de *La Colifata* al escenario del estadio All Boys en 2005, y “Viva La Colifata”. Este último contiene una colaboración entre los materiales sonoros de los integrantes de *La Colifata* con bases y mezclas sonoras también de Manu Chao. El resultado en la escucha de estos materiales nos interpela, ¿dónde ubicar la frontera entre el lenguaje radial y el musical?, y como toda pregunta abierta suscita el efecto caleidoscopio, abriendo los interrogantes para pensar y escuchar una música posible donde el ritmo subordine a la melodía y a la tonalidad. ¿Deja de ser un informe radial? ¿Deja de ser música? Sus discos establecen una

continuidad que aunque estén separados en *tracks* pueden ser oídos de manera cíclica y fluida. ¿Cuál es el continente de esos discos colifatos?

El artista de rap Kundo, editó en Álamo Estudio su disco “Kundo Atahualpa” en homenaje al compositor Atahualpa Yupanqui (Héctor Roberto Chavero). El recurso de generar texturas en las bases del rap con distintas fuentes sonoras, entre ellas, la presencia testimonial de la palabra, abona un territorio donde la música popular convoca las memorias colectivas de los elementos radiofónicos para zurcir un entramado poético.

Las murgas componen manifestaciones sobre escenarios que conectan la crítica sobre hechos sociales vigentes y diversas ramas del arte. En este sentido, hay una deformación de la función informativa que, aunque satirizada, no deja de cumplir el rol de formador de opinión.

Dentro de los espectáculos de la murga uruguaya o porteña existe un espacio donde, tomando prestado vocabulario de los dos universos que analizamos, se editorializa la función. Se trata del recitado, que constituye otra instancia, además de las ya mencionadas en este capítulo, donde la palabra tiene una función privilegiada en el contexto de la canción. Según Gustavo Diverso:

En las murgas, la palabra está íntimamente ligada a la música, pero existen momentos de la representación en que ésta se manifiesta en forma aislada. Nos referimos a las partes declamadas del texto, generalmente recitadas por un presentador (animador) o por el director escénico del conjunto. Existe cierta modalidad estatuida por la tradición murguera, de la acentuación y el énfasis en la locución de estos momentos (Diverso, 1989).

Además de estos componentes que teje la comunicación, la locución, y la música, citaremos la versión de Falta y Resto de “Gol uruguayo” canción que da nombre al disco al que pertenece.

En la trama de esa versión, la locución y el relato radial de un partido de fútbol, como valor de bien cultural sobre la función estrictamente comunicativa, añaden a la obra original un pasaje que nos indica que así como la radiofonía convoca los elementos de la música en su hacer, la música también puede desarticular un fenómeno asociado al lenguaje radial para apropiárselo como elemento compositivo. Finalmente, el relato metaforizado de “Gol Uruguayo” cuenta con más señales que la performance del relator, que se desarrolla sobre un plano de fondo con los sonidos de lo que sucede en la cancha y en las tribunas, en ese caso, figura (relator) y fondo (cancha) constituyen una unidad de sentido, permitiéndonos observar cuánto del orden de la metáfora y de la cultura habita en las prácticas radiofónicas socialmente establecidas por sobre el fin informativo.

El compositor uruguayo Leo Masliah en el lado B de su álbum - cassette “Tortugas” incorpora el tema “Radio Clarín” en el que utilizó sampleos del locutor icónico de Radio Clarín AM 580 kHz (de Montevideo, Uruguay) Derly Martínez, voz institucional de la emisora. Él cierra los agradecimientos del álbum “por permitirnos utilizar sampleos de sus locuciones en Radio Clarín, paradigma de nuestra cultura, si la hay” (Masliah, 1993).

Casi 10 años después Ramiro Musotto utiliza la misma técnica de sampleo en su composición “Botellero” en el disco “Sudaka”, y nos lleva a repensar si el ejemplo establecido en “Radio Clarín” no es en todo caso sustituible.

Tenemos, entonces, dos cuestiones fundamentales que se establecen, a su vez, como puntos en común. Por un lado, aparece la referencia tecnológica. Las máquinas, el software y las herramientas necesarias para producir, grabar y editar canciones, pueden ser las mismas que nos permitan realizar un programa, un informe o una columna radial. Por otro, los materiales del sampleo expuestos, una locución radiofónica y el pregón de un trabajador callejero, nos ponen en situación de escucha de las distintas capas de las que estamos hechos, de las que está hecha nuestra cultura popular: las voces de sus trabajadores que, aunque nos remiten a condiciones laborales diversas, desde sus presencias físicas más o menos lejanas, son parte de las voces y sonidos marca de nuestros barrios.

Un final para esta emisión

La radiofonía fue, es y será un medio de información fáctico, y aun así, portador de un gran caudal de mensaje del orden metafórico que transforma sus sentidos en resonancia con los cambios sociales y las rupturas e innovaciones que el arte produce.

A partir del recorrido de este capítulo, queda entonces recurrir al efecto caleidoscopio de interrogantes para preguntarnos en qué aspectos la música como expresión artística ha transformado y puede producir transformaciones aún en el ámbito radiofónico.

Consideramos que es posible pensar una dialéctica entre la radio y la música. Así como el medio radial ha intervenido en los procesos de producción y circulación de nuestras músicas desde su origen, también podemos interrogarnos si serían posibles emisoras y emisiones radiales con los códigos de lenguaje desarrollados por ejemplo por Lalo Mir, experimentando nuevas sonoridades y roles improvisatorios, despegándose de la radio guionada al estilo *Fontana Show*, sin las transformaciones y rupturas de las normas establecidas de una generación de músicos del rock postdictadura en Argentina.

Será momento de entrar en las categorías que quedaron apartadas de este capítulo, en relación con distintas expresiones sonoro- artísticas, así como repensar qué espacios transformados pueden ocupar lxs músicxs en la producción y en la circulación del éter de nuestras radios.

Referencias

Duarte Loza, D. (2016). “Ayllu circular de los aires. La música de Cergio Prudencio y la Orquesta Experimental de Instrumentos Nativos (OEIN)”. IV Congreso Artes en Cruce. Publicado en actas. Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras UBA.

- Freire, P. (1986). "Hacia una pedagogía de la pregunta, Conversaciones con Antonio Faundez". Buenos Aires:Ed. Asociación Ediciones La Aurora.
- Dolina, A. "La venganza Será Terrible" Radio Continental. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=GwcUjHWFRpc>
- Gerschenson, A. (2018). Entrevista a Quique Pesoa. "Vidas de Radio" Radio Nacional. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=lmqn8fjF-wc&t=466s>
- Soria, D. y Botto M. (2015). Entrevista a Juan Falú. «El Anartista». Recuperado de: <http://www.juanfalu.com.ar/entrevista-a-juan-falu-en-el-anartista/>
- Silbermann, A. (1957). *La música, la radio y el oyente*. Buenos Aires: Editorial Nueva Visión.
- Szpilman, W. (2000). *El pianista del gueto de Varsovia*. Madrid: S. L. de Amaranto Editores
- Cacopardo, A. Entrevista a Luzmila Carpio. "Historias debidas" <https://www.youtube.com/watch?v=ojOx7xPtumQ>
- Carrizo, A. (2000). Transmisión conjunta entre FM Rock & Pop, Radio Nacional y Éter por los 80 años de la radiofonía. <https://www.youtube.com/watch?v=2dOv06neeWU>
- Berti, E. (2017). *Por qué escuchamos a Aníbal Troilo*. Buenos Aires: Ed. Gourmet Musical Ediciones.
- Pintos, V. (2008). "Atahualpa Yupanqui. Este largo Camino. Memorias." Buenos Aires: Compilado por Ed. Cántaro.
- García, M. I. (2009). *Tito Francia y la música en Mendoza, de la radio al nuevo cancionero*. Buenos Aires: Ed. Gourmet Musical.
- Liliana Herrero en el encuentro "La palabra en la canción" Juan Falú - Liliana Herrero. Tecnópolis (2015) Entrevista realizada por Santiago Giordano. https://www.youtube.com/watch?v=TsKU7ZYjE_M
- Frith, S. (2014). "Ritos de la interpretación. Sobre el valor de la música popular" Buenos Aires: Ed. Paidós.
- La Colifata (2000) "Siempre fui un loco". <https://www.youtube.com/watch?v=2coVxPta13I>
- "Viva la Colifata" <https://www.youtube.com/watch?v=KudfRVLG0YQ>
- Kundo (2020) "Kundo Atahualpa" <https://www.youtube.com/watch?v=xs2IKQhWi5Y>
- Diverso, G. (1989). En "Murgas. La representación del carnaval" Capítulo 1: "La emisión y la recepción ¡La radio vive! Mutaciones culturales de lo sonoro" http://www.lasmurgas.com/descargas/murgas_de_uruguay.pdf
- Falta y Resto (2002) "Gol uruguayo" <https://www.youtube.com/watch?v=na-O1IEjoiU>
- Leo Masliah (1992) "Radio Clarín" <https://www.youtube.com/watch?v=jnKGSyhpAc>
- Ramiro Musotto (2004) "Botellero" <https://www.youtube.com/watch?v=zeJV5tF7CWE>

CAPÍTULO 8

Aproximaciones a la radio desde una experiencia sonoro-musical

Ezequiel Causa

Introducción: la radio y yo

Abra los ojos, encienda la lectura, imagine el sonido del potenciómetro girando, ese clic casi mudo al que le sigue un ruido blanco, la radio está prendida y la voz del locutor se va aclarando cuando se detiene y logra sintonizar el dial. Esa voz podría ser su voz interior al leer este texto, justo en este momento, esa voz que se parece a la suya, pero quizás sea un poco más clara. Entonces sin perder la atención, la voz se convierte en el hilo conductor a través del cual se van amalgamando el resto de los sonidos, el sonido ambiente que lo acompaña en la lectura y, como esto es radio, no puede faltar la música, por favor sea Ud. quien elija la música adecuada para acompañar a su propia voz, y al ambiente que le acompaña. Ahora que el momento está musicalizado, eso que estamos escuchando, su voz interior, ahora se puede decir definitivamente que esto que suena es radio, un mensaje sonoro, una composición, arte radiofónico. Podrán seguir a esta experiencia, una conversación profunda, disfrutar de una canción nueva subiendo el volumen y quizás, más aún, de una canción que rememore nuestro pasado. Podremos escuchar un partido de fútbol con ansiedad o, tal vez, una noticia histórica, podremos transportarnos al interior del relato de una persona que esté pasando por situaciones difíciles, o vivir un momento inolvidable regresando a casa después de un largo día de trabajo, riendo, simplemente, con las anécdotas y ocurrencias de algún locutor de radio.

El locutor

Ahora, que la radio está encendida, analicemos algunos fragmentos de una entrevista realizada en 2015 al locutor Pablo Refi, conductor del programa *Cubo mágico* (que en el año 2020 todavía se transmitía por Radio Universidad Nacional de La Plata FM) en la que se abordaron los siguientes temas: la voz como sonido en el que se amalgaman los otros sonidos que componen el mensaje sonoro, el guion como herramienta necesaria para la realización de un producto estético y la experiencia personal del entrevistado dentro del llamado “mundo de la radio”. Esta entrevista fue realizada tomando como marco teórico al texto “El arte radiofónico como expansión

del lenguaje radiofónico” (Iges, 1997-2000), así como el canon de las lecturas de cátedra de la materia Música y Medios de la carrera de Música Popular (FDA UNLP).

Lo primero que te quería preguntar es si como locutor considerarás que a través de la voz se articulan el resto de los elementos que conforman el mensaje sonoro.

Es parte, es parte del mensaje sonoro, cuando hablamos de radio estamos hablando de música, sonido, palabras y silencio, la palabra es una parte, la palabra hablada. Calculo que en cuanto a lo que decís puede llegar a ser la amalgama, bien utilizada, en cuanto a darle un sentido a todo, incluyendo a la otra parte de ese universo que hace al sonido de radio; digo, la palabra hablada, el locutor o el intérprete, el conductor, quién sabe, elige el matiz de voz que va a poner en determinado momento: puede estar jugando de amalgama. A mí se me complica en darle un nivel de importancia como si tuviera más relevancia la palabra. Por supuesto que en la radio sí, porque es el medio que lo que te pide, como espectador -al menos buena parte del público-, es la escucha, desde ahí sí lo afirmo. Pero me parece que es un elemento más dentro de este universo que hace a las partes de la radio, y sí me parece que hace las veces de amalgama entre todos ellos.

Y en ese sentido, hablás de la palabra y de la expresión, supongo que no solo en un sentido semántico sino también expresivo – afectivo, ¿es así?

Sí, creo que son dos carpetas de laburo, por un lado lo que técnicamente se llama prosodia, que es cómo pronunciar, cómo decir, pero eso de ninguna manera puede estar en un grado de relevancia mayor que lo que tenés para decir. La prosodia sería el cómo, pero si no hay un qué, el cómo no tiene razón de ser. Yo no permitiría que el cómo influya en el qué, que la afectación o... ya se me va por el lado de la utilización del mensaje quizás, con lo cual yo lo pondría en un grado de igualdad. Es muy importante la prosodia, claro que sí.

¿O sea que tiene que haber un equilibrio?

Claro, me parece que la técnica es muy importante hay que tenerla y laburarla y estudiarla, practicar mucho, ensayar, pero de la mano del qué, en el caso mío como comunicador radiofónico.

Nombraste los silencios, ¿qué grado de importancia, y cómo utilizás ese recurso que es el silencio en eso que es el objeto sonoro?

Creo como locutor y comunicador, que es el que más te cuesta asimilar y empezar a trabajar, porque en un primer momento a vos te corre el aire y querés llenar todos los espacios y te parece que cuando te quedaste callado es porque no tenés nada más para decir, con lo cual te apurás y se te empieza a atolondrar el discurso y ahí es donde te metés en unos berenjenales interesantes, creo que solamente el paso de los años lo va puliendo. En cuanto al silencio como elemento radiofónico ha habido grandes, no sé si en términos sería referentes cuando lo termine de nombrar, pero sí grandes exponentes de la utilización del recurso como por ejemplo Hugo Guerrero Marthineitz; El tipo en un momento llegó a ser el referente del silencio radial, hasta llegar a

sus últimas etapas mediáticas en las que se podía quedar callado un largo rato, y con eso decir que él había inventado el silencio, supongo (risas). Igualmente está bueno, una pausa está bien, por un lado retoma la atención del oyente, sería algo así como en una clase levantar la voz de golpe, o repetir un concepto, o tirar una pregunta, vos vas relojeando, ves si se están durmiendo los pibes, si están muy aburridos y ves cómo sacudir de vuelta la atención. Para eso el silencio juega un buen rol y, además de recaptar la atención, también, puede llegar a reavivar la atención del oyente en el discurso, por ejemplo, en una editorial está bueno utilizarlo en su justa medida, en algún momento para volver a llamar la atención o retomar algo que te parece que no quedó claro. Pero en mi forma de laburar es más instintivo que otra cosa, yo no traigo nunca los discursos armados, algún día que pasa algo en particular, o me pasó a mí, o hay un tema de agenda mediática que es trascendente y omnipresente, quizás venga con algo más o menos elaborado, pero por lo general en El Cubo tengo un bloque en el que hablo sin red y ese trato de que salga ahí en el momento, por eso digo que es instintivo, porque utilizo el silencio, pero al no estar planificado previamente, ya es parte de lo que uno tiene automatizado.

*

Del fragmento anterior se podría decir en principio, que se pueden ver las diferencias entre las diferentes perspectivas que pueden tener un comunicador social, que en este caso sería el locutor, y por el otro lado la visión que podría tener un productor estético o un artista. En el caso del comunicador social la construcción de sentido es lo que prima, la construcción de sentido a través del mensaje, el qué sería más importante que el cómo, lo cual varía para el caso del productor estético, donde el cómo podría adquirir mayor relevancia, porque en este caso el sentido se vuelve metafórico, quizás es la poética lo que prevalece y no el mensaje, en sí mismo, para el arte. Esto no quiere decir que un caso sea mejor que el otro, sino que según desde qué lugar se produce la composición sonora, si desde la comunicación social, o si desde la producción estética, varía. La discusión acerca del arte y la comunicación se puede profundizar con la lectura de *El arte, o la otra comunicación* (Grüner, 2000). Además se nombra el silencio como recurso sonoro, materia que puede ser considerada una herramienta útil para la composición sonoro-musical, en tanto permite la apertura de espacios necesarios para el desarrollo de los diferentes sonidos, como los que podría decirse que genera la tela en blanco a la pintura. El silencio sería entonces el estrato basal del sonido, y para continuar reflexionando acerca de la entrevista al locutor de radio, se podría seguir con esta metáfora y añadirle ahora una capa más, la cual serían los primeros bocetos en la hoja, en el caso de muchas producciones ya sean sonoras, visuales o audiovisuales, el boceto tiene forma de guion, que es la organización de los materiales en una secuencia que sigue una lógica interna, y en la que se visibilizan los primeros rasgos del principio constructivo de una producción estética.

*

¿El programa tiene un guion?

Sí en lo musical, trato de que esto sea una bocha de sonido, que las dos horas sean un sonido integral, porque lo que suele ocurrir al momento de hacer radio es que a veces se van conformando compartimentos estancos donde el conductor entiende que el momento de radio es en el que él habla, el operador entiende que el momento de radio es en el que él pone la música, aunque el operador está siempre presente, lo simplifico, a grandes rasgos, y el productor puede llegar a entender que su momento es cuando entra la nota telefónica o en el enlatado que armó. La idea es amalgamar todo eso, que sea un sonido, que de hecho lo es para el oyente.

¿Se puede hacer una analogía entre el programa y una composición sonora?

Claro, sí.

¿Y en ese sentido pensás que la problemática del arte radiofónico se puede equiparar a la de la música?

Creo que sí, en cuanto al ejemplo que acabo de dar, supongamos que sería: Si al momento en el que va un solo de guitarra, es el momento del guitarrista y después es el momento de los otros, ese era el ejemplo, imaginemos que soy el cantante, y cuando va la parte (instrumental) de la música me desentiendo. Es una amalgama, es un sonido entero la canción.

*En el segmento anterior, se puede ver un poco la necesidad de servirse del guion como recurso para realizar una producción estética, el guion funcionaría como ya se dijo, como un plano del producto, un borrador que lejos de ser estricto, sería importante volverlo elástico para que logre integrar el mundo de las ideas, al de la materia. Se sugiere investigar acerca del armado del guion clásico de cine, y ver sus componentes tales como el desarrollo de una historia con la evolución de sus personajes, sus puntos de giro, el contrapunto entre protagonista y antagonista, los diferentes tipos de conflicto, etc. Entendiendo que la narrativa es una opción, así como también lo es la poética, en términos literarios, y que brindan diferentes herramientas que se podría decir que son amplias, y que están presentes en diferentes tipos de lenguaje estético, todo dicho a grandes rasgos. Los conceptos de contraste, repetición, variación, etc. También están presentes en el guion, y la producción radiofónica no escapa en su realización, a la necesidad de organizar los materiales a partir de un guion, un plano, o una hoja de ruta.

***¿Participas de la producción del programa?**

Sí, de hecho lo produzco, lo musicalizo y lo conduzco.

¿Cuál es el criterio con el que armaron las marcas sonoras?

La idea es la siguiente, nosotros estamos en una franja horaria que es de 18 a 20, que según los criterios del mercado sería el horario del regreso, cuando uno mira las pautas de programa-

ción de las radios nacionales, de las radios privadas, ese es el momento que le llaman del regreso, por lo general hay un periodístico que hace el resumen del día, siempre hablando del regreso a casa.

La vuelta de la ruta, ¿no?

Claro, es eso. Bueno mi idea es musicalizar ese momento, la música tiene que ver tanto con el sonido, la idea es subirnos a ese concepto de que es un horario de regreso y plantearlo desde un lugar alternativo, alternativo hasta ahí porque nos seguimos montando a eso, no es algo alternativo propiamente dicho, pero sería algo así como, si es el momento del regreso es el momento en el que tenés la posibilidad de reencontrarte con vos mismo y de alguna manera despegarte del personaje que hiciste durante el día en el laburo, o en la calle, en el bondi, por donde anduviste, eso tamizado con canciones y lo que serían los puentes, como los llamo, entre las canciones que es la parte en la que uno habla y trata de sumar algo más de poesía. Una especie de *ringtone* alternativo al *ringtone* monofónico que tenemos en la ciudad.

¿A qué te referís con el “*ringtone* monofónico”?

Al ruido, los gritos, la violencia, lo que representa estar caminando en la ciudad, y en un término más radiofónico también, si te movés por el centro, entrás en un local, salís del local, subís a un taxi, vas a otro local, o vas por la calle y casi que te están transmitiendo una radio en cadena. Desde ahí también hay un sonido que intenta romper con esa monofonía.

¿Hay una elección de cierto tipo de música?, me refiero al tono, al tempo, músicas más rápidas, más lentas.

Sí, en cuanto a los momentos de musicalización, está todo atravesado por rock, rock independiente y sobre todo Cultura Rock, y todo cantado en castellano, digo Rock argentino, y sobre todo mucho Rock platense, con esa cuestión bien identitaria que tiene el rock de acá. Y en cuanto a las estridencias, por supuesto, uno trata de tener algunos prejuicios musicalizadores, no vas a pegar un reggae con un rock n´ roll, que como poder se puede, no está prohibido pero tratás de que el oído tenga un momento en el que las cosas más o menos fluyan, una coherencia, no pegarle sopetones a la gente.

Y con respecto al Rock platense, noté que tenés un nivel de información muy grande, ¿estudiás para cada programa?

Sí, en realidad pasa que es un placer, entonces ponerle los términos del sistema, estudiar o trabajar, es como que me cuesta, es un laburo y es un estudio por supuesto que sí, y además a mí la radio me enseñó que la mayor cantidad de cosas que uno hace en la vida debiera encararlas con placer, sino te ganan ellas digo. Sea el trabajo más insoportable que sea intentaré ponerle onda, pero a este trabajo en particular me cuesta mucho ponerlo en esos términos del sistema, pero sí, claro, se estudia y se labura mucho, el día que más canciones entran, depende de la cantidad de invitados, depende de si tenés o no columna, pero el día en general son veinte

canciones, se me hacen cien canciones a la semana, cuatrocientas al mes, desde ahí algunos criterios básicos de no repetir artistas durante la semana por lo menos, no repetir estilos, tratar de presentar uno o dos discos nuevos por semana, traer una banda nueva, el recital en vivo con el que cerramos, todo eso va haciendo una composición musical también por fuera, o que acompaña a la elección después de los temas que suenan cada día.

*

El último fragmento muestra los cálculos mentales de un productor, y los materiales que pueden ser parte de una producción radiofónica, en ese sentido, lo que sigue podría servir para profundizar un poco más en el conocimiento y los pensamientos de un locutor de radio, en la experiencia de quien podría definirse además como un productor sonoro.

*

Bueno la última pregunta, ya que todo lo anterior fue muy interesante te hago la pregunta más clisé ahora, ¿qué es la radio para vos?

Para mí es mi vida, aparte soy un gran oyente de radio, un gran escucha de radio, tengo recuerdos de mi vieja limpiando, nosotros en casa teníamos una radio a lámpara enorme que sabía que era de mi abuelo y ahí escuchaba Rapidísimo de Larrea, mi vieja limpiando me iba acomodando a mí en el lugar de la casa donde no se limpiaba, justamente como para que ensuciara lo menos posible, y era muy pibe, tendría dos o tres años, y me acuerdo de llevarme todos los muñecos, ponerlos debajo de la radio y yo paradito al lado haciendo la mímica de Larrea y los locutores, las publicidades me las sabía de memoria; Lo que más me llama la atención es lo de los muñecos en cuanto a que tenía público, porque hoy estábamos hablando de las caras, que era sin público. Soy un gran escucha, cuando apareció Rock & Pop a mí me voló la cabeza, me explotó el cerebro, tenía quince años y tomé la decisión de que un día iba a estar en un micrófono, retomando lo que hacía cuando era pendejo pendejo, y es mi vida, como escucha y como hacedor de la radio, no me imagino un mundo sin radio, no me veo en él, no me parece que sea un lugar agradable para pasar los días.

Un mundo sin radio

Otra mirada a partir de la que se puede abordar el fenómeno Radio es a través del film Radio Encubierta, y del análisis de la “banda de sonido amplia” en un film.

Podemos establecer dos campos principales de interés, las características de la banda de sonido amplia en un film y la cuestión de la radio y de los monopolios en la industria cultural. Es tratada en particular la historia de Radio Caroline como principal radio pirata en la Inglaterra de los años 60. Las peripecias sufridas por esta radio a manos de las grandes

empresas podrían brindar herramientas para pensar la relación entre discográficas, monopolios e intereses económicos.

En 1966, la BBC sólo emitía dos horas de rock and roll a la semana. Pero la Radio Rock, que inundaba el país de rock & pop 24 horas al día, consiguió una audiencia de 25 millones de personas, más de la mitad de la población. Cuando Carl es expulsado del colegio, su madre lo manda a pasar una temporada con su padrino Quentin, que es el jefe de esa emisora pirata que emite desde un barco en el mar del Norte. (Filmaffinity, 2014)

Al igual que en el programa *Cubo Mágico* de Radio Universidad Nacional de La Plata, la banda sonora del film *Radio Encubierta* está mayormente compuesta por canciones de la Cultura Rock. Cabe destacar que el concepto de “banda de sonido amplia”, trayendo a este texto las ideas expuestas por Daniel Duarte Loza en una clase de Música y Medios, no designa sólo a las obras musicales originales escritas para una película, así como tampoco a la selección de obras ya editadas que se utilizan en un film, sino que representa a toda la sección sonora que integra una película y al resultado de la edición de las diferentes capas de sonido: ya sean voces, sonido y música. Aunque en un análisis más profundo se podría decir que no existe banda sonora en el cine, ya que a diferencia de la imagen, que está contenida dentro de un marco “en el cine, pues, no hay continente sonoro ni cosa análoga a ese continente visual de las imágenes que es el marco” (Chion, 1993, p. 59). A continuación un breve ejemplo del análisis de los diferentes conceptos desde los cuales podemos entender la construcción de la “banda de sonido amplia” en un film.

Análisis de lo sonoro – musical en el film *Radio Encubierta*⁴³

Procedemos a analizar pormenorizadamente la banda de sonido amplia en el film indicando el momento exacto en el que detenemos la cinta para comentar nuestras indicaciones.

Los primeros tres minutos

Minuto 0. Desde el primer instante en que comienza la película, ya se pueden nombrar diferentes recursos sonoros en función de lo audiovisual. Como por ejemplo el uso de una voz en off, una música de foso que acompaña todavía los títulos, todos sonidos “acústicos” (Chion, 1993, p. 62) ya que no se ve la fuente de ninguno. Incluso una radio que suena pero que aún no se ve ni siquiera el aparato, por lo que todavía no podemos hablar de sonidos “on the air” (Chion, 1993, p. 65). Sonido ambiente (los grillos) que empieza a situarnos

⁴³ Esta sección toma como punto de partida la ponencia denominada “Abordaje del fenómeno radio y de la banda de sonido amplia en un film. Derivas políticas y sociales a partir de *Radio Encubierta*” que expusimos junto a Daniel Duarte Loza en las 1ras Jornadas Estudiantiles de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales (JEIDAP), realizadas en agosto de 2015, en la Facultad de Artes UNLP.

y recién entonces aparecen las primeras imágenes de la cinta (que en este caso son algunos edificios de barrio).

0:51: En este momento se percibe una “variación de extensión” (Chion, 1993, p. 74) en el sonido, en la pantalla se ve una casa desde afuera, y apenas se pisa el minuto 1, la imagen nos lleva al interior de esta misma casa, y la música parece acompañar este cambio, variando sobre todo en la intensidad y en la ecualización. Como si el interior de la casa dejase menos lugar al desenvolvimiento de esta música. Este recurso es recurrente en el transcurso de la película. En el minuto 1:06 esto vuelve a ocurrir, bajando aún más la intensidad de la música cuando el niño se encuentra en un sector más íntimo de la casa, o sea más en el interior. Ya dentro de la habitación el fade out reduce por completo la intensidad de la música.

1:30: A partir de este momento comienza un juego entre “lo acusmático y lo visualizado” (Chion, 1993, p. 62), dado por el sonido de la radio, en principio evocado por el uso del aparato por parte del niño, pero que desde que empieza a sonar muestra el interior del estudio de radio por el cual se emite la señal. Más aún, se ve la boca del locutor y el micrófono que la toma. Pero enseguida vuelve a la radio del niño y a muchas radios más en los interiores de otras casas, volviendo constantemente al estudio, todo esto modificando más la imagen que el sonido. Esto no siempre es así, en otras escenas se modifica el sonido en montajes similares, reforzando un poco más la variación.

1:55: Luego de que el locutor – dj pone un tema, la imagen se centra en los hogares y en los aparatos que reproducen la señal de radio. Por lo que se puede observar, ahora sí, sonidos “on the air” o sonido en el aire. Incluso se aprecia en este fragmento unos sonidos que aluden a la sintonización de la radio acompañando la imagen análoga, por lo que se podría hablar de sonidos marca (sonidos propios del uso de la radio) (Schafer, 1994 [1977]).

3:12: Mientras se ven las primeras imágenes de los protagonistas de la historia, termina de sonar el tema y se presenta el título de la película. Lo cual indica el cierre de la introducción o presentación. En solo 3 minutos de cinta ya se pudieron analizar una serie de recursos sonoros importantes, tanto que incluso algunos se van a repetir durante el transcurso de todo el largometraje, por eso sea quizás uno de los fragmentos más representativos de lo sonoro-musical en el film.

Fuera de campo expandido

9:44. Suenan campanas mientras se ve la imagen de una casa o edificio con un policía en la puerta y un auto elegante. Las campanas generan un “fuera de campo extendido” (Chion, 1993, p. 74), generando un fuera de campo diferente del que podría ser si ese sonido fuese reemplazado por otro tipo de sonidos que remitan a otros sitios. Además agregan junto a la imagen un tono de relativa solemnidad como refuerzo semántico de lo narrativo de la escena que comienza, en la cual “los malos de la película” son presentados por primera vez, y estos se empiezan a debatir sobre el “problema de las radios piratas” que pretenden solucionar.

45:24. Hay un sonido de tránsito lejano, además de una música de foso de tono solemne en comparación con el rock & pop que transmiten en la radio. Lo que recuerda al recurso de las

campanas. Incluso en este sonido de música de Ópera, se puede interpretar un tono dramático ya que es en este tipo de escenas donde accionan “los malos”.

Música como plataforma espacio – temporal

29:02. La “música como plataforma espaciotemporal” (Chion, 1993, p. 69). Desde que el locutor le dedica el tema “al mejor dj”, llega el dj al barco, se presenta el personaje y los incipientes antagonismos con otros personajes, el mismo personaje apaga la música que el anterior locutor le había dedicado, en el acto de “encender” su propio espacio radial, el cual comienza a utilizar con descaro y arrogancia. El personaje ya fue presentado y ahora toma acción convirtiéndose en protagonista. Todo en el transcurso de un solo tema que flexibiliza el tiempo de la historia.

Derivas políticas y sociales

La siguiente cita nos introduce en lo que fue Radio Caroline, seguramente la principal radio pirata de los años 60.

Radio Caroline es una estación de radio británica fundada en 1964 por Ronan O'Rahilly para eludir el control de las compañías discográficas de la radiodifusión de la música popular en el Reino Unido y la radiodifusión monopolio de la BBC. Sin licencia por cualquier gobierno para la mayor parte de su vida temprana, que era una estación de radio pirata que sólo se convirtió formalmente en ilegal en 1967. (Docsetools, 2014)

Ahora es el director – guionista de Radio encubierta quien hace referencia directa a las radios ilegales. Incluso es posible interpretar que el niño que saca la radio debajo de su almohada y se dedica a escuchar música al principio de la película, es una proyección de su propia experiencia. “Todos los de mi generación lo recuerdan”, dice el director Curtis.

Te metías en la cama por la noche con el transistor. Lo encendías y sonaba una música fantástica que no se oía en ningún otro sitio. Al rato, tus padres gritaban desde abajo: ‘¡Acuéstate, apaga la luz, duérmete!’ Creo que mi pasión por el pop se vio reforzada por esa sensación de ilegalidad, de prohibición” (Curtis, R. 2009).

Una pregunta que podría surgir de la historia de Radio Caroline como ejemplo de la persecución que sufrieron las llamadas Radios pirata de los años sesenta en Inglaterra, es si esta persecución fue realizada por intereses económicos.

El gobierno Británico respondió a la presencia de Radio Caroline y otras estaciones sancionando en 1967 la ley Marine Broadcasting Offences Act la cual penalizó anunciar propagandas o abastecer a una emisora de alta mar desde

el Reino Unido. (...) Todas las estaciones de alta mar cercanas a la costa de Inglaterra cerraron, con excepción de Radio Caroline la cual mudó su sitio de abastecimiento a Holanda donde las emisoras de alta mar aún no habían sido prohibidas. De hecho, fue la única estación de Reino Unido en hacer eso, sin embargo, la renovación de la publicidad extranjera no llegó, y en menos de un año estación fue forzada a apagar sus transmisores cuando la compañía que ofrecía los barcos a Radio Caroline incautó los buques bajo cargos de atraso en los pagos. Seis semanas después que la Marine Broadcasting Offences Act fue aprobada, BBC introdujo su estación nacional de música pop BBC1, con un formato muy similar a la exitosa emisora pirata y competidora de Radio Caroline. (Wikipedia, 2014).

Se hace evidente la referencia de Radio Encubierta a Radio Caroline ya que el hundimiento que muestra la película está basado en un hecho real.

Finalmente, justo después de la media noche del tiempo inglés del 20 de marzo de 1980, Mi Amigo perdió su ancla y estuvo a la deriva durante varias millas y comenzó a hacer aguas. La tripulación se refugió en el bote salvavidas, el generador había sido desconectado dejando sin poder a las bombas por eso no pudieron controlar la entrada del agua y Mi Amigo se hundió en diez minutos después que dejaron el barco los cuatro hombres de la tripulación, tres británicos y un neerlandés y su loro. Las últimas palabras desde Mi Amigo las dijo Stevie Gordon y Tom Anderson y dijeron: 'No es una buena ocasión en realidad, tenemos que apurarnos porque la vida del bote está esperando. Nosotros no estamos abandonando o desapareciendo, estamos yendo hacia un bote salvavidas esperando que las bombas puedan hacer su trabajo, nosotros volveremos, si no, bien nosotros en realidad no queremos decirlo, estamos seguros que volveremos. (Wikipedia, 2014).

Lo más positivo de la historia de Radio Caroline podría decirse que es el hecho de que esta radio aún hoy puede resistir gracias a las nuevas tecnologías.

<http://www.radiocaroline.com.uk> este sitio web de una emisora en tierra firme transmite música vía satélite, internet y retransmisiones en otras emisoras. Personalidades de los días de alta mar están incluidos en este proyecto. El propietario Peter Moore, es quién tiene el registro de las marcas de Radio Caroline para Reino Unido. (Wikipedia, 2014)

Se puede decir, entonces, que hay muchos factores en común entre el desarrollo narrativo de la ficticia Radio Rock en el film *Radio Encubierta*, y la verdadera historia de Radio Caroline, quizás una de las principales radios piratas que existieron (y aún existe), en la época y el lugar a los que hace referencia la obra de Richard Curtis. Es decir que, en la Inglaterra de los años 60, donde solo se podía transmitir música de rock y pop durante dos horas semanales: estas radios

transmitían las 24hs del día en una situación de ilegalidad. Es interesante observar que debido a la persecución que sufrieron estas radios hasta su silencio, la BBC de Londres se convirtió automáticamente en la radio predilecta para escuchar rock y pop.

Cierre de transmisión

Se propone como posible tema para seguir indagando, un análisis acerca de las diferentes perspectivas a partir de las cuales se puede posicionar un Comunicador Social o un Productor estético, a la hora de trabajar con materiales sonoros. Es decir, la importancia que pueden significar el qué y el cómo para cada uno de estos profesionales del sonido, partiendo de la hipótesis de que según en cuál de estos dos aspectos de una producción sonora se centre quien la desarrolle, obtendrá productos sonoros más enfocados en la construcción de sentido, en la emisión de un mensaje concreto (el Comunicador Social se centraría en el qué). O en cambio posiblemente se pueda obtener un producto sonoro más enfocado en la construcción de metáfora, y la composición de una experiencia sonora más ligada a la poética (el Productor estético pondría énfasis en el cómo). No obstante, se derivan del abordaje de la Entrevista a Pablo Refi, que lleva el concepto de “Arte Radiofónico” (Iges, 1997-2000) como brújula, y de la Banda de sonido amplia en el Film *Radio Encubierta*, bajo la mirada que aporta Michel Chion (1993), una serie de recursos que invitan a manipular los materiales sonoros, ya sean grabados o reproducidos en tiempo real, en vivo o mediatizados, ya sea en un medio netamente sonoro como puede ser la radio (quizás ya no lo sea), o en un medio audiovisual como es el cine. Todas estas herramientas podrían develar la importancia de realizar de forma consciente el desarrollo de los materiales, para que estos recursos no se administren de forma caótica (por omisión de decisiones concretas), y que esto a su vez no vaya en detrimento de nuestras intenciones narrativas, poéticas o de comunicación, sino que, por el contrario, estos recursos podrían estar en la paleta de nuestras posibilidades para reforzar el desarrollo de un producto sonoro, y que incluso siendo válida la búsqueda de cierto caos, pues este caos seguramente pueda ser mucho más acertado si se lo realiza tomando las decisiones de forma consciente. Entrando más en el terreno de lo subjetivo y de las experiencias personales, como decía mi profesora de teatro Febe Chavez (2001) “el que puede mucho, puede poco”, y especialmente en el caso del Productor estético, los recursos que puedan ampliar la capacidad expresiva de una producción tienen un gran valor a la “hora de hacer”. Por otro lado, estas herramientas que vienen del Arte radiofónico o de la Producción Audiovisual, pueden ser sumamente efectivas cuando se las utiliza en la música en general y en la Música Popular en particular, aportando un complejo enjambre de perspectivas y de lenguajes, que pueden en algún caso ser un poco lejanos a la música, pero que en la trama compleja de la contemporaneidad, concepto que es demasiado amplio para desarrollar en este breve trabajo, puede que ya no sean tan lejanos para aquellos que puedan escuchar una música, ya que en la vida hipermediatizada que quizás sea parte de nuestra cotidianidad (más aún en el mundo post-pandemia), se convive constantemente con los lenguajes audiovisuales, incluso la radio ya no es

solo radio, sino que se escucha pero también se ve por YouTube, el cine quizás ya no sea solo cine, incluso ya puede ser interactivo como un videojuego, y puede que cada vez se esté acercando más a la estética de los videojuegos, utilizando muchas veces la dimensión sonora como refuerzo, algo que podría estar tomando cada vez más fuerza -basta con ver su desarrollo desde el cine mudo-, a las cantidad de films actuales en los que en muchos casos están repletos de segmentos que parecen videoclips de música. Es decir, si hace algunas décadas se investigaba sobre el concepto de multimedia, hoy podría decirse que es parte de nuestra realidad, con lo cual esto puede ser una gran razón para que se le preste especial atención a todo este tipo de herramientas, porque incluso al escribir estas últimas palabras, me quedo con una pregunta final: Si la radio ya no es simplemente radio, y si el cine ya no es simplemente cine, ¿la música es nada más que música?

Referencias

- Actualidad RT. (2013). *En la guerra de los medios 'mainstream' contra la libertad de expresión, todo vale*. Recuperado de: <http://actualidad.rt.com/actualidad/view/111857-guerra-medios-mainstream-libertad-expresion>
- Adorno, T. y Eisler, H. (2007). *Composición para el cine*. Ed. Akal.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis en conjunto de la imagen y el sonido*: Barcelona. Paidós.
- Docsetools. (2014). *Radio Caroline*. Recuperado de: http://docsetools.com/articulos-educativos/article_17110.html
- Filmaffinity. (2014). *Radio Encubierta (The Boat That Rocked)*. Recuperado de: <http://www.filmaffinity.com/es/film639793.html>
- Gari, F. (2012). *Las compañías son piratas, no les pagan a sus artistas*. Recuperado de: <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/3-26321-2012-09-02.htm>
- Gruner, E. (2000). *El arte o la otra comunicación*. Editado por el Ministerio de Relaciones Exteriores, Comercio Internacional y Culto. Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo.
- Iges, J. (1997-2000). *El arte radiofónico como expansión del lenguaje radiofónico*. Recuperado de: <https://1library.co/document/yew1xjry-el-arte-radiofonico-como-expansion-del-lenguaje-radiofonico.html>
- Rubia, D. (2011). *Las grandes discográficas serán juzgadas en Estados Unidos*. Recuperado de: <http://hipertextual.com/2011/01/las-grandes-discograficas-seran-juzgadas-en-estados-unidos>
- Schafer, R. M. (1994 [1977]). *The Soundscape: our sonic environment and the tuning of the world*. Vermont: Destiny.
- Schaeffer, P. (1998). *Tratado de los Objetos Musicales*. Madrid: Ed. Alianza.
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design*. Ed. Michael Wiese Productions.
- Wikipedia. (2014). *Radio Caroline*. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Radio_Caroline

Bibliografía ampliatoria

- Artaud, A. (1982) *El cine*. Madrid: Alianza.
- Barthes, R. (2009). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos y voces*. Barcelona: Paidós.
- Basso, G. (1999) *Análisis espectral. La transformada de Fourier en la música*. La Plata: Edulp.
- Belinche, D. (2011). *Arte, poética y educación*. La Plata: Ed. FBA.
- Benjamin, W. (1990 [1936]). "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica". En *Discursos Interrumpidos I*. Madrid: Taurus.
- Botz-Bornstein, T. (2008) *Films and dreams: Tarkovsky, Bergman, Sokurov, Kubrick, and Wong Kar-Wai*. Londres: Lexington Books.
- Burch, N. (1985). *Praxis del cine*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Caps, J. (2012). *Henry Mancini. Reinventing Film Music*. Chicago: University of Illinois Press.
- Chion, M. (2003). *David Lynch*. Barcelona: Paidós.
- _____ (2009). *Cómo se escribe un guión*. Madrid: Cátedra.
- _____ (2010). *La música en el cine*. Barcelona: Paidós.
- Debray, R. (2010). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en occidente*. Barcelona: Paidós.
- De Campos, A. (2003 [1968]). *Balanço da bossa e outras bossas*. San Pablo: Editorial Perspectiva.
- De Kerckhove, D. (1997) *The Skin of Culture. Investigating the new electronic reality*. Londres: Kogan Page.
- _____ (2005). "Los sesgos de la electricidad". Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado de: <http://www.uoc.edu/inaugural05/esp/kerckhove.pdf>
- Deleuze, G. (2010). *La imagen-movimiento: estudios sobre cine I*. Buenos Aires: Paidós.
- _____ (1987). *La imagen-tiempo: estudios sobre cine II*. Barcelona: Paidós.
- Discépolo, E. S. (2009). *¿A mí me la vas a contar? Discursos a Mordisquito*. La Plata: Ed. Terramar.
- Duarte Loza, D. (2011) "Unidad sensible: Música, imagen y cuerpo de América Latina". II Encuentro platense de Investigadores en Danza y Performance. La Plata: GEC.
- _____ (2012) "Hacia el arte indisciplinario. Algunas reflexiones y una acción (sonora colectiva y participativa en movimiento)". Revista Arte y políticas de Identidad, n° 7, Murcia: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia.
- _____ (2012) "Caracol Coral de los Sueños Libres: Arte, Política y Memoria. Mural sonoro colectivo y participativo". Grabación digital y texto. Recuperado de: <http://radioart-net.net/11/2012/07/11/daniel-duarte-loza-caracol-coral-de-los-suen%C2%96os-libres-arte-politica-y-memoria/>

- _____ (2013) “Carmen Miranda: una Baubo performer en el Olimpo hollywoodense”. En: Saez, M. (comp.) *Ni adentro ni afuera*. La Plata: Club Hems Editorxs.
- _____ (2013) “Música Tropicália: arte y política en Brasil durante la última dictadura militar”. En: García, S. (ed.) *La representación de lo in-decible en el arte popular latinoamericano*. La Plata: Edulp.
- _____ (2013). “Imágenes de la Tropicália. Marco y Pantalla como estrategias para la acción tropicalista”. Inédito.
- _____ (2014). “Estética del Frío, Templadismo, Subtropicalismo. Algunas reflexiones en torno a la pampa y la milonga”. II Jornadas Internacionales y V Jornadas Nacionales de Historia, Arte y Política. Tandil: FA-UNICEN.
- _____ (2014). “Señorita Radio. Evita y su voz: la construcción de una ética estética”. VII Jornadas de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales. La Plata: FBA.
- _____ (2015). “Arte indisciplinario”. Revista METAL, N° 1. La Plata: Papel Cosido.
- _____ (2018). *Música Imagen y Cuerpo: Arte Indisciplinario de América Latina*. (Tesis Doctoral). Recuperado de: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/67831>
- _____ (2021). “Una propuesta para el estudio de la música popular argentina y latinoamericana a partir de su interrelación con el contexto, con otras artes y con los medios”. XIV Jornadas Estudios e Investigaciones Interdisciplinariedad y abordajes teórico-metodológicos en la Historia de las Artes. Buenos Aires: Instituto de Teoría e Historia del Arte Julio E. Payró, Facultad de Filosofía y Letras, UBA. Recuperado de: <http://eventosacademicos.filo.uba.ar/index.php/JEI/XIVJEI/paper/viewFile/5738/3619>
- Duarte Loza, D. y Francia, M. (2013) “Entre la manipulación y la resistencia. Tango y folclore como sobrevivientes de la dictadura cívico-militar”. En: García, S. (ed.) *La representación de lo in-decible en el arte popular latinoamericano*. La Plata: Edulp.
- Ehrick, C. (2010). *Savage dissonance. Gender, voice and women's radio speech in Argentina, 1930-1945*. En: Suisman, D., Strasser, S. (eds.). *Sound in the age of mechanical reproduction*. Pennsylvania: University of Pennsylvania Press.
- Eisler, H. (1951). *Composing for the films*. Londres: Denis Dobson.
- Eisenstein, S. (1974). *El Sentido del Cine*. Buenos Aires: Siglo XXI
- Febbro, E. (13 de junio de 1999). “La canción es la misma. Los usos políticos de la Novena Sinfonía de Beethoven”. Página 12.
- Field, S. (1995). *El manual del guionista*. Madrid: Plot Ediciones.
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y castigar*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Getino, O. (2005). “Las industrias culturales como concepto”. Observatorio - Industrias Culturales de la Ciudad de Buenos Aires N° 3. Buenos Aires: GCBA.
- Heredero, C. (abril 2008) “La luz y la idea. Entrevista a Christopher Doyle”. Cahiers du Cinema España Especial N° 2. Madrid: Caimán Ediciones.
- Iges, J. (2000). “El arte radiofónico como expansión del lenguaje radiofónico”. Recuperado de: <http://www.uclm.es/artesonoro/oloboiges.html>

- _____ (2004) "Arte Radiofónico. Algunas líneas básicas de reflexión y de actuación". Revista TELOS, N° 60, Fundación Telefónica.
- Knapp, M. (1982). *La Comunicación no verbal. El cuerpo y el entorno*. Barcelona: Paidós.
- Koch, H. (1938) *The War of the Worlds*. Radio Script. Recuperado de: <http://www.sacred-texts.com/ufo/mars/wow.htm>
- La Ferla, J. (comp.) (2007). *El medio es el diseño audiovisual*. Manizales: Universidad de Caldas.
- Lerman, G. (ed.) (2007). *Libros, Música y Medios*. Buenos Aires: Ediciones CCC (Centro Cultural de la Cooperación Floreal Gorini).
- Ley 26522 (2009). *Servicios de Comunicación Audiovisual*. Buenos Aires: Boletín Oficial.
- Ley 26801 (2013). *Creación del Instituto Nacional de Música*. Buenos Aires: Boletín Oficial.
- Machado, A. (octubre 2004). "Arte y medios: aproximaciones y distinciones". Revista La Puerta, Facultad de Bellas Artes UNLP.
- Mancini, H. (1997). *Sounds and Scores. Practical Guide to Professional Orchestration*. Londres: Omnibus Music Sales Limited.
- Manovich, L. (2006) *El lenguaje en los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.
- Martín Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona: Ediciones G. Gili.
- _____ (1987) "La telenovela en Colombia: televisión, melodrama y vida cotidiana". Diálogos de la Comunicación, N°17. Lima.
- Metz, C. (2002) *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968). Volumen I*. Barcelona: Paidós.
- _____ (2002) *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972). Volumen II*. Barcelona: Paidós.
- McLaren, N. (2006). *The Master's Edition*. Quebec: National Film Board.
- McLuhan, M. (1996 [1964]) *Comprender los Medios de Comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- _____ (1998 [1962]) *La Galaxia Gutenberg. Génesis del "Homo Typographicus"*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- McLuhan, M., Powers B. R. (1993) *La Aldea Global. Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI*. Barcelona: Gedisa.
- Neuhaus, M. (s.f.). *Diseño sonoro*. Traducción del Grupo Paisaje Sonoro. Recuperado de: <http://www.eumus.edu.uy/eme/ps/txt/neuhaus.html>
- Plana Rius, G. (1982). *Cine-Sonorización. Serie "Foto-Cómo hacerlo"*. Barcelona: Instituto Parra-món Ediciones.
- Polverino, L. (2007). *Manual del Director de Cine*. Buenos Aires: Ediciones Libertador.
- Puzo, M., Ford Coppola, F. (1972). *The Godfather*. Script. Recuperado de: <http://www.thegodfathertrilogy.com/gf1/transcript/gf1transcript.html>
- Rancièrè, J. (2010) *El espectador emancipado*. Buenos Aires: Ed. Manantial.
- _____ (2011) *El destino de las imágenes*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- _____ (2014) *El reparto de lo sensible: estética y política*. Buenos Aires: Prometeo Libros.

- Ross, A. (2009). *El ruido eterno. Escuchar al siglo XX a través de su música*. Barcelona: Seix Barral.
- Russo, E. (comp.) (2008). *Hacer Cine. Producción Audiovisual en América Latina*. Buenos Aires: Paidós.
- Santana Martins, A. J. (Tom Zé) (1998) *Com Defeito de Fabricação. Estética do Plágio*. Nueva York: Luaka Bop.
- Schaeffer, P. (1988). *Tratado de los Objetos Musicales*. Madrid: Ed. Alianza.
- Schafer, R. M. (1990) *El nuevo paisaje sonoro*. Buenos Aires: Ed. Ricordi.
- _____ (1993) *Voices of Tyranny, Temples of Silence*. Indian River, Ontario: Arcana Editions
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. Los Angeles: Ed. Michael Wiese Productions.
- Tarkovski, A. (1991) *Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Madrid: Ediciones Rialp.
- _____ (1993) *Esculpir el tiempo*. México D. F.: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Truax, B. (1996). *Soundscape, acoustic communication & environmental sound composition*. Contemporary Music Review 15 (1). Oxford: Taylor & Francis.
- Truffaut, F. (1974). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza Editorial.
- Ulanovsky, C. y ots. (2009). *Días de Radio*. Buenos Aires: Emecé.
- Valdettaro, S. (comp.) (2011) *El dispositivo-McLuhan. Recuperaciones y derivaciones*. Rosario: Jornadas McLuhan.
- Veloso, C. (1999). *Verdade tropical*. San Pablo: Companhia das Letras Editora.
- Vertov, D. (2011) *Memorias de un cineasta bolchevique*. Madrid: Capitán Swing Libros.
- Vitka, W. (21 de diciembre 2004). "The Music Behind the Video Games". Recuperado de: <http://www.cbsnews.com/news/the-music-behind-the-video-games/>
- Von Trier, L., Vinterberg T. (1995) Manifiesto. Voto de Castidad. Recuperado de: <http://extra-cine.com/2007/09/1995-manifiesto-dogma>
- Wagner, R. (2011). *El arte del futuro*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Zátonyi, M. (2007) *Arte y creación. Los caminos de la estética*. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- _____ (2011). *Juglares y trovadores: derivas estéticas*. Buenos Aires: Capital Intelectual.

Autoras y autores

Coordinador/autor

Duarte Loza, Daniel

Doctor en Artes, Licenciado en Composición, Profesor de Armonía Contrapunto y Morfología Musical Facultad de Artes Universidad Nacional de La Plata. Profesor Nacional de Música Conservatorio Nacional de Música Carlos López Buchardo (UNA). Principio(s) de la Música Sudamericana, Profesor Titular Nacional Posgrado Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires. Música y Medios, Prof. Titular (FDA UNLP) Profesor y Regente Conservatorio Superior de Música Manuel de Falla. Músico, compositor, artista indisciplinario. Acerca de lo político-crítico en la poética de los Redondos, *Aproximaciones políticas en el arte argentino contemporáneo* (FDA UNLP), Hacia el arte indisciplinario, *Revista Arte y Políticas de Identidad* Universidad de Murcia. Director Proyecto de Investigación “Una poética orgánica entre el arte y la tecnología. La transformación de los medios a través del sonido y de la música” (IPEAL FDA UNLP). Premio a la labor artística, científica y tecnológica UNLP. Canadian Studies Award. Beca de Posgrado AUIP España

Autoras y autores

Causa, Ezequiel

Profesor y Licenciado en Música orientación Música Popular Facultad de Artes Universidad Nacional de La Plata. Bachiller modalidad Humanidades y Ciencias Sociales. Adscripto Cátedra de Música y Medios FDA UNLP (2015). Expositor JEIDAP, FDA UNLP. Investigador y asistente en Uturunku, proyecto multimedia del grupo Biopus, Centro Cultural San Martín (CABA)

Chatelet, Gastón

Licenciado y Profesor de Música con orientación en Música Popular Facultad de Artes Universidad Nacional de La Plata. Adscripto Cátedra de Música y Medios FDA UNLP (2016 - 2019). Actualmente se desempeña como desarrollador web y programador de software multimedial en la ciudad de Paraná. Ha desarrollado aplicaciones web, de escritorio y móviles, tanto en el ámbito artístico como para el ámbito de la salud. Integrante del Proyecto de Investigación (2020-2021) “Una poética

orgánica entre el arte y la tecnología. La transformación de los medios a través del sonido y de la música” (IPEAL FDA UNLP). Actualmente se encuentra cursando las carreras: Tecnicatura Superior en Programación de la UTN - FRP y Diplomatura en Programación Web (full stack developer) en la UTN - FRBA. También se desempeña como músico profesional desde el 2015, participando en diferentes eventos y recitales de forma solista o con su conjunto: Chamalú Trio.

Ferrari, Mariano

Licenciado en Música con Orientación Música Popular Facultad de Artes Universidad Nacional de La Plata y Maestrando de Música como Arte Interdisciplinario Facultad de Geografía e Historia Universidad de Barcelona. Ayudante Diplomado Cátedra de Música y Medios e Introducción a la Música (FDA UNLP). Músico y compositor. Integrante del Proyecto de Investigación “Una poética orgánica entre el arte y la tecnología. La transformación de los medios a través del sonido y de la música” (IPEAL FDA UNLP) y colaborador del Proyecto de Investigación “La canción en los cines de Argentina y América Latina (1960-2010). Variantes genéricas, hibridaciones estéticas y caracteres transnacionales” (FONCyT e IAE FFyL UBA). Expositor II Coloquio Internacional: Canciones Populares, géneros y afectos en los cines posclásicos UBA – UNQ y II Congreso Internacional de Música Popular FDA UNLP. Programa de Movilidad Académica de Grado en Arte en el Instituto de Artes Universidade Estadual de Campinas.

Mauri Ungaro, Inés

Estudiante avanzada de la Licenciatura en Música Facultad de Artes Universidad Nacional de La Plata. Adscripta Cátedra de Música y Medios FDA UNLP (2016-2021). Colaboradora en el Proyecto de Investigación “Una poética orgánica entre el arte y la tecnología. La transformación de los medios a través del sonido y de la música” (IPEAL FDA UNLP). Expositora VI Jornada de Jóvenes Investigadores en Musicología, Universidad de Talca, Chile y JEIDAP, FDA UNLP. Profesora de Lenguaje Musical, curso de ingreso de Música FDA (2016-2020). Representante metropolitana del Primer Foro “Las mujeres en la música”, INAMU. Gestión de contenido y producción Secretaría Arte y Cultura FDA. Conductora de “No, gracias” programa diario en la radio de la provincia de Buenos Aires. Produce eventos culturales con abordaje interdisciplinario. Gestiona el sello transfeminista de música electrónica platense Gema Discos. Fundadora y productora del festival interdisciplinario MARTA (Muestra Activa Regional de Trabajadores del Arte)

Paez Gallini, Micaela

Estudiante avanzada del Profesorado en Artes Audiovisuales Facultad de Artes Universidad Nacional de La Plata. Adscripta Cátedra de Música y Medios FDA UNLP (2016-2021). Colaboradora en el Proyecto de Investigación “Una poética orgánica entre el arte y la tecnología. La transformación de los medios a través del sonido y de la música” (IPEAL FDA UNLP). Expositora JEIDAP, FDA UNLP. Artista Audiovisual y Gestora Cultural Institucional Pública

Petrocchi, Luciana

Estudiante avanzada del Profesorado en Música orientación Música Popular Facultad de Artes Universidad Nacional de La Plata. Colaboradora en la Cátedra de Música y Medios (2015 - 2016). Fue cronista redactora en medios gráficos (revistas "Sudestada" y "La Pulseada"). Realizó colaboraciones en medios radiofónicos: columnista en "La Flecha, información de pueblos originarios" (2013 - 2015) Radio Estación Sur, productora y co-conductora en "La Fragua, folclore latinoamericano" (2015 - 2019) Radio Provincia, conductora en "Cuchá en el aire" (2018 - 2019) Radio Universidad. Actualmente es becaria en el Museo de Instrumentos Musicales "Dr. Emilio Azzarini" UNLP y trabaja en el "Programa de Infancias y Juventudes" en la Subsecretaría de Salud Mental, Consumos Problemáticos y Violencias en el ámbito de la Salud Pública.

Suárez Stanganelli, Lucía

Profesora de Artes Audiovisuales y Doctoranda en Artes Facultad de Artes Universidad Nacional de La Plata. Becaria de Posgrado UNLP. Es Ayudante Diplomada de las cátedras de Estética/Fundamentos Estéticos y Música y Medios FDA UNLP. Producción e investigación vinculada a la práctica del VJing, el diseño y la operación de instalaciones de pantalla en experiencias escénicas. Relización de videodanza y de videoclip

Música : sonido e imagen : hacia los medios de realización artístico-audio-visual /
Daniel Duarte Loza ... [et al.] ; coordinación general de Daniel Duarte Loza. -
1a ed. - La Plata : Universidad Nacional de La Plata ; EDULP, 2022.
Libro digital, PDF - (Libros de cátedra)

Archivo Digital: descarga
ISBN 978-950-34-2146-8

1. Música. 2. Arte. 3. Audiovisual. I. Duarte Loza, Daniel, coord.
CDD 780.7

Diseño de tapa: Dirección de Comunicación Visual de la UNLP

Universidad Nacional de La Plata – Editorial de la Universidad de La Plata
48 N.º 551-599 / La Plata B1900AMX / Buenos Aires, Argentina
+54 221 644 7150
edulp.editorial@gmail.com
www.editorial.unlp.edu.ar

Edulp integra la Red de Editoriales Universitarias Nacionales (REUN)

Primera edición, 2022
ISBN 978-950-34-2146-8
© 2022 - Edulp

S
sociales


Edulp
EDITORIAL DE LA UNLP



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA