



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE MÚSICA



ERROR: Configuración de subjetividades sonoras políticas

TESIS

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN ETNOMUSICOLOGÍA

PRESENTA

CLAUDIA CECILIA MORALES HERNÁNDEZ

DIRECTOR DE TESIS:
ALAN GRANADOS

CIUDAD DE MÉXICO

2019



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

¡Mira papá, mamá, lo hicimos!

A mi hermana.

A ustedes.

Agradecimientos

Por lo general, los agradecimientos se escriben en el transcurso final de una investigación, por varias razones primero porque uno necesita ponerle un límite a lo vivido que puedan expresar las palabras, y segundo porque uno ha podido crecer con todo lo vivido, por supuesto, hablo de límites, finales y de pasado siempre cambiante. Es decir que es esta la parte donde tenemos la oportunidad de aludir las relaciones formadas, la confianza dada, los momentos compartidos, de hacer un guiño, de extender la mano, de abrazar; pero no solo eso, es esta parte donde uno tiene la oportunidad de repensarse a través de los demás, de lo que uno es gracias al otro, de lo que uno no es gracias a ellxs.

Por lo que en realidad los agradecimientos se van escribiendo a lo largo de la tesis, a lo largo de la vida, es gracias a todas las personas con quienes nos cruzamos en el andar que esto es lo que es y que yo soy lo que soy.

Los agradecimientos son entonces una expresión del devenir de cada uno de nosotros, vaya cosa, vaya fuerza, es desde acá que busco mostrar el agradecimiento que guarda mi ser para con distintos seres, no sin lamentar las propias murallas del lenguaje y esperando que esta pequeña muestra llegue fuerte a todos ellxs.

Agradezco a mi familia, a mi madre por siempre apoyarme desde el comienzo de esta larga aventura, por siempre creer en mi, por su amor y ser mi guía; a mi padre por su paciencia, su sencillez y su cariño callado pero siempre presente, a mi hermana por su creatividad y sus risas, por ser mi hermana mayor.

A Rafael por las largas pláticas, las largas escuchas, por su apoyo en el proceso y en la vida, por confiar en mi, por sonar y vibrar en la misma sintonía y por sus abrazos de nube.

A Georgina, siempre Georgina, por las tragaderas, por chismear, por su cariño bonito, por coincidir.

A Tomacita y Mantequilla por ser luz y vida, por ser cariño, locura y calma, por brindarme la oportunidad de cuestionarme mi existencia y entender sin entender que no todo lo tenemos que responder, por darme la libertad de solo ser.

A los participantes del taller Glitch Tapes, por sus ganas de crear, de unir voces, sonidos y ruidos, por sonar, por los momentos compartidos, a Mai, Nestor, Alejandro, Nico, Eliel, César, Carlos, Atzel, Irving, Yali, David.

A Isma, señorongo, por acompañarnos, por reprobarme cada vez que puede, por disfrutar del error, por errar, por estar.

A Hernani por su disposición siempre abierta y libre de escuchar, de compartir.

A Fabián por ser compa, por ser banda. A todos mis interlocutores del glitch con los que tuve un pequeño o gran momento, Martha, Doreen, Cinthya.

A Alan por su lectura sincera, a mis sínodos Alejandra Cragolini, Mauricio González, Roberto Campos, Francisco Romero

Al PUIC-UNAM y en especial a Esther, apoyo invaluable, que sin su respaldo esto no hubiera podido suceder.

A mis compañeros y amigos de a facultad: Mario, Carlos, Pablo, Iris, Pris, JC, Donovan, Diego, Miguel, Karla, Julio V., Julio F.; a los profesores que inspiraron mis ganas de conocer: Mauricio González, Rodrigo R. Hernández, José M. González, Alejandra Cragolini, a la Facultad de Música por ser mi segundo

hogar, a la UNAM, por los retos, los aprendizajes, el crecimiento profesional y personal, por el cobijo que me otorgó desde siempre.

Por último, a ustedes lectores a quienes a partir de ahora pertenece este trabajo.

La vérité surgit de la méprise
(La verdad surge del error)
Jacques Lacan

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

Conociendo el terreno, recorriendo nuestros senderos.....	5
Deviniendo.....	8
Puntos de nuestro caminar.....	9
Un ojo y una oreja al pasad.....	9
¿Por qué caminamos?.....	12
Nuestros pilares.....	13
Desdoblado.....	14
Panorama general.....	16
I. GLITCH O ESTÉTICA DEL ERROR.....	19
1.1 Definición del término glitch.....	19
1.2 Glitch en otras áreas.....	24
1.2.1 Videojuegos.....	25
1.2.2 Vhs.....	27
1.2.3 Imagen.....	28
1.2.4 Diseño.....	29
1.2.4.1 Diseño textil.....	29
1.2.4.2 Mobiliario.....	31
1.2.5 Televisión/ Videoclips/ Cine.....	33
1.3 Música académica occidental /Arte sonoro / Música experimental.....	35
1.3.1 Breve recuento del glitch en la música.....	43
1.4 Glitch/ Glitch art.....	47
1.4.1 Tipos de error.....	47
1.4.1.1 Según práctica sonora de algunos artistas.....	48

1.4.1.1.1 Glitch conceptual.....	49
1.4.1.1.2 Glitch oceánico.....	49
1.4.1.1.3 Minimal clicks.....	51
1.4.1.2 Según proceso de creación.....	51
1.4.1.2.1 Pure glitch.....	51
1.4.1.2.2 Glitch alike.....	51
II. ASPECTOS TEÓRICOS.....	53
2.1 El error como postura estética.....	57
2.1.1 Expandir / Explorar / Tecnología.....	57
2.1.2 Error como acontecimiento.....	61
2.1.3 Un puente entre lo estético y lo político.....	65
2.1.3.1 Refuncionalización.....	67
2.2 El error como postura política.....	71
2.2.1 Lo policial.....	72
2.2.1.1 Disciplina y norma.....	74
2.2.1.2 Tecnologías.....	78
2.2.1.3 Antropotécnica.....	80
2.2.2 Lo político.....	82
2.2.2.1 Subjetividades.....	84
III. CUANDO EL ERROR IRRUMPE.....	87
3.1 Proceso creativos.....	89
3.1.1 Construyendo, Hernani Villaseñor.....	90
3.1.1.1 De saturación, cortes, loops y experimentación.....	93
3.1.2 El error en el evento sonoro, “Glitch Tapes”.....	96
3.1.3 Aprovechando el error. Otras formas de hacer glitch, otros testimonios.....	105

3.1.4 Puente: refuncionalización.....	109
3.1.4.1 ¿Por qué retomar al error en la creación?.....	112
3.2 Politización.....	114
3.2.1 Perfiles.....	114
3.2.2 Lo policial. LA parte.....	119
3.2.2.1 Antropotécnica. Adaptamos nuestro mundo y nos adaptamos a él.....	123
3.2.2.2 Control.....	126
3.2.3 Lo político. Una parte que irrumpe, una disputa, una posibilidad.....	128
3.2.3.1 Subjetividades a partir de una práctica sonora basada en el error.....	131
3.3 Acontecimiento.....	134
3.4 Tensiones y contradicciones.....	135
 REFLEXIONES FINALES.....	 139
 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	 147

INTRODUCCIÓN

Conociendo el terreno, recorriendo nuestros senderos...

Dentro de la sociedad occidental el error ha sido calificado como un factor negativo e indeseable, desplazándolo a segundo plano, tapándolo y avergonzándose de él. Incluso gran parte de las preocupaciones sociales se concentran en la búsqueda de la mejora de la vida del ser humano y dentro de estas mejoras los avances en los aparatos tecnológicos, se han enfocado en lanzar al mercado nuevos productos con un margen de error cada vez más pequeño. Con la progresiva complejidad alcanzada por las máquinas y herramientas técnicas, se construyó también la idea de máquinas automáticas para lo que los sujetos quieran hacer, y por supuesto perfectas, sin errores. Podemos pensar este perfeccionamiento como una extensión de la normalización de los cuerpos, inmersos en disposiciones y disciplinamiento constante que rige las maneras de ser, actuar, hacer y pensar, así como el control de nuestros cuerpos y las diferentes corporalidades que construimos como consecuencia de nuestras interacciones sociales cotidianas.

Dentro del campo del arte esto no es la excepción, la estética ha enmarcado, siguiendo a Becker (2008), argumentos para justificar la clasificación de cosas y actividades, tales como “bello”, “artístico”, “arte”, “no arte”, entre otros; y centrado la producción del arte en la certeza, como nos dice Meyer:

Relacionado con la creencia en el poder y la significación de la experiencia estética encontramos la creencia en la seriedad, propósito y lógica del artista creativo y el trabajo que produce. La presuposición de que nada en el arte sucede sin razón y que cualquier causa debe ser suficiente y necesaria para lo que ocurre en el arte [...]. Creemos los incidentes son ajenos al buen arte. (1956:75)

Sin embargo, es a partir del error que se generan cambios y nuevas formas de hacer o deshacer por ejemplo en el proceso creativo, en la noción de arte o en la interacción con los otros, cabe decir que estas maneras de hacer y producir están ligadas siempre a un determinado régimen y es aquí donde se visibiliza el conflicto entre las partes destinadas a producir y las destinadas a consumir, en la distribución de los cuerpos y las ocupaciones, por lo que el error en este contexto no sólo es una forma de creación sino que a partir del error, también se parte de una postura política y aquí el error deviene acontecimiento; que como todo acontecimiento irrumpe el curso normal de las cosas.

La creación desde el error no sólo se ha hecho presente en la pintura o la fotografía, o en otras áreas como el diseño de moda, muebles, programas y películas; también en la música se ha retomado como un nuevo tipo de creación. Abriéndose paso entre distintos recursos de las músicas experimentales.

Glitch es una herramienta para la creación sonora cuyo elemento principal es el error como medio de producción de sonidos, los cuales pueden ser a partir de medios electrónicos como computador, mezcladora o juguetes modificados (*chiptune*), así también hacer cortocircuito o rayar discos. En estas expresiones musicales, el valor está puesto tanto en las nuevas sonoridades que se pueden crear a partir del error, como en el proceso de creación. Si bien se retoma al error en su carácter de irrupción inesperada, responde más a retomar lo que no sigue los parámetros establecidos, en este caso los parámetros estéticos de la música académica occidental.

Otro aspecto a considerar en eventos donde está presente el glitch es la manera en la que se crea la interacción artista- público, así como las comunidades de artistas que se van generando a partir de los usos del software libre, con la intención de compartir audios, sonidos o los mismos códigos.

En este proyecto, nos centramos en específico en dos distintos casos, por un lado el CD de Hernani Villaseñor titulado “Construcciones”¹, el cual si bien no está pensado completamente a partir del glitch, algunas de sus piezas retoman el error en el proceso de creación para hacer surgir distintas sonoridades, aunque también como parte de un manifiesto hacia una sonoridad sucia, contaminada y haciendo uso de “basura sonora”. El segundo caso es el taller Glitch Tapes el cual se llevó a cabo en los meses de octubre, noviembre y diciembre del año 2018 en la Fábrica de artes y oficios Aragón. Estos casos nos permiten vislumbrar los distintos tipos de glitch, tanto “alike” como “pure”, categorías que revisaremos y a las que regresamos constantemente; así como tener una visión más amplia del por qué retomar al error para la creación y del por qué errar. Ambos casos nos permiten escuchar al error desde los sonidos que se buscan, pero también desde una postura política de sus creadores. El acercamiento a éstos es de índole etnomusicológico reflexionando sobre lo normado, la disciplina, las tecnologías que configuran los cuerpos y la política, asunto siempre de subjetividades.

Por todo lo anteriormente planteado, es que las preguntas eje de esta tesis son: ¿qué tipo de subjetividad se está conformando a partir de una práctica sonora basada en el error?, ¿cuál es la relación entre el sonido y los sujetos?, ¿cómo se configuran políticamente los cuerpos a partir de una práctica basada en el error maquinal? Sin embargo, para contestar estas preguntas nos parece relevante preguntarnos ¿qué lugar tiene la refuncionalización de los instrumentos en el glitch? Así como ¿cuál es la relación entre el error, la disciplina y la tradición académica occidental?

¹ Proyecto apoyado por la Secretaría de Cultura de Michoacán (SECREA) y Flujo Alterno (FAR). Consta de 10 piezas y fue publicado en 2008

Deviniendo

El error en nuestra sociedad ha sido etiquetado como algo negativo, incluso existen una vasta variedad de términos que aluden a una acción para contrarrestar su efecto negativo como corregir, arreglar, componer, restaurar, reparar, enmendar, o para evitar que suceda como ensayar, preparar, ajustar, alinear, entre otros. Mismos que en el ámbito académico musical también han estado presentes. En esta tesis consideramos que el error como punto de partida para la creación sonora permite ampliar tanto la paleta de sonidos, como las maneras de hacer, y por tanto permite explorar el campo con otros medios, es aquí donde la refuncionalización es importante, no sólo porque detona sonidos y formas de hacer, sino porque esas formas de hacer posicionan a nuestros interlocutores políticamente. Por lo que en el glitch miramos dos posturas, por un lado la estética y por otro la política, si bien toda estética implica una distribución de lo sensible, consideramos como puente de una a otra la refuncionalización de los instrumentos.

Pensamos que la manera en la que organizamos los sonidos en el tiempo es parte de ciertas normas y reglas que se visualizan en un comportamiento específicamente seleccionado, mismo que define una esfera artificial para el desarrollo humano. Es parte de esta esfera la división de las partes, de quién tiene lugar en tal actividad y quién no, de lo sensible, la definición de quién hace qué y cómo, y en este cómo es que las maneras establecidas conforman una policía², mientras que la parte de los que no tienen parte así como la irrupción de las maneras de hacer, generan una política.

La creación desde el error entonces, expande el campo sonoro y configura subjetividades político sonoras. Por lo que el error deja de ser una herramienta para el hacer musical y deviene posibilidad, potencia política, acontecimiento.

²

Concepto que junto con política, retomamos de Jacques Rancière

Puntos de nuestro caminar

En este caminar, nos proponemos describir el tipo de subjetividades que se crean a partir de la irrupción del error en una sociedad normalizada, con parámetros estéticos establecidos y dinámicas cambiantes pero en cierta forma normadas, así como vislumbrar la manera en la que se configuran políticamente los cuerpos a partir de una práctica musical basada en el error maquinal, así como dar cuenta de la relación que existe entre el sonido y los sujetos.

También pensamos fundamental describir la importancia de la refuncionalización dentro de las músicas experimentales y en particular cuando el error es el detonante de la creación sonora.

Es parte de esta investigación explicar el error como acontecimiento para dar cuenta de la forma en la que perciben y se relacionan con el mundo nuestros interlocutores.

Por otro lado, nos interesa aportar elementos que nos permitan discutir la importancia de la irrupción del error dentro de la tradición académica.

Un ojo y una oreja al pasado

Nos parece que para abarcar los distintos estudios que se han hecho sobre el glitch tenemos también que abordar el término mismo. Por lo que podemos encontrarlo por ejemplo en dos distintas entradas de diccionario, como lo es *Random House Kernerman Webster's College* (2010) y el diccionario de la lengua inglés *American Heritage® Dictionary* (2011), en estos, el glitch es definido como un malfuncionamiento, un error, un percance, pero también una falsa señal o un aumento en la potencia eléctrica. Podemos encontrarlo en distintos artículos sobre radio y televisión como el *The advertising and business side of radio* (1948) como errores que no podían ser previstos o controlados; o la revista *Broadcasting-Telecasting* (1953) haciendo

alusión a interferencias en la grabación y reproducción. Sponsor (1958) es otra revista de radio y televisión que lo define. La cita más famosa de este término es la que se emitió por primera vez en 1962 en la nave Friendship7 por John Glenn:

Otro término que adoptamos para describir algunos de nuestros problemas fue "glitch". Literalmente un glitch [fallo] es un pico o un cambio de voltaje en un circuito eléctrico que tiene lugar cuando el circuito de repente tiene una nueva carga puesta en él. Usted probablemente ha notado un oscurecimiento de las luces en su casa cuando se gira un interruptor o al iniciar la secadora o el televisor. Normalmente, estos cambios de voltaje están protegidos por fusibles. Un "glitch" [fallo], sin embargo, es un cambio tan pequeño en voltaje que ningún fusible podría proteger contra él. (Glenn en Zimer, 2013: s/p)

Es a partir de estas distintas definiciones que el término glitch es retomado en otras prácticas culturales como las artes visuales y el campo de lo musical y sonoro. Pedro Ajo (2014) hace por ejemplo un recuento de las distintas formas de crear el error principalmente en las imágenes y menciona una estética glitch ligada al internet. Desde el ámbito sonoro-musical podemos mencionar algunos movimientos y artistas que si bien no han retomado al error como posibilidad estética, sí han influido e incluso marcado las bases de la música glitch, por ejemplo el futurismo (Russolo, 1913), el concretismo (Schaeffer, 2003), y el trabajo de John Cage (1973), (2007).

Los estudios que se han realizado desde el campo musical son bastos. Douglas Kahn (1999) por ejemplo, hace un recuento del sonido en la historia. Mientras que Neuhaus (2000) entre otras cosas, crítica el término arte sonoro; siguiendo la misma línea Caleb Kelly (2009) hace una distinción entre arte sonoro y música experimental, además este autor hace una importante mención a las tecnologías modificadas o rotas y una crítica al campo de la música académica occidental mencionando la división que se ha hecho entre los sonidos y los sujetos.

En el contexto mexicano, López Cano (2006) hace un recuento de la música en la modernidad y la posmodernidad, así como del arte sonoro (2013). Rocha Iturbide tiene dos textos en los que se centra en la música experimental (2011), y en el arte sonoro (2015). Además de algunas tesis que si bien no se centran en el error como forma de creación abordan distintas prácticas de la música experimental, debido a que nuestro objeto de estudio se encuentra frecuentemente en contacto con sus objetos de estudio es que nos parece importante mencionarlas, Jorge David García (2015) quien aborda la música libre, el software libre y el ruido para llegar a una economía musical de la política, Rossana Lara (2016) quien aborda distintos casos dentro de la música experimental para hablarnos de la escucha; y Hernani Villaseñor (2017), tesis centrada principalmente en el live coding.

En tanto el error, algunos autores que han tratado el glitch desde el campo tecnológico son Cascone (2000), Dueñas (2013), Umpiérrez (2010) quien hace una descripción de las formas de hacer error citando la clasificación de Moradi (2004) “glitch puro” y “glitch alike”, Llensa (2013) cuya reflexión delimita las diferencias entre el error en “glitch puro” y “glitch provocado”. También Sangild (2004) hace una clasificación del error digital partiendo de los principales exponentes. Por su parte, Menkman (2010a) nos menciona distintas formas de procesar una imagen a través de la tecnología obteniendo como resultado glitch visual, en otro trabajo centra el mismo proceso en el sonido (2011a), también hace una clasificación de los distintos tipos de glitch, siendo uno el glitch doméstico y otro el glitch salvaje. Bates (2004) trata el glitch como la degeneración de las grabaciones musicales pensándolo como parte de una práctica metadiscursiva inspirada en las condiciones y limitaciones tecnológicas.

También tenemos que mencionar a Garcia P. José (2015), quien reflexiona sobre cómo ha ido cambiando la representación del cuerpo a través de los medios digitales, Castellanos (2016) se centra en el error partiendo de la

imagen, lo pictórico; mientras que Schianchi (2011) se pronuncia a favor del error como creador de nuevos resultados. Podemos mencionar también en el contexto de México la tesis de Fabian Ávila (2016) que aborda el tema desde la experiencia creativa.

¿Por qué caminamos?

En este trabajo nos centramos en la creación sonora misma que nos fue llevando hacia actores que partían desde a fuera del campo musical, quienes en un principio no se consideraban creadores y mucho menos músicos y fue el error lo que les detonó una posibilidad de ser, de configurarse hacedores, creadores, incluso sujetos sonoros.

Consideramos que la pertinencia de este trabajo se centra en proponer al error como herramienta para la creación, y principalmente como posibilidad no de mejorar, sino de orgullo de lo que salta a las normas. Así mismo esta tesis aporta argumentos para la discusión del disciplinamiento académico musical y la experimentación sonora, específicamente el error como forma de enunciación y de emancipación.

Pensamos que esta tesis recontextualiza al error, al mismo tiempo que aporta conocimientos a la conformación de cuerpos sonoros desde una perspectiva política a través de sus prácticas.

Parte de la pertinencia de este trabajo es también debido a que los estudios etnomusicológicos en México han dedicado poco espacio a la valoración del error en la estética musical, creemos que el presente proyecto de corte exploratorio, puede aportar material en dos niveles teóricos: estético, y la configuración de subjetividades de acuerdo a su relación con el sonido.

Por otro lado sumado a la pertinencia académica, el interés propio de esta investigación gira en torno al error como posibilidad no sólo de creación musical, sino de ser y vivir el mundo, a las cosas e incluso personas que no se

hallan en un mundo altamente normalizado, donde lo que no se hace o es como todos los demás está mal, se esconde, se arregla, se corrige. Gira en torno hacia las posibilidades otras que surgen de los desechos, lo equívoco, o el error.

Nuestros pilares

A la par de nuestro trabajo de campo trabajamos ciertos conceptos teóricos, mismos que al avanzar la investigación nos dimos cuenta de su pertinencia pero también de sus límites, por lo que consideramos adecuado hacer dialogar diversos conceptos y a sus autores para llegar a entender el fenómeno que nos atañe de una manera más holística.

Trabajamos por un lado el concepto de refuncionalización de Benjamin (2004), el cual es una propuesta para transformar el aparato de producción, para crear y propagar nuevos medios que permitan desdibujar las líneas divisorias entre el que crea y el que escucha, a la par de una democratización de la tecnología y una politización del arte.

Junto con la refuncionalización de Benjamin, los conceptos de Rancière (1996) nos permitieron unir las dos posturas que vislumbramos del glitch, como herramienta para la creación de sonoridades, y como posicionamiento desde el error, es decir la estética y la política. En primer lugar retomamos la policía de este último autor en tanto una configuración de lo sensible, un orden de lo visible y lo decible, una distribución de las ocupaciones, definición que no nos dice nada si no pensamos en la discusión implícita con Foucault (2009), cuyos términos -de la disciplina y la norma como los métodos que permiten el control minucioso de las operaciones del cuerpo y como todo lo que tiene que estar reglamentado y ceñirse a ello para no ser penalizado-, bien nos permiten explicar cómo se distribuye el orden y las partes. Siguiendo esta línea, lo político entonces es el conflicto entre ese orden y la distribución de las partes,

entre sujetos que se han quedado fuera de la norma a quienes la distribución de las partes los ha dejado fuera. Por lo que la subjetividad de la que hablamos en esta tesis no sólo es constituida por la disciplina como si los sujetos sólo estuvieran sujetos sin posibilidad de acción, más bien es justo lo que los ha dejado fuera lo que les permite actuar.

Para explicar el marco en el cual sucede tanto la policía como la política, nos servimos de la antropotécnica de Sloterdijk (1999), es decir, en las técnicas para mejorar el mundo y para mejorarse a sí mismo, mismas que generan una envoltura protésica en la que pueda vivir el ser humano. Este concepto nos permite desmenuzar tanto las prácticas disciplinadas desde la música académica occidental, como las prácticas que surgen a partir del error, que si bien suceden en el marco de la política, no dejan de estar dentro de la envoltura protésica de la que nos habla este autor.

Por último, el acontecimiento de Žižek (2014) nos permite dar luz al devenir del error en tanto postura política, en tanto una herramienta para la configuración de subjetividades sonoro políticas.

Desdoblado

Para fines de esta investigación retomamos el método etnográfico, poniendo especial atención en los comportamientos y modalidades sensoriales que se ponen en juego a partir del uso de la tecnología tanto análoga como digital.

Nuestro trabajo se dividió por un lado en una investigación documental, donde recopilamos y revisamos investigaciones, estudios y artículos de corte histórico y social del término glitch, es decir en qué momentos y bajo que usos se ha implementado dicho término. Indagamos también en el entorno digital, revisando blogs, *fanpage*, galerías digitales y plataformas de distribución de

audio en línea, lo que nos aportó elementos para contextualizar tanto la aparición del término glitch en el radio, la televisión y el viaje espacial de 1962, hasta sus usos en la moda y el diseño, videoclips, cine comercial y el arte; como para acercarnos al por qué errar de nuestros interlocutores.

Se revisaron también textos y tesis de la música experimental en México, así como sobre la obra de arte, de política y acontecimiento para concretar una mirada de lo estético atravesada por lo político.

Por otro lado, nuestro trabajo de campo se basó en la observación asistiendo como público a eventos de música experimental y arte sonoro, así como en la observación participante; tal fue el caso del taller Glitch Tapes, cuyo valor en esta tesis es invaluable debido a que se crearon relaciones no sólo pertinentes y el rapport con los participantes, sino también relaciones de compañerismo. Hicimos uso del registro en video, fotográfico y de audio, así como de la información que surgía en pláticas informales, se realizaron también entrevistas semiestructuradas y abiertas, con distintos actores que incursionan en el ámbito sonoro como visual.

Se privilegió la interpretación, la percepción y la sensibilización más allá de la cantidad de respuesta similares, que si bien nos otorgan datos estadísticos lo que se buscó es indagar en el proceso de sensibilización que se crea a partir del diálogo con la tecnología, cualidad que pensamos difícilmente comparable. De igual manera nos enfocamos en las prácticas, comportamientos y discursos de nuestros interlocutores. La construcción de nuestros datos se dio en el diálogo con el campo, si bien la llegada a campo implica una cierta mirada hacia un objetivo en específico, fue en el mismo campo que las preguntas de investigación se detonaron, dándonos cuenta que un significante en común (error) aglomeraba distintos significados para nuestros interlocutores (“lo mal visto”, “lo marginado”, “lo que está mal”, “lo contrario”, “segundos planos”, entre otros), por lo que los conceptos a la luz de los cuales se analizó no son categorías nativas o propias, pero son los que nos permiten dar cuenta de la configuración de una subjetividad.

Se hizo uso de una bitácora, notas, diario de campo, así como uso de mapas mentales, esquemas y cuadros para recabar y organizar la información para su posterior análisis. Estas herramientas nos permitieron abstraer lo que sucedía en campo y desdoblar el fenómeno de estudio en distintas categorías, así como un diálogo entre lo empírico y nuestros conceptos teóricos.

Panorama general

Por último, quiero mencionar que esta tesis se compone de tres capítulos y las reflexiones finales. En el primer capítulo titulado “Glitch o estética del error” hacemos un recuento histórico de la noción “glitch”, para lo cual partimos de dos diferentes entradas de diccionarios y nos dirigimos hacia los distintos usos que se le han dado por ejemplo en el ámbito radiofónico o televisivo, llegamos a la mención de la nave Friendship7 y abarcamos también la definición de la electrónica digital. Posteriormente nos adentramos en la presencia del error en otras áreas como son los videojuegos, el diseño textil y mobiliario, los videoclips, la pantalla chica y la pantalla grande, para entonces abarcar el glitch en el campo musical, aquí hacemos referencia al arte sonoro, la música académica occidental y la música experimental. En este capítulo, hablamos también sobre la diferencia entre el glitch y el glitch art, así como las distintas clasificaciones que se han hecho, centradas ya sea en los creadores más representativos o en el proceso creativo.

En el Capítulo II abarcamos los aspectos teóricos que erigen esta investigación, a la luz de los cuales se analiza el material etnográfico. Este capítulo se divide en dos apartados principales, el primero centrado en el error como postura estética y el segundo en el error como postura política. En el primero hablamos del cambio en el foco de atención, de una exploración en los medios y en los sonidos, del lugar de la tecnología en la experimentación e incluso en la expansión del campo musical, y miramos al glitch como una

aparición inesperada que debilita un diseño estable, es decir, como un acontecimiento (Zizek, 2014).

Posteriormente la refuncionalización de Benjamin (2004) nos permite pasar de la postura estética a la segunda, la política, sin embargo para poder adentrarnos en esta, revisamos primero la policía de Rancière (1996) donde damos cabida a la disciplina, la norma, las tecnologías (Foucault, 2009), y la antropotécnica de la que nos habla Sloterdijk (2012); todo esto como mencionaba, para llegar a la política, asunto siempre de configuración de subjetividades.

En el Capítulo III, titulado “Cuando el error irrumpe”, ahondamos en la etnografía. Hablamos de los procesos creativos y nos centramos en dos casos de estudio: el trabajo discográfico de Hernani Villaseñor, titulado “Construcciones” (2008), y el taller “Glitch Tapes” el cual tuvo lugar en el FARO Aragón (2018). En esta capítulo conjugamos lo etnográfico con lo teórico profundizando en nuestros interlocutores, en su práctica y sus experiencias para regresar a nuestra noción de acontecimiento y reflexionamos sobre las tensiones y contradicciones del glitch.

Por último, a partir del recuento histórico tanto del término como de sus usos en distintas áreas, de los conceptos teóricos y de la etnografía, cerramos esta tesis con las reflexiones finales.

CAPÍTULO I. GLITCH O ESTÉTICA DEL ERROR

*“De todos modos,
todo sistema produce excedentes
o restos que son impredecibles”
Carlos Noguera Ramirez*

En este apartado haremos una breve historia del glitch, por lo que en principio retomaremos las definiciones que se han hecho del mismo, posteriormente abarcaremos las distintas áreas en las que se ha visto aprovechado para poder llegar a la dimensión estética del error y cómo la irrupción de este deviene en un acontecimiento.

1.1 Definición del término glitch.

El término glitch podemos encontrarlo en distintos diccionarios de habla inglesa de los cuales citaremos dos: el *Random House Kernerman Webster's College Dictionary*, que lo define como un “defecto”, un “error”, un “malfuncionamiento” tanto en una máquina como en un plan, también como “una breve y repentina interrupción o un aumento de potencia eléctrica” (2010)

El *American Heritage® Dictionary of the English Language*, por su parte, lo define como un “malfuncionamiento menor”, un “percance”, un “problema técnico” o un “obstáculo”, también como “una señal electrónica falsa causada por una oleada de energía breve y no deseada” (2011). Este mismo diccionario hace una pequeña referencia histórica de la palabra, donde menciona que la aparición de la palabra glitch la podemos encontrar en la contribución que hizo John Gleen al libro *Into Orbit* (1962) sobre el proyecto Mercury para describir algunos de los problemas técnicos que se les presentaban.

Ambos diccionarios coinciden en que el origen de la palabra viene probablemente de la voz Yiddish³ como *glitsch* es decir slip o resbalón, deslizamiento. También coinciden en que es un malfuncionamiento o un error, así como en dos características en específico, por un lado la parte tecnológica y por otra, lo repentino, el percance; características en las que, en apartados siguientes nos centraremos.

Más allá de develar el origen y definición de la palabra glitch, nos parece importante centrarnos en las distintas áreas en las que se ha presentado mucho antes del campo⁴ artístico y sonoro, dicho desarrollo histórico nos permitirá dar cuenta del uso que se le ha dado y de las problemáticas que existen en tratar de definirlo sin tomar en cuenta las distintas prácticas culturales.

Al hacer una primera búsqueda podemos encontrar que el uso de la palabra glitch, e incluso la inventiva del término, se le atribuye a John Glenn en el viaje espacial de 1962⁵, sin embargo podemos rastrear su uso y aparición a unos años antes en distintas áreas⁶.

Según Zimmer (2013), en 1980 William Safire encargado de la columna "On Language" del *The New York Times* hablaba acerca de -glitch- adjudicando su origen al uso aeronáutico de los años 60, a lo que Tony Randall respondió que la palabra glitch la escuchó por primera vez en 1941 en el ámbito radiofónico "Cuando un locutor cometía un error tal como poner el registro

³ Lengua perteneciente a comunidades judías de origen alemán

⁴ Nos referimos al concepto delimitado por Bourdieu (1990), el cual se define definiendo aquello que está en juego y los intereses específicos, por lo que son distintos dependiendo del campo y por lo que no son percibidos por alguien que no haya sido construido para entrar en ese campo; para que funcione se necesita algo en juego y gente dispuesta a jugar dotada del *habitus* inmanente al juego. Alicia Gutiérrez en la introducción de *El Sentido social del gusto* (2010), nos dice que "Constituye un campo de luchas destinadas a conservar o a transformar ese campo de fuerzas [...], es la propia estructura del campo, en cuanto sistema de diferencias, lo que está permanentemente en juego" (2010: 12)

⁵ Tal como lo acabamos de ver en el diccionario *American Heritage*, pero también blogs de internet acerca del tema y autores como Moradi (2004), Sangild (2004) atribuyen la inventiva a Glenn.

⁶ Para más información acerca de la historia del término consultar Zimmer, Ben The hidden history of glitch, en Visual Thesaurus (2013) <https://www.visualthesaurus.com/cm/wordroutes/the-hidden-history-of-glitch/>

incorrecto, o leer un comercial equivocado, o cualquier cosa relacionada con el departamento de ventas se le llamó 'glitch' [...] Los locutores más grandes me dijeron que el término había sido usado desde que podían recordar”⁷.

En 1948, Midgley Ned publica su libro *The advertising and business side of radio*, donde narra lo que conlleva la producción de un programa de radio, principios éticos y en qué difiere la práctica emisora con relación a otros negocios. En este libro menciona los distintos departamentos que son necesarios para la emisión, siendo uno de gran importancia el departamento de tráfico, el cual se encarga de programar el esquema diario de transmisión, es decir, el momento preciso de los anuncios, comerciales, programas y dice que “Más usualmente, los 'glitches', como son llamados los errores al aire, se pueden atribuir a errores por parte del departamento de tráfico”⁸ (1948: 279) cuando dice esto, nos habla de errores al momento de la emisión que no han sido previstos o controlados y sin embargo no paran por completo la emisión.

Para 1953, la falla técnica en el radio (glitch) se trasladó a la televisión cuando la revista *Broadcasting-Telecasting*, enfocada en la industria de la televisión, a través de *RCA Announces*, promocionaba una cámara especialmente para películas la cual presumía un notable avance en la calidad de imagen es decir, sin interferencias en la línea de alimentación, las cuales se reflejaban en la pantalla. Las características de esta cámara que presentamos a continuación, nos parecen importantes para resaltar cómo a lo largo del tiempo en los últimos años, el desarrollo tecnológico ha llevado como bandera “una mejorara” manifestada en el almacenamiento, los reflejos de luz o la disminución del ruido entre otras

Con el énfasis en la programación televisiva de cada vez más y más películas, permítanos ayudarle a aprovechar al máximo la película -con la nueva TK [...]

⁷
Visual Thesaurus (2013)

Randall, Tony citado en Zimmer, Ben The hidden history of glitch, en

⁸
Hall, Inc.

Ned, Midgley. 1948, *The advertising and business side of radio*, Prentice-Hall, Inc.

con todo para obtener los mejores resultados. [...] Imágenes sin ruido comparable a los shows en vivo [...] Sin sobrepasar la alta frecuencia [líneas blancas finales] y sin arrastre de baja frecuencia. Adiós bordebengala. El nuevo sistema de iluminación de borde proporciona una reducción sustancial en la luz parásita mejorando la característica de almacenamiento. [...] No más “glitches” en la línea de alimentación de a-c [interferencia de barra horizontal] (RCA *Announces en Broadcasting-Telecasting*, 1953:18, 19).

También la revista *The Billboard, Bell Telephone System* publicó un anuncio de dos técnicos hablando por teléfono aclarando algunos términos:

Las ‘pigeons’ no son aves para un técnico de Bell System. Son puntos que causan ruido de impulso que parecen volar a través de la imagen de la televisión. Y un técnico habla de ‘glitch’ con otro compañero, se refiere a una interferencia de baja frecuencia que aparece como una barra horizontal estrecha que se mueve verticalmente a través de la imagen. (Bell Telephone System en *The Billboard*, 1955: 4)

En 1959, la revista *Sponsor*, revista de radio y televisión asigna una definición técnica al término: “Glitch es la jerga para el movimiento momentáneo que se produce en el punto de edición cuando los pulsos de sincronización no coinciden exactamente en el empalme [...] esto no es molesto para el espectador a menos que sepa que está ahí” (*Sponsor*, 1959: 43).

Es así como llegamos a 1962 y a la nave *Friendship 7* por parte del programa *Mercury* creado por la NASA para orbitar la Tierra⁹. Abordo de esta nave viajaba John Glenn quien en su contribución al libro *Into Orbit* escrito en conjunto con los otros 6 astronautas del proyecto escribió, según Zimmer (2013):

“Otro término que adoptamos para describir algunos de nuestros problemas fue “glitch”. Literalmente un “glitch” (fallo) es un pico o un cambio de voltaje en un circuito eléctrico que tiene lugar cuando el circuito de repente tiene una nueva

⁹ Dicho programa se dio en contexto de la guerra fría y bajo la carrera espacial.

carga puesta en el. Usted probablemente ha notado un oscurecimiento de las luces en su casa cuando se gira un interruptor o [al] iniciar la secadora o el televisor. Normalmente, estos cambios de voltaje están protegidos por fusibles. Un “glitch” (fallo), sin embargo, es un cambio tan pequeño en voltaje que ningún fusible podría proteger contra él”. (Glenn en Zimer, 2013: s/p)

Por último, en el ámbito de la electrónica digital -glitch- se traduce como “pulsos falsos”, es decir:

Cuando dos señales de entrada se conectan a una misma puerta lógica, tienen retardos distintos, la salida del sistema combinacional puede dar lugar a salidas inesperadas. Algunas veces, se producen falsos pulsos que condicionan a un rediseño del sistema digital, para evitar salidas inesperadas del mismo sistema. Otras veces, se utilizan estos glitches con fines determinados. (Villalba M. Germán y Miguel A. Zamora, 2003: 13). Imagen 1

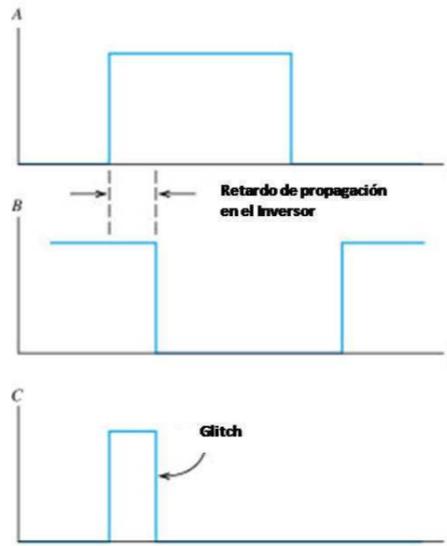


Imagen 1: Retomada de Villalba M. Germán y Miguel A. Zamora, 2003:13

Glitch ha sido un término que ha tomado fuerza en los últimos años principalmente por las distintas prácticas artísticas que buscan llevarlo a cabo, sin embargo, también fuera de estas prácticas, el término ha sido utilizado simplemente como sinónimo de error o falla, basta escuchar el discurso que Obama dio en 2013 al referirse al sitio web del gobierno encargado de la salud, “como cada nuevo lanzamiento de producto, habrá algunos ‘glitches’ en el camino que solucionaremos” (NPR, 2013: s/p) ¿Será glitch el término que quiere utilizar? Si bien la utiliza como palabra de uso común, hay que tomar en cuenta que debajo de ese uso, también hay un significado que no se altera, como nos dice Zimmer sobre el discurso “Al llamarlo una falla, se ve como algo que se puede arreglar. No es un problema sistémico que socavará toda la operación” (Zimmer, 2013 s/p).

A través de este pequeño recorrido sobre los usos que se le han dado al término glitch, podemos dar cuenta que aunque una traducción literal sería “falla” o “error”, no es cualquier error, es una irrupción en un momento específico que demuestra por un lado los límites de los dispositivos y el falso control que tenemos sobre ellos, y por otro cuestiona las “mejoras”, lo que es correcto; todo esto sin frenar por completo la señal, es decir, deviene acontecimiento.

Ahora bien, ¿qué hay con las prácticas culturales?

1.2 Glitch en otras áreas

El glitch no solamente ha sido parte del mundo de la informática, la ingeniería, o incluso el radio y la televisión, también se ha presentado en distintas áreas como las artes visuales, pintura pero sobretodo formatos que tengan que ver con medios digitales como la fotografía o el diseño visual; el diseño textil y de muebles; también y de forma azarosa en videojuegos, e incluso ha sido retomado por el *mass media*, en películas y videoclips.

Nos parece importante hacer un recuento de estas otras formas en las que el glitch se presenta para dar cuenta que el glitch no es un fenómeno sonoro aislado de otras prácticas ni del entorno en el que surge.

De igual manera nos parece imprescindible aclarar desde ahora que no todos los objetos o fenómenos dentro del glitch tiene precisamente un error o falla, también se incluyen en este rubro las imperfecciones o la “mala calidad”, ya que según Pedro Ajo, “las limitaciones tecnológicas definen la estética de cada época” (2014: s/p).

1.2.1 Videojuegos

Algunos de los videojuegos que son fuertemente retomados por la estética glitch son Pac-man, Pokemon y los de tercera y cuarta generación (8 y 16 bits respectivamente) que según Ajo se caracterizan por tener imágenes pixeladas y baja resolución¹⁰

En Pac-man el glitch sucede en el último nivel -nivel que se pensaba no se podía alcanzar-; cuando en 1983 Billy Mitchell llega al nivel 256 el laberinto es imposible de completarse debido a los límites de la programación, entonces regresa al nivel 21 o muere. Este nivel “también es llamado *Kill Screen* o *Split Screen* -según Avila (2016)- es típico en otros videojuegos de 8 bits, y en todos incluye la muerte del héroe, pues son niveles que no se pueden completar” (2016: 59). Imagen 2

¹⁰ Super Mario Bros (NES), The Legend of Zelda (NES), Final Fantasy (NES), Sonic (Sega Meda Drive). Ajo Pedro (2013/2014)



Imagen 2 Pac-man nivel 256



Imagen 3: Glitch city Pokemon

Otro caso conocido es el de Glitch-city del videojuego Pokemon descubierto en el año 2000 (Imagen 3), y consiste en ir a una parte del juego que no está programada, donde se puede caminar en el agua o surfear en la tierra debido a errores en el diseño que se crean de manera espontánea y a la par que los demás niveles. “Estas islas constituyen un ‘lugar’ dentro del programa que se sitúa fuera del mundo (fuera del mapa) del videojuego” (Llensa, 2013 s/p), Según Wikipedia en este mismo videojuego hay otro glitch “MissingNo”, glitch que al alterar el juego, multiplica objetos o cambiar y modificar gráficos, entre otras acciones.

Según Ajo, en Core War, un videojuego de programación, sus creadores utilizaron “las limitaciones de memoria [...] a su favor, utilizando los glitches generados por el juego como un elemento gráfico más de la interfaz” (2014:s/p).

1.2.2 VHS

El VHS es un tipo de formato que es retomado dentro del glitch art por la baja calidad en comparación con la calidad que otros dispositivos nos ofrecen, los píxeles, el ruido y la aparición de rayas en la parte inferior de la pantalla.

Corey Jhonson¹¹ es un artista que retoma el cómo se ve la imagen en el VHS y a través de gifs “pone en evidencia esos borrones y distorsiones cinematográficas y del soporte tecnológico” (Souzzo s/f). (ver Imagen 4)

El rapero Bones en algunos de sus videoclips también retoma este formato, como en la canción “Dirt”(2013) (Imagen 5).



Imagen 4: Corey Jhonson



Imagen 5: "Dirt" 2013 (Bones)

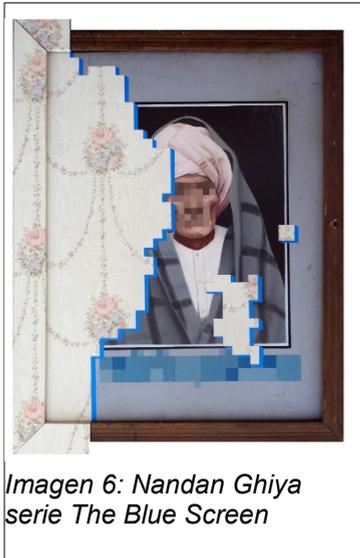
¹¹

Sitio web de Corey Jhonson <http://artoftheglitch.tumblr.com/>

1.2.3 Imagen

Según Pedro Ajo, son imágenes que aparecen distorsionadas ya sea en su código o por sus medios físicos¹². Algunos exponentes son Nandan Ghiya¹³ que crea cuadros deformados e incluso agrega ventanas emergentes. Otro podría ser Adam Ferris¹⁴ en cuya galería tiene imágenes donde al editar el código la imagen cambia radicalmente.

David Szauder¹⁵ que enfocado en la memoria tanto humana como de la máquina hay fragmentos que se pierden, que se borran pero que siguen ahí.



*Imagen 6: Nandan Ghiya
serie The Blue Screen*



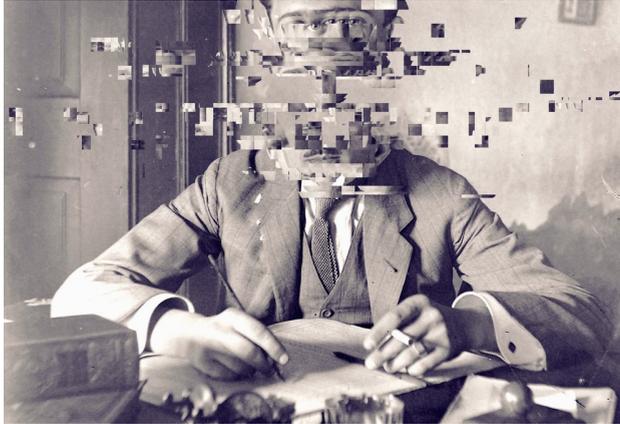
Imagen 7: Adam Ferris

¹² Pedro Ajo hace un recuento de los procesos de degradación visual y formas de hacer glitch (2014)

¹³ Acerca del trabajo de Nandan Ghiya <https://www.artsy.net/artist/nandan-ghiya>

¹⁴ Sitio web de Adam Ferris <https://amf.fyi/>

¹⁵ Sitio web de David Szauder <http://www.davidarielszauder.com/#/failed/>



Imaagen 8: David Szauder

1.2.4 Diseño

En cuanto al diseño podemos mencionar cómo se ha adentrado el glitch en los textiles, ropa y muebles

1.2.4.1 Diseño textil

Un ejemplo cómo se ha llevado el glitch a los textiles es por ejemplo la casa de diseño “Glitchaus”, quienes tienen en alto el tema de la imperfección para sus creaciones.

“Glitch art es una forma de expresión que celebra las imperfecciones de nuestra tecnología, a menudo pirateando o reprogramando los dispositivos tradicionales para que funcionen de una manera más “espontánea” o menos predecible” (Glitchaus, 2015: s/p). Al respecto en una entrevista a Jeff

Donaldson, iniciador de esta casa de diseño menciona que el glitch es “una metáfora del lado más cimentado y espontáneo de la vida: nuestra sociedad se basa en una multitud de reglas y cánones, en la cultura [...] abarca desde la conceptualización del arte elevado hasta la predilección punk de la desfiguración”¹⁶(Glitchhause, 2015: s/p).

En 2014, las artistas japonesas Ucnv y Nukeme, quienes según Lobato (2017), se autodenominaron “las piratas de la máquina de coser”, presentaron en la exposición de *Tokyo Kaihouku* vestidos, cojines, alfombras entre otros objetos retomando la estética glitch.

Phillip Stearns¹⁷ es otro artista textil que en una entrevista comentó "De forma conceptual, estoy pirateando los cerebros de las cámaras (utilizadas para crear los patrones) y estas están produciendo imágenes que piratean nuestros cerebros" (Emory, 2014).

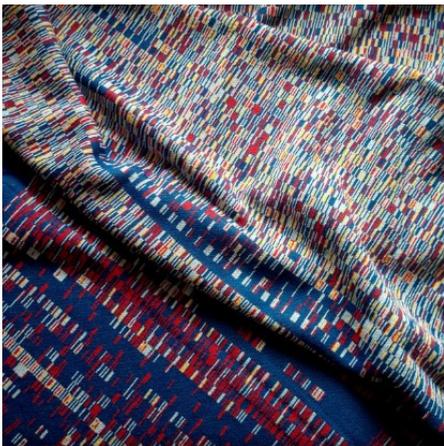


Imagen 9: Glitchhause



Imagen 10: Ucnv y Nukeme

¹⁶ Entrevista realizada por Carlo Volpi a Jeff Donaldson 2015, la cual se puede encontrar en el sitio de Glitchhause

¹⁷ Sitio web de Phillip Stearns
<https://phillipstearns.com/yearoftheglitch/9vuwmo33av0552jet0llqs95q8t5r>

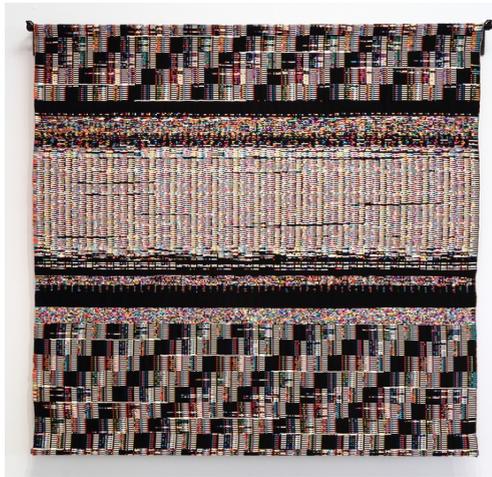


Imagen 11: Phillip Stearns

1.2.4.2 Mobiliario

Las esculturas y los muebles también se han visto tocados por el glitch, como es el caso del diseñador Ferruccio Laviani quien diseñó un gabinete llamado “Good Vibrations¹⁸” que si bien no se basa en el glitch directamente, si en los efectos de distorsión de una imagen, en una entrevista comenta: “terminé recortando imágenes de viejos videos analógicos, cuando adelantas una cinta y obtienes una imagen congelada que está todo retorcida. [...] Luego traté de construir un modelo 3-D del gabinete en mi oficina para ver si este tipo de giro funcionaría en la realidad”. (Khemsurov, 2014: s/p). (Ver imagen 12).

¹⁸

Sitio web de Ferruccio Laviani y en específico del mueble Good Vibrations <http://www.laviani.com/good-vibrations>

Otro ejemplo es el artista Matthew Plummer Fernandez¹⁹ quien en algunos trabajos escanea botellas o jarrones y a través de algoritmos los transforma y distorciona. O podemos encontrar en flicker un grupo llamado "The art of 3D print failure"²⁰ quienes suben imágenes de objetos impresos en 3D. (Imagen 13 y 14).



Imagen 12: Ferruccio Laviani "Good vibrations"



Imagen 13: Mathew Plummer Fernández



Imagen 14: Flickr: "The art of

¹⁹

Sitio web de Matthew Plummer Fernandez
<http://www.plummerfernandez.com/>

²⁰

Flickr del sitio <https://www.flickr.com/groups/3d-print-failures/>

1.2.5 Televisión / Videoclips / Cine

En la televisión podemos mencionar el caso del programa “iCarly” transmitida originalmente por Nickelodeon cuyas grabaciones fueron del 2007 al 2012 y en algunos capítulos sobretodo de las últimas temporadas podemos ver cómo en el paso de una escena a otra, la primera se pixelea hasta degradarse, haciendo uso de un efecto tipo glitch. (ver Imagen 15)

Otro caso es la serie titulada así “Glitch” transmitida en 2015 y 2017 por la cade ABC cuya historia gira entorno a 6 personas que estaban muertas y de repente regresan a la vida sin saber cómo o por qué pasó, modificando no sólo el curso de la vida sino también de la muerte.

El glitch también ha sido retomado por personajes como Kanye West cuyo videoclip “Welcome to my heartbreak” (2008)²¹ hace uso de glitch al haber cortes atípicos en el paso de un cuadro a otro mezclando los pixeles de las imágenes (Imágenes 15, 16, 17).



Imagen 15: iCarly (captura de pantalla)

²¹ Kanye West. “Welcome to my heartbreak”
<https://www.youtube.com/watch?v=wMH0e8kIZtE>



Imagen 16: "Welcome to my heartbreak" 2008 (Kanye West)



Imagen 17: "Welcome to my heartbreak" 2008 (Kanye West)



Imagen 18: "Welcome to my heartbreak" 2008 (Kanye West)

Por último mencionaremos un caso conocido en el cine, Vanellope von Schweetz, personaje de la película "Ralph el demoledor" que tuvo su primera aparición en 2012. En esta película, Vanellope es desplazada, apartada e

incluso segregada por la sociedad en la que vive (el videojuego de carreras *Sugar Rush Speedway*) debido a que tiene un falla (glitch) en su código, lo que hace que en algunos momentos y sin que ella lo planee el glitch aparezca y altere de alguna manera el juego. Sin embargo, en el desarrollo de la película la falla que irrumpe su ser va a ser otra cosa menos una falla. En este ejemplo podemos ver cómo el glitch de la vida real que sucedía en algunos videojuegos, como los ya mencionados, es llevado a la pantalla grande evidenciándolos y volviéndolos otra cosa, posibilidad de la que ya hablaremos.



Imagen 19: Vanelloper de "Ralph el demolidor"

1.3 Música occidental / Arte sonoro / Música experimental

En el campo de la música de tradición occidental, se han premiado ciertos sonidos y otros han sido rezagados, pero no solo eso, sino que al legitimarse unos sonidos, formas de tocar, e incluso instrumentos, otros han sido considerados bajo la etiqueta de malos, erróneos, como los sonidos que no queremos escuchar en una sala de conciertos, o el error que desconcentra al músico y al público porque el azar no tiene lugar, porque parece que todo tiene que estar siendo controlado y si es por el músico mejor. No hay lugar para el imprevisto, la irrupción, las posibilidades individuales y mucho menos en conjunto. El cuerpo aparece rígido pero “estético”, y si uno no alcanza la

guitarra no hay que buscar una guitarra más pequeña, hay que hacer que crezca el brazo, dominar el cuerpo al grado de que si algo sale “mal”, el cuerpo suda frío; la memoria corporal no suelta e incluso cuando estamos en un espacio abierto a las posibilidades, el control corporal se hace presente.

La música occidental, nos dice Kelly:

Ha dibujado una distinción significativa entre el sonido musical y el no musical, hasta su introducción a menudo ruidosa en las primeras etapas del siglo XX. Los sonidos musicales eran sonidos producidos a partir de instrumentos tradicionales, interpretados de manera correcta por músicos entrenados. Otros sonidos, como el ruido y los sonidos del entorno exterior, se consideraron ‘extramusicales’. Hubo una clara demarcación entre el sonido que podía controlarse y, como tal, estaba disponible como material musical; y el sonido no era controlable que por lo tanto no era considerado música. (2009: 13,14)

Esta separación que ha hecho la tradición musical occidental, en las últimas décadas, incluso toda la percepción del arte. López Cano (2006) hace un recuento de cómo han cambiado las obras artísticas en la modernidad²² y en la posmodernidad, según el autor:

Cuando el impulso de la modernidad musical focalizó su interés en el sonido mismo, el punto culminante fue, sin lugar a dudas, la creación de los laboratorios de música electrónica y el desarrollo de la electroacústica [...] Experimentaron con la composición del sonido mismo, sin la intermediación de los conceptos guía como los de notas, melodía, contrapunto o armonía. La era electrónica atavió al compositor de recursos para trabajar y en el sonido mismo.

²²

López Cano nos da una serie de características en ambos períodos, siendo por ejemplo en la modernidad la homogeneización, la razón y la verdad, con un número limitado de relatos legítimos, donde la historia es un proceso único y lineal que conduce a las sociedades por un sendero de progreso, también se buscan los elementos esenciales de cada disciplina artística y en la música, explora en la temporalidad y en los sonidos musicales, siendo la aprehensión de estos elementos particulares lo que lleva a prescindir de la modernidad y surge la posmodernidad. Según este acercamiento, la presente investigación estaría tratando un fenómeno propio de la posmodernidad. Para adentrarse más al tema revisar López Cano 2006 “La música ya no es lo que era: una aproximación a las posmodernidades de la música”

Por primera vez el músico podía producir sonidos maravillosos sin atenerse a las limitaciones físicas que le suponían los instrumentos tradicionales. (López Cano, 2006: 29)

López Cano retoma a Danto, quien dice que “el arte se ha divorciado de la estética (por lo menos en lo que ésta concierne a lo *bello* y al *gusto*) mostrando la naturaleza contingente de su relación: ni todo arte debe ser bello ni lo estético se reduce a lo artístico” (*ibid.*: 34).

Es decir, que:

para entender lo que pasa en la música de la actualidad no podemos recurrir exclusivamente al relato de ‘La historia del gran arte musical occidental’. No podemos seguir ignorando el Rock y la contracultura de los sesenta, por ejemplo. No podemos seguir negando, como Theodor Adorno, la importancia de la música de masas en el desarrollo de la cultura musical y de la cultura general. No podemos pretender que las músicas comerciales no existen. La diversificación no controlable del discurso histórico de las músicas de nuestros días lo encontramos en el incipiente relato [de] los DJs y hacedores de músicas *dance*, *techno* y otras manifestaciones musicales electrónicas para el baile. En este se percibe una apropiación de la historia de la música culta de mediados del siglo XX. Ellos se sienten heredero legítimos de los aportes de las primeras músicas electroacústicas de los laboratorios de Colonia, Milán o París. Otro tanto ocurre con la excéntrica obra de Erik Satie (1866-1925). Antes era uno de los grandes excluidos de la historia universal. Ahora, se le considera como el antecedente directo y reconocido de *Fluxus*, algunos minimalismos y de diversas culturas musicales experimentales de nuestros días (Curesses 203). El gran relato de la historia de la música occidental se fragmenta, diversifica, y sobre todo, deja de ser controlado por los historiadores institucionalmente reconocidos como tales. (*ibid.*: 20)

Es así, que otras prácticas que antes no eran tomadas en cuenta e incluso desdibujadas por La música, empiezan no sólo a tener cabida, pero

esta entrada no es fortuita de algún investigador o historiador de la música, sino labrada por los mismos practicantes que lejos de tener una intención hacia ser parte de esa historia de la tradición, empiezan a cuestionar los límites de los conceptos, de los marcos que amurallan el campo. Si bien este cuestionamiento se hizo altamente visible con Cage, nos dice Rocha Iturbide:

una actitud en esencia libertadora y rebelde de las formas establecidas por la academia musical [...]. hay que decir que la rebeldía a la forma y a las reglas musicales occidentales no se generaron en el medio musical, el verdadero punto de partida en realidad es mucho anterior, surge en las vanguardias de los inicios del siglo XX (en el futurismo y el dadaísmo particularmente). (Rocha Iturbide, 2011: s/p)

Los movimientos de vanguardia se fueron creando y creciendo por distintos integrantes en cada área, en la música y en específico en el contexto mexicano. Lavista, en una entrevista menciona que la vanguardia “se trataba de olvidar y cerrar la memoria, de comenzar no solamente de cero sino poniendo en tela de juicio la definición misma de música[...] me parece que cualquier movimiento de ruptura es muy sano” (*ibid.*).

Kelly al respecto de las vanguardias nos dice que:

En la búsqueda de sonidos nuevos y únicos más allá de los creados dentro del marco tradicional de la música occidental, la vanguardia utilizó varias técnicas. Inventó nuevos instrumentos y dispositivos no tradicionales de producción de sonido, pero también utilizó técnicas extendidas y preparó instrumentos para expandir el sonido creado por los instrumentos tradicionales [...] dichas técnicas extienden el sonido del instrumento al tocarlo de una forma que no fue la intención original. (Kelly, 2009:18)

Al hacer este recuento histórico de lo moderno a lo posmoderno, o de cómo se fueron inaugurando las vanguardias, no podemos dejar de hablar del arte sonoro y la música experimental.

Arte sonoro y música experimental son dos términos que han estado en constante discusión por distintos autores y desde distintas áreas que han tratado de definir y delimitar sus campos de acción y práctica, sin embargo, nos parece que definir arte sonoro y música experimental conlleva un problema de significaciones, en el que una significación remite a otra significación que remite a otra significación y así sucesivamente, por lo que aunque podamos problematizar sobre dicha discusión, no es el tema de interés de este trabajo y la retomaremos sólo para delimitar el campo en el que está inscrita esta investigación.

Rocha Iturbide dice que el arte sonoro “es un concepto artificial que surge como una necesidad de definir todo lo que no cabe dentro del concepto de música” (2015, s/p), para tal definición necesita ceñirse a otra definición, por lo que retoma la de Cage, música como sonidos organizados en el tiempo (1973). Nos dice que el arte sonoro en general son obras artísticas que utilizan el sonido como vehículo principal de expresión, y que la mayoría de estas obras utilizan lenguajes artísticos que se entrecruzan e interactúan, también que es gracias a la tecnología del audio y a la posibilidad de grabar los sonidos sobre soportes fijos que se ha desarrollado el arte sonoro. Rocha incluye en este rubro la “poesía sonora, acciones sonoras, radio arte, obras de arte conceptual que hacen referencia al sonido, obras intermedia en las que el sonido es el elemento principal e incluso música electroacústica y música experimental [...pero] sobre todo: escultura sonora, instalación sonora y obras intermedia en las que el sonido es el elementos principal” (2015 s/p).

López Cano por su parte menciona que:

el arte sonoro incluye prácticas, formatos o, [...] comportamientos, como la instalación sonora, la escultura sonora, la poesía sonora y músicas habladas, el radioarte, el paisaje sonoro, el audio-performance, los emplazamientos conceptuales e intermedia, la construcción experimental de instrumentos, algunas músicas electroacústicas y experimentales y otro tipo de interacciones tecnológicas en espacios reales o virtuales. (2013: 207)

Si bien, ambos coinciden en que son un conjunto de prácticas, Rocha Iturbide se centra en lo que el término parece describir, una materia prima, el sonido; mientras que López Cano menciona que es un acto performativo y su dimensión se centra en “invocar la disolución de las certezas estéticas que nos dan los conceptos como música, pintura, escultura, etc., colaborando a construir un espacio emergente donde los sistemas de expectativas creados en y para los campos artísticos disciplinares tradicionales simplemente dejan de funcionar” (*ibid.*:215).

Esta definición de López Cano nos parece interesante porque integra justamente lo cultural en la definición de arte sonoro, lo cual hace dar un giro al concepto, de la materia prima (sonido) al hacer de los sujetos, también porque hace distinciones entre arte sonoro y música, siendo la primera más espacial que temporal “no permitiendo esclarecer contundentemente elementos característicos de procesos de inicio, desarrollo o final o aquellos que constituyen un clímax” (*ibid.*:222) al contrario de la música, sin embargo López Cano no diferencia este campo de la música experimental.

En cuanto al término de música experimental.

Rocha Iturbide en un texto anterior (2011) nos dice que es un término acuñado por John Cage al romper “con la tradición estructural Europea” (2011, s/p) en el

que compositores de la Escuela de Nueva York²³ utilizaron el azar y el indeterminismo en sus obras. También que “los jóvenes músicos autodidactas de hoy en día que improvisan o crean obras sonoras con sus computadoras se dicen ‘artistas sonoros’ cuando en realidad son una suerte de ‘músicos experimentales’ que no están preocupados por la estructura de sus obras, sino por generar texturas sonoras y combinaciones de frecuencias interesantes” (*idem*), si bien no define música experimental, otorga algunas características como que son autodidactas, trabajan con computadoras y les interesa crear texturas sonoras más que estructuras musicales²⁴.

Efectivamente, el término “experimental” es adscrito principalmente a John Cage y específicamente a la práctica de dicho autor, ya que ha expresado que en un principio cuando alguien describía su actividad sonoro-musical como experimental él objetaba “Me parecía que los compositores sabían lo que estaban haciendo, y que los experimentos que se habían realizado habían tenido lugar antes de los trabajos terminados” (1973:7), poco tiempo después, al repensar la diferencia entre hacer una pieza y escucharla, Cage aceptó el término e incluso se refería a su música como “experimental”, retomando el azar y la improvisación decía: “para esta nueva música no se produce nada más que sonidos: los que están anotados y los que no. Aquellos que no se mencionan aparecen en la música escrita como silencios, abriendo las puertas de la música a los sonidos que se encuentran en el ambiente” (*ibid.*: 8).

Entonces, he aquí la definición de Cage que ha sido respaldado de muchos otros estudios enfocados a esta práctica: “cuando la atención se desplaza hacia la observación y la audición de muchas cosas a la vez, incluidas aquellas que son ambientales, que son inclusivas en lugar de exclusivas, no pueden surgir cuestiones en el sentido de formar estructuras comprensibles [...], y aquí la palabra "experimental" es apta, siempre que no se

²³
Iturbide
²⁴

John Cage, Morton Feldman, Earl Brown y Christian Wolf, según Rocha

Perfiles de los creadores que retomaremos en otro capítulo

entienda como descriptiva de un acto que luego se juzgará en términos de éxito y fracaso, sino simplemente como un acto cuyo resultado no se conoce” (ibid.: 13).

Como podemos ver, tanto arte sonoro como música experimental son términos que podemos discutir²⁵, sin embargo para la presente investigación retomaremos la crítica que hace Rossana Lara (2016) al término “arte sonoro” quien retoma a Neuhaus (2000) para argumentar que el abuso de esta palabra se ha hecho sin mirar las implicaciones ideológicas, políticas y económicas y

“en su lugar, [es] una etiqueta lo suficientemente ambigua y cómoda como para incluir bajo un mismo nombre [...] todas aquellas aproximaciones estéticas que, desde inicios del siglo XX han buscado ampliar, interrogar y sustraerse de los límites del material y comprensión de la música o lo musical, el sonido, el ruido y el silencio, desde estrategias y posiciones (ideológicas, culturales, políticas) sumamente diversas, e incluso antagónicas” (2016:9).

Por lo que nos quedamos con las distinciones que hace Caleb Kelly a dichos términos, nos dice que el concepto “arte sonoro” originariamente se utilizó para describir un tipo de práctica que investigaba al sonido, sin embargo si sólo pensamos en el sonido como una práctica (que no conlleve lo musical) dentro de las artes estaría describiendo un área de práctica muy pequeña “por lo tanto no es útil cuando se describe la gran cantidad de sonido que se encuentra en las artes. De hecho, el término sería mucho más útil si tuviera una ‘s’ agregada al final” (2009:16) . El arte sonoro para Kelly entonces “se define muy específicamente como arte que tiene un enfoque sonoro [...] pero no incluye la música y las prácticas basadas en la interpretación. [...]. El uso de tecnologías modificadas, *crackeadas* o rotas originalmente destinadas a la mediación del sonido es un elemento clave en la expansión del sonido musical” (ibid.: 17).

²⁵ Para más referencias en cuanto los términos, revisar Nyman 1999, Neuhaus 2000, Seiffarth 2012

Es decir que la práctica que se investiga está dentro del campo de músicas experimentales o en experimentación sonora, por lo que compartimos la idea de Kelly de que el término música sea restablecido por los practicantes contemporáneos y se use sin inquietarse por los límites antes impuestos de la academia (2009).

1.3.1 Breve recuento del glitch en la música

En la música, podríamos decir que el glitch retoma 4 vertientes distintas, por un lado el movimiento futurista que como vimos en apartado anterior las músicas de vanguardia intentaban romper con los límites que se imponían, las formas de crear música, los instrumentos e incluso la propia noción de música. En 1913, Luigi Russolo publicó "*L'Arte dei rumori*" (El arte de los ruidos), en el cual menciona que es a partir del siglo XIX que el ruido tiene lugar con la invención de las máquinas, y que es éste el que se adentra en la vida rutinaria de todos, nos invita a abrazar los sonidos más extraños y disonantes. Menciona que la misma música (occidental) a través de polifonías y acordes cada vez más complejos nos fue preparando para escuchar el ruido de las máquinas como parte de un "ruido musical". Sin embargo hemos estado limitados a un cierto número de timbres al cual se deben reclamar emociones acústicas cada vez más amplias: "Hay que romper este círculo restringido de sonidos puros y conquistar la variedad infinita de los sonidos-ruidos" (Russolo, 1913: s/p)

La gran aportación de este manifiesto para el glitch, es por un lado introducir las máquinas como medios de creación y por otro el ampliar el campo de los sonidos hacia timbres desconocidos y que solo pueden ser sustraídos de una manera específica, ya sea un rechinado de una máquina, una rayadura de un disco, o un fallo en el programa. También, pone sobre la mesa la sensibilidad, desarrollar un nuevo tipo de relación del músico y oyente con los ruidos, con los sonidos producidos inesperadamente.

Pierre Schaeffer es otro artista que pone en tela de juicio lo que escuchamos y cómo lo escuchamos que según Ávila (2016), al escuchar un disco usado de Edith Piaf que saltaba de forma incontrolable, en vez de quitarlo empezó a variar su velocidad de reproducción, creando una nueva expresión musical.

A partir de estas vertientes podemos mencionar a John Cage y su trayectoria musical que según Pritchett (2012) se puede dividir en dos etapas: ruido y silencio, que aunque parecieran opuestos, tienen en común ser marginados o segundos planos de la música (principalmente occidental). Para el compositor, ambas nos ofrecen distintas posibilidades sonoras a las ya establecidas. En esto radica la importancia para la técnica sonora que nos ocupa revisar en esta ocasión, en traer al frente lo marginado, lo mal visto, lo impropio como posibilidad de creación. Además de no solo cuestionar sino implementar lo que son hoy en día las músicas experimentales o la experimentación sonora, que mucho tienen que ver con el momento justo de la creación. De él podemos decir que el glitch a partir de los casos de análisis en esta tesis retoman la irrupción, lo inesperado, el azar, e incluso los segundos planos.

La última vertiente sería la música electrónica donde los fallos se implementaron como “clicks and cuts”. Pan Sonic por ejemplo, es una de las primeras incursiones en la experimentación electrónica.

Sin embargo, la historia del glitch no se presenta de manera lineal bajo estas vertientes, hay muchos otros fenómenos sonoros, bandas, agrupaciones, obras, disqueras, que trastocan la música como la conocíamos y de aquí que deviene el glitch. Haré un pequeño recuento de estas.

Fluxus en la década de 1960 es un movimiento²⁶ que no podemos dejar de mencionar por sus composiciones destructivas como “Piano Piece No. 13” (George Maciunas, 1962), “One for Violin Solo” (Nam June Paik, 1962); experimentales como “TV Cello” (Nam June Paik, 1971), o piezas que se complementaban con la participación del público como “Spring Happening” (Allan Kaprow, 1961), donde centraban la atención en lo cotidiano y en poner en primer plano los medios que utilizaban, por ejemplo el poner clavos en un piano o alterar por medio de imanes la pantalla de una televisión.

En la década de los 70 algunas banda experimentan con los medios que tienen fuera de las escuelas de música, en la música popular, “en géneros como el punk y el jazz [o en] técnicas como el remix y el scratch, el error pasa a ser también una transgresión, una anomalía, algo imprevisto, inesperado, una novedad o innovación capaz de dar forma a nuevas prácticas interpretativas artísticas y culturales” (Márquez 2011a: 84). Justo como nos dice Ávila acerca del punk, “fue un movimiento artístico en contra de la limpieza en las grabaciones, y a favor de producciones ruidosas, furiosas y llenas de rapidez. Dicho movimiento fue una declaración contra el virtuosismo instrumental de los grupos mainstream del rock, y también, se oponía al corporativismo y a la mercantilización musical” (Ávila 2016: 65).

El surgimiento del CD en la década de 1980 también es un potencializador hacia una nueva gama de sonidos no sólo por el formato más pequeño, y de mejor calidad de audio, sino por todo el desarrollo posterior que éste nos deja ver, la tecnología y en específico los medios digitales se implementaron en la búsqueda de eliminar todo ruido, error, imperfección del medio y del ejecutante, es decir, en la búsqueda del “sonido perfecto” sin embargo, ahora se implementan para hacerlos fallar; es decir, el desarrollo de

²⁶ Este movimiento se desarrollo principalmente en Estados Unidos, Japón y algunos países europeos y participan artistas como George Maciunas, George Brecht, Dick Higgins, Al Hansen, Nam June Paik, Wolf Vostell, Allan Kaprow, La Monte Young, Charlotte Moorman, Joseph Beuys. En este movimiento se combina la danza, la proyección de películas, el happening, la escritura y literatura, así como expresiones sonoras y videoarte

computadoras portátiles, mezcladoras, memorias, *softwares* que leían y modificaban la música, cuya primera intención era controlar, y producir una ejecución perfecta y audición perfecta, ahora se usan para crear otros sonidos de otras formas (Márquez 2011b).

En 1991, My Bloody Valentin lanzaba el álbum *Loveless* que nos ofrece un álbum “mal mezclado” debido a toda la saturación que se puede escuchar. En esta misma década son las disqueras las que incursionan en los métodos de producción musical por ejemplo *Mille Plateaux* (1993) o *Editions Mego* (1996).

Algunos artistas que presentaron sus producciones discográficas como Oval, Pan Sonic, Mouse on Mars, Ryoji Ikeda, entre otros que se caracterizaban por cd’s rayados, saturación, cortes y saltos.

Para el 2000 ya hay otros artistas que además trabajan con lo que llaman *performance*, quienes trabajan con la destrucción como forma de creación exponiendo la materialidad de los objetos y haciéndolos fallar, no sólo en el extranjero sino en México. Dichos *performances* son conjuntos en su mayoría de audio y visuales. La investigación acerca del *glitch* también empieza a disiparse.

Además hay que sumar los *glitch* incorporados al *mainstream* como el programa *iCarly* (2007), la película “*Ralph el demoledor*” de los que ya hablamos, “*Don’t tell me*” de Madonna (2000), entre otros; y los *plug-in* y aplicaciones para computadora, celulares, tablets, donde puedes introducir tu archivo de audio o visual y éstos producen el *glitch* (Ávila 2016)²⁷.

²⁷ Para más información sobre el desarrollo sonoro del *glitch* y de los escenarios en México y artistas mexicanos, revisar Ávila Fabián, 2016. Del medio que luego invade: Experiencias creativas a partir del paisaje sonoro y el *glitch*, posturas estéticas mediadas por la tecnología, Tesis de maestría, UNAM

1.4 Glitch / Glitch art

Algunos autores han distinguido y clasificado los distintos tipos de error. Una primera distinción es entre el glitch y el glitch art. El glitch sería meramente un error, una falla en un contexto tecnológico y sobretodo digital, como podría ser los fallos en el radio, las líneas en la televisión, mientras que el glitch art es el retomar ese error para hacer alguna pieza sonora o visual, dentro del glitch art no sólo se retoman las fallas imprevistas, sino que se crean. “Lo que se identifica con el término ‘glitch art’ es un reflejo de cómo los artistas han producido y explotado los errores emergentes en la tecnología” (Betancourt s/f).

Nos dice Cloninger que “El término ‘glitch art’ podría aplicarse a todas las fallas domésticas y todas las fallas salvajes que han sido capturadas y recontextualizadas como arte” (Cloninger en Betancourt).

Rosa Menkman (2011a) también se refiere a esta distinción como una domesticación del glitch.

Por lo que nuestro tema de interés se encuentra dentro del glitch art, sin embargo, por fines prácticos nos referiremos a él como glitch art o solamente glitch.

1.4.1 Tipos de error

Distintos autores han tratado de definir y clasificar los tipos de errores, ya sea por el sonido que se produce o por el proceso. Sin embargo, pensamos que la primer forma de clasificar al glitch implica un duro trabajo descriptivo que al mismo tiempo tiende por un lado a una recepción subjetiva de quien lo escucha y por otro enmarca a los autores que lo producen. En seguida trataremos estas dos formas de tipificar al error.

1.4.1.1 Según práctica sonora de algunos artistas

Podemos mencionar dos distintas formas de categorizar el glitch. La primera es propuesta por Sangild (2004), quien retoma en general lo sonoro-musical y en específico a diversos artistas y sus prácticas para desglosar dichos subgéneros como él los llama; no sin antes dar cuenta de que son conceptos preliminares para mapear el campo del glitch: “Pensando incluso, que las clasificaciones de estilos siempre representan una abstracción violenta de particularidades concretas, y por lo tanto [ésta] debe ser considerada no sustancial” (Sangild, 2004: 200).

Divide el glitch en: glitch conceptual, glitch oceánico y minimal click (chasquidos mínimos) (ver Tabla 1).

Tabla 1. Tipos de glitch según práctica sonora de algunos artistas

Estilo / Subgénero	Características
Glitch conceptual	Los artistas sonoros trabajan con glitch principalmente como fenómeno conceptual, a menudo como parte de instalaciones de arte.
Glitch oceánico	Música electrónica que es básicamente “cool”, trabajando con los sonidos de la tecnología. Sin embargo, los artistas del glitch oceánico trabajan desde esa base hacia ricos y cálidos armónicos inspirados por la música rock [...] Oval, Andreas Tilliander o Microstoria y otros crean texturas complejas de diversos materiales sonoros, Fennesz, Nobukazu Takemura y otros trabajan con pocos elementos de igual manera deliciosa.
Minimal clicks	Ryoji Ikeda, Alva Noto, Pan Sonic y otros trabajan mínimamente con movimientos secos y repetitivos, a veces casi inaudibles, clicks de computadora y tecnología de sonido, mostrando esos sonidos musicalmente, casi sin agregar material melódico

1.4.1.1.1 Glitch conceptual

En su artículo, Sangild dedica un apartado a cada estilo y ahonda en ellos a partir de la práctica de los artistas, así, del primero retoma a Yasunao Toné y nos dice que se “exploran las ideologías de la tecnología a través de la creación sonora y crean arte sin habilidades con experimentos que cualquiera podría reproducir”, también, que “requiere mucha receptividad y adaptación por parte del oyente. Escuchar el ruido extremos requiere tolerancia, la recompensa es un sentido ampliado de las diferentes cualidades del sonido. [...] (*ibid.*: 201).

1.4.1.1.2 Glitch oceánico

En este rubro, Sangild (2004) coloca a Oval como una de las figuras más influyentes, siendo su práctica del glitch “como técnica musical constructiva [...] combinando instalaciones, manifiestos críticos y texturas” (*ibid.*: 202) nos dice también que el resultado de este subgénero está dividido entre la repetición de loops y la impredecibilidad caótica, entre el tono y el ruido.

1.4.1.1.3 Minimal clicks

Por último, en su clasificación se encuentra el *minimal clicks*, que según este autor, tiene un sentido abstracto y requiere de gestos mínimos, por lo que cualquier inclinación hacia la tensión, por más pequeña que sea se percibe demasiado. “El *minimal click* se centra en los sonidos que rara vez se reconocen en la vida cotidiana, los sonidos secundarios olvidados de un equipo electrónico. Se retiran de su entorno concreto y se insertan en un

espacio de sonido abstracto donde se les otorga una nueva autonomía relativa como música” (*ibid.*: 204)

Ávila ejemplifica esta clasificación y agrega algunos otros artistas: (ver Tabla 2)

Tabla 2. Tipos de glitch según práctica sonora de algunos artistas. Retomada de Ávila (2016: 101)

Estilo	Descripción
Glitch conceptual	Produce una declaración más allá de lo estético al incluir en las obras temas políticos, o bien, en contra de alguna práctica social; esta práctica se vincula fuertemente con la instalación sonora. Ejemplos: Arcángel Constantini, Mario de Vega, Jaime Lobato, Rosa Menkman, Kurt Hentschläger, Stan Brakhage, Jean Tinguely, Bob Ostertag, John Oswald
Glitch oceánico	Trabaja una propuesta rica y “cálida” en armónicos, o con pocos elementos para producir “deliciosas” melodías. Ejemplos: Eztul, Oscar Recarte, Toshii Bot, Steletron, Valiska, Oval, Fennesz, My Bloody Valentine, Curd Duca, Kangding Ray.
Chasquidos mínimos (Minimal clicks)	Crea obras minimalistas con impulsos, ondas simples, ruidos y transducciones, a veces así inaudibles y aludiendo por momentos a cierta musicalidad. Ejemplos: Carlos García, Diego Martínez (Lumen Lab), Éliane Radigue, Ryoji Ikeda, Alva Noto, Pan Sonic, Yanunao Tone ²⁸

Esta clasificación nos parece ambigua, por tres razones, la primera, no sólo porque necesitamos tener un amplio conocimiento de las obras y los creadores, sino porque tal como Sangild lo dice, “representa una abstracción violenta de particularidades concretas”, la segunda, porque al basarse en la obra de distintos autores está dándoles una etiqueta que tal vez ellos no apropiaran y distintas obras del mismo autor pero con distintas características no podrían ser clasificadas, tal como señala Ávila “La taxonomía [...] resulta problemática porque la mayor parte de los/as artistas suelen oscilar entre los

²⁸

Sangild coloca a Yanunao Tone en Glitch conceptual

géneros” (Ávila, 2016:101), y por último, los términos que utiliza para clasificar los “estilos y subgéneros” nos parecen carentes de objetividad.

1.4.1.2 Según proceso de creación

La segunda clasificación que mencionaremos es la que nos proporciona Moradi (2004), dicho autor nos parece que parte desde lo visual y lo divide en glitch puro y glitch-alike.

1.4.1.2.1 Pure glitch

Es el resultado de un error o malfuncionamiento. Nos dice Moradi, que en un sentido, el glitch “ha sido asociado con la definición de un problema. Es una palabra que describe el resultado de una situación cuando algo ha ido mal”, (Moradi, 2004: 9) es decir, como un puro o real glitch²⁹. En palabras de Dueñas “el error es causado sin intervención humana, por el azar. [...] una anomalía casual con la que nos topamos de repente” (Dueñas, 2013: s/p).

1.4.1.2.2 Glitch alike

El glitch-alike, es inducido. “Los artistas [de este glitch] pueden sintetizar glitch en medios no digitales, o producir y crear el entorno requerido para invocar un glitch y anticipar que sucederá” (Moradi, 2004:10). Según Dueñas, los artistas de este tipo de glitch no buscan sino que refuerzan el error y dan mayor importancia al proceso que al resultado (ver Tabla 3).

²⁹

Glitch en esta definición está señalando un error/falla

Tabla 3. Tipos de glitch según el proceso de creación (Moradi, 2004: 11)

Glitch puro	Glitch-alike
Accidental	Deliberado
Coincidencia	Planeado
Apropiado	Creado
Encontrado	Diseñado
Real	Artificial

Para fines de esta investigación retomaremos la clasificación que hace Moradi ya que nos parece que al hablar de la forma de crear el glitch hace hincapié justamente en el proceso y no en el resultado, punto nodal de esta investigación.

CAPÍTULO II. ASPECTOS TEÓRICOS

*“Si vous êtes pris dans le rêve de l’autre,
vous êtes foutu”³⁰
Guilles Deleuze.*

Para poder adentrarnos en los conceptos teóricos que nos permitan analizar el glitch sonoro como práctica y proceso, nos parece importante desdoblarse el glitch en dos posturas principales, por un lado una postura estética y por otra una postura política. Sin embargo para lograr el desdoblamiento de esta práctica sonora, retomaremos las dos categorizaciones diferenciadoras del Capítulo I. Por un lado glitch/glitch art y por otro pure glitch/ glitch alike (Moradi, 2004).

En cuanto al glitch, este se considera meramente un error (Menkman, 2011a; Betancourt s/f), mientras que el glitch art se considera a las distintas expresiones en el ámbito del arte que hacen uso del error como medio de creación; sin embargo, consideramos centrar este último en las artes visuales, mientras que para las expresiones musicales y sonoras nos referiremos a glitch, como herramienta y no como campo. Hacemos esta distinción entre glitch art – artes visuales y glitch sonoro por dos razones, primero porque aunque en ambos es fundamental el proceso incluso antes que el resultado, consideramos que es más común notar el resultado visual que el resultado sonoro, tal como lo pudimos constatar a partir del trabajo de campo, cuyos creadores de glitch visual se autodenominaban artistas glitch, mientras que en el campo de lo sonoro era más común encontrar músicos experimentales; de igual forma el glitch visual como las imágenes que mostraba en el Capítulo I

30

“Si está atrapado en el sueño del otro, está jodido”

son fácilmente distinguibles, mientras que el glitch sonoro dentro de las músicas experimentales no es tan distinguible para el público y los creadores.

Y segundo, porque a partir de mi trabajo etnográfico realizado entre los años 2017 y 2019, podemos dar cuenta de que el glitch art dentro del ámbito de lo sonoro no se consolida como un campo sino como una herramienta para la producción sonora. Si bien a inicios del siglo XXI si era así con artistas³¹ que aceptaban el término “música glitch” y había eventos específicos donde lo que se buscaba era un colapso de los medios con los que producían los errores, y el error era tomado como evento y no como objeto; es a partir de la etnografía que damos cuenta de la falta de eventos dedicados únicamente al glitch, así como de músicos o creadores denominados músicos glitch, dichas características imposibilitan la consolidación de un campo específico del glitch art en lo sonoro. Es a partir de esta misma etnografía que nos dimos cuenta de que el error es una herramienta sonora que al estar inserta en distintas prácticas de la música experimental se consiguen distintos resultados sonoros, dándole mucho más peso al proceso que al resultado.

Por otro lado, en el capítulo anterior también retomamos una categorización de los tipos de error de acuerdo al proceso de creación, siendo por un lado pure glitch y por otro glitch alike. El primero haciendo referencia a procesos creativos basados en el azar, por ejemplo los errores que suceden en un evento de música experimental como un sonido no planeado; y el segundo a un error inducido, como el llevar al límite a la computadora, o modificar los

³¹ Nos referimos a músicos expuestos en el capítulo I como Oval (1995), Ryoji Ikeda (1996) y en México y Latinoamérica nos dice Ávila “El glitch ha mostrado un desarrollo considerable desde principios del siglo XXI con artistas como Arcángel Constantini, Eztul, Jaime Lobato, Juan José Rivas, Mario de Vega, Rogelio Sosa, Lumen Lab, Murcof, Lvis Mejía, JoseCao5, Dora Bartilotti, Anuar Romero, Oscar Recarte, Rodrigo Zarate, Toshii Bot, Álvaro Ruíz, Alina Hernández, Iván Marcuil Priego, Steletron, Eduardo H. Obieta, Pedro Alayón, por mencionar algunos” (2016:75). También nos referimos a escenarios que tuvieron lugar en Ex-Teresa Arte Actual (1993), Centro Multimedia (1994), Laboratorio Arte Alameda (2000), Centro Cultural España (2002) y más recientemente el Centro de Cultura Digital (2012). Y algunos festivales como Radar (2001), Mutek (2004), entre otros más recientes.

instrumentos (como veremos más adelante). De acuerdo a esta diferenciación es que nos preguntamos: ¿por qué retomar el pure glitch para la creación? Es decir, ¿por qué retomar un error azaroso, algo no previsto para la creación? Y ¿Por qué hacer glitch alike? ¿Por qué inducirlo? ¿Qué significado tiene para los creadores y escuchas?

Para contestar estas preguntas nos parece importante retomar algunos puntos esbozados anteriormente. Un glitch es un error, una falla, lo cual nos remiten a un defecto o un mal funcionamiento, también vimos que glitch hace referencia a interferencias, a lo imprevisto o a acciones no controladas y vimos cómo estas nociones se iban relacionando antagónicamente con las nociones de calidad o de la mejora tecnológica. Podemos con estos puntos dibujar una línea de pensamiento y decir entonces que estas acciones del error no cumplen con un supuesto, no siguen lo que es correcto, o no coinciden con el criterio reconocido como válido en su campo, es decir con lo normado. A las preguntas ¿por qué retomar el glitch? y ¿por qué inducirlo?, que rigen gran parte de esta investigación, podemos contestar de manera previa por el azar, la experimentación y la expansión de la creación y, precisamente porque va en contra de lo que es tomado como correcto, lo normado (dichos enunciados son los que serán constatados a lo largo de esta tesis). Como postura estética y como postura política, claro que no del todo separadas como veremos con Rancière (2009).

Procedemos entonces a una delimitación momentánea de los elementos del glitch que nos servirá para adentrarnos en las dos posturas antes mencionadas.

El glitch es un error y/o falla principalmente delimitada a dispositivos electrónicos. En las músicas experimentales se utiliza como herramienta para producir nuevos resultados sonoros. Dentro de las músicas experimentales el glitch entonces se refiere a a) (no siempre) una acción no prevista, b) principalmente con dispositivos electrónicos y c) que va en contra de lo normado.

Es a partir de esta última característica que el glitch como herramienta para producir sonidos abarca otros recursos que sólo el error como acción no prevista. Podemos decir que el glitch abarca por ejemplo:

- Acciones imprevistas (en dispositivos electrónicos) es decir, un error. Podemos pensar por ejemplo en un evento de *live coding* donde trabajan con lenguaje numérico, si bien los músicos tienen una idea clara de lo que desean lograr, un error a la hora de programar puede cambiar el resultado, sin embargo este error puede ser provechoso.
- Chiptune, son sonidos creados con ordenadores antiguos de 8 bits, este es como el sonido de los videojuegos de principios de la década de 1980 cuya calidad no es alta y se escuchan como pequeños cortes entre las notas. Estos sonidos son utilizados precisamente para retomar lo que en algún momento implicaba estar dentro del avance tecnológico y que ahora ya no es sinónimo de calidad, lo que quiere decir que hoy en día la tecnología ha tenido grandes avances en tanto calidad y que estos objetos y sonidos ya no son parte del día a día.
- Circuit bending: éste es una alteración del circuito físico de los dispositivos electrónicos, se utiliza mucho por ejemplo en juguetes sonoros. Consiste en abrir el juguete y modificar su circuito sonoro, soldar interruptores, bocinas, resistencias, potenciómetros y otros elementos que modifiquen el sonido inicial del juguete.
- Modificación a los medios de producción de sonido: como rayar discos, modificar consolas, cortar cintas de cassetes, etc., este se parece al anterior, solamente que esta modificación es principalmente superficial, mientras que la otra es específica en el circuito interno del aparato.
- Databending: corromper el código de información. Por ejemplo editar una imagen desde un software para audio donde nunca sabes exactamente el resultado que obtendrás, lo mismo para un audio desde

un software de imagen o un editor de texto, donde se está cambiando el código de información y el resultado es siempre distinto.

- Uso de lo obsoleto, análogo y viejo para crear sonidos, como el uso de cassettes, videocaseteras, 8track, walkman, vhs, y otros utensilios cuyo uso hoy en día ya no es cotidiano.

Cabe decir que el glitch es una herramienta pero también es el resultado de esa herramienta. es decir, los creadores utilizan el error como medio para la creación y el resultado en lo sonoro también se denomina glitch.

2.1 El error como postura estética.

Como habíamos visto en el capítulo anterior, gran parte del desarrollo del glitch en la música es gracias a los distintos aportes del movimiento futurista³², Pierre Schaeffer (2003) y John Cage (1973), (2007), quienes cuestionaron las formas de crear música, los instrumentos e incluso la misma noción de música; por otro lado, dicho desarrollo también se debió a la ruptura de la línea divisoria entre las artes y la tecnología³³.

2.1.1 Expandir / Explorar / Tecnología

Partimos desde la división que por mucho tiempo dibujó la música académica entre el sonido musical y el no musical . Mientras el primero era ejecutado con los instrumentos tradicionales de manera correcta y controlado, el segundo era sólo sonido, sonido no musical, no controlable (Kelly, 2009). Y

³² En relación a la expansión del campo sonoro y no como un esteticismo de la vida política

³³ Hay que notar que desde finales de la primer mitad del siglo XX, Theodor Adorno y Max Horkheimer (1944), estaban discutiendo sobre la idea de tecnología asociada al progreso, misma que permitió posteriores planteamientos y discusiones.

es a partir de las vanguardias que surgen las respuestas a preguntas aún no enunciadas como qué se escucha y cómo se escucha, partiendo de un cambio en el foco de atención y mirando el trasfondo, escuchando lo que no se escucha y creando con lo que ya no o nunca se ha creado.

Este cambio a los segundos planos entonces surge como pregunta a los sonidos ordinarios y como respuesta al proceso creativo, proceso que necesita romperse para seguir buscando más que los límites, el no limitarse.

Como nos dice Cascone, “el ‘punto ciego’ contiene mundos que esperan ser explorados”. (2000: 3). Los creadores se dieron cuenta de que atrás de los sonidos no musicales había un mundo por explorar, dicha exploración iría de la mano con la expansión del campo musical y artístico en general. Por ejemplo Russolo en *El arte de los ruidos* invita a los músicos a explorar la variedad de timbres que nos rodean, a ampliar el campo de los sonidos y a renovar la sensibilidad “El sonido musical está excesivamente limitado en la variedad cualitativa de los timbres. [...] Hay que romper este círculo restringido de sonidos puros y conquistar la variedad infinita de los sonidos-ruidos”(Russolo, 1913: 9). Cage también hace alusión a abrir los oídos e incluir los sonidos del exterior, “En un oído abierto a todos los sonidos, ¡todo puede entrar musicalmente! No sólo las músicas que juzgamos hermosas, sino la música hecha por la vida misma. Gracias a la música, la vida tendrá cada vez más sentido. [...] Para que así suceda, en cierto modo hay que renunciar a la música. O por lo menos, a lo que llamamos música” (2007: 65). Este cambio en el foco de atención y en la exploración como parte del proceso creativo conduce también a un cambio en el campo mismo de lo musical ya que según Cage, “cuanto más se descubre que los ruidos del mundo exterior son musicales, más música existe” (*ibid.*: 101).

Es decir, “la búsqueda de sonidos nuevos y únicos más allá de los creados dentro del marco tradicional de la música occidental” (Kelly, 2009: 17) llevó a los creadores a mirar el fondo, explorarlo e incluso inventarlo; nuevas técnicas, nuevos instrumentos y nuevos usos de los mismos instrumentos.

Es el proceso creativo el que expande el campo visual y el musical, explorando en nuevos sonidos, buscando nuevas texturas, introduciendo otras y experimentando desde lo ya existente. Estas experimentaciones son el centro del glitch, donde lo importante no es tanto el resultado sonoro sino el proceso, en dicho proceso pueden incluso dejar de servir los instrumentos o los medios para el fin que fueron diseñados, puede que nunca se vuelvan a usar de la misma manera, la manera correcta. “Este riesgo de pérdida a veces grande se convierte en una gran ganancia a medida que las prácticas de sonido tradicionales y comunes se transforman, amplían y expanden” (*ibid.*: 6).

Los dispositivos electrónicos jugaron y juegan un papel muy importante en el desarrollo general de las músicas experimentales ya que al hacerse estos medios parte de la vida cotidiana y la población tener acceso a distintos equipos ya sea computadora, mezcladora, bocinas, etc., la experimentación sonoro-musical se desarrolló con más auge; “La era electrónica atavió al compositor de recursos para trabajar con y en el sonido mismo. Por primera vez, el músico podía producir sonidos maravillosos sin atenerse a las limitaciones físicas que le suponían los instrumentos tradicionales” (López cano, 2006: 29).

En el glitch en particular, se volvieron la principal fuente de creación, todos los cuestionamientos que se venía haciendo la vanguardia y los distintos movimientos, sobre el qué y el cómo, ruido-música, los límites, la calidad, lo “correcto”, lo normado, lo controlado, lo previsible y el azar, devino junto con la tecnología en un nuevo cuestionamiento sobre el por qué dentro de un ámbito cultural y social, o mejor dicho un cuestionamiento sobre el por qué no. ¿Por qué está bien? ¿Por qué está mal? ¿Por qué los dispositivos parecen no fallar? ¿Por qué la publicidad es “perfecta”? ¿Por qué la calidad? ¿Por qué seguir respondiendo a un sistema de consumo con más consumo? ¿Por qué no reciclar los instrumentos, modificarlos? ¿Por qué no retomar sonidos con los que convivimos? ¿Por qué no fallar? Si bien el error siempre ha estado

presente, fue la adición de los dispositivos electrónicos la que reveló la siempre búsqueda por la perfección en lo sonoro-musical, y el contraponer a estos mismos en el campo sonoro cambió y sigue cambiando los resultados. Un error nunca sucede de la misma forma ya sea imprevisto o inducido.

Nos dice Kelly al respecto, que:

La grieta³⁴ es un punto de ruptura o un lugar de ocurrencia de azar, donde eventos únicos tienen lugar y están maduros para la explotación hacia nuevas posibilidades creativas [...] lleva a una práctica creativa que conduce las herramientas de producción dentro de un territorio donde los elementos no deseados de los medios se convierten en el foco de práctica (Kelly, 2009:4).

Por tanto, los dispositivos han mejorado la calidad de grabación y de producción de sonido, han cambiado incluso las prácticas de ensayo y escucha de los creadores y público, han modificado nuestra forma de relacionarnos con la música e incluso entre nosotros mismos, sin embargo ninguna máquina es perfecta, sigue habiendo fallas y ante estas es que podemos cuestionar los mismos dispositivos y con ello nuestras relaciones y nuestras prácticas.

“La industria de la música ha pasado más de cien años creando dispositivos que supuestamente tienen una fidelidad cada vez mayor, pero las nuevas tecnologías simplemente han introducido nuevos fallos, y el resultado final es que no podemos evitar estar expuestos a sonidos no intencionales” (Bates, 2004: 212).

Se trata entonces de retomar esa tecnología obsoleta, en desuso o la que tenemos hacerla fallar, modificarla, reutilizarla y hacer una refuncionalización de los medios que transforme no solo el contenido del arte sino las mismas formas, donde esa transformación borre las líneas entre el músico y el oyente, la técnica y el contenido, donde todos podamos ser

³⁴ El autor se refiere a “crack”, grieta tanto “a roturas físicas en la superficie de un objeto, [como al] el software “craqueado”, un software que se ha modificado para eliminar su protección contra copia y permitir la reproducción ‘pirata’”. Kelly 2009:4 Estos dos procesos que menciona Kelly son parte de los mencionados en lo que el glitch abarca.

creadores con los medios que disponemos, en palabras de Walter Benjamin de una politización del arte.

Más tarde retomaremos esta refuncionalización y lo que Benjamin refiere como politización del arte³⁵, por ahora hablaremos de otra característica del error como postura estética, el azar, lo inesperado, abordándolo desde un acontecimiento.

2.1.2 Error como acontecimiento

Una de las primeras preguntas que surgió al adentrarnos en esta investigación fue ¿qué es el error? La respuesta inmediata es que el error es algo no planeado, algo que simplemente sucede; equivocarse, fallar, es algo que no hacemos a propósito o intencionalmente. El error aparece entonces de manera inesperada, al azar, es una interrupción al curso normal de las cosas que no solo modifica los resultados sino que tiene un resultado impreciso. Dado que los procesos creativos basados en el error incorporan un uso no previsto de la tecnología que genera resultados azarosos, se puede afirmar que la producción del error está vinculada a un contexto performativo particular y en este sentido cabe preguntarse: ¿un error podría ser conceptualizado como un acontecimiento? Esto supone responder primero a la pregunta ¿qué es un acontecimiento?

En una de sus definiciones, Žižek propone que en el acontecimiento “La característica fundamental [...] es la aparición inesperada de algo nuevo que debilita cualquier diseño estable” (2014: 18)³⁶, un acontecimiento es algo que

³⁵ Revisar apartado 2.1.3.1

³⁶ Para Badiou (2013), el acontecimiento es sobretodo imprevisible y creador de posibilidades, nos dice que: “Estar preparado para un acontecimiento significa hallarse en la disposición subjetiva de reconocer la nueva posibilidad. Dado que el acontecimiento es necesariamente imprevisible, pues no figura en la ley de las posibilidades dominantes, preparar el acontecimiento es estar dispuesto a acogerlo. Es estar convencido de que el estado de cosas no

no necesariamente puede encajonarse, pero que cuestiona, desestructura, y desestabiliza. Partiendo desde el campo académico occidental, ¿podríamos decir que un error es un acontecimiento? Sí y no.

Si bien un error puede ser inesperado, es decir que no fue planeado y por tanto no todos los errores suceden de la misma forma ni tienen los mismos resultados, un error en una pieza musical no desestabiliza la pieza o el mismo sistema musical. El error del que hablamos no es un acontecimiento simplemente en una cuestión temporal definida, sí aparece en un momento específico pero se extiende más allá de los límites de ese tiempo. Es decir por ejemplo, al ejecutar una obra inserta en el campo de la música académica occidental y tocar una nota incorrecta, eso no es un acontecimiento; el error sucede en un cierto momento, se hacen las medidas necesarias para arreglarlo y luego desaparece, sin embargo eso no cambia nada ni posibilita otros sucesos, tampoco desestabiliza la tonalidad de la pieza o el sistema tonal de la tradición. Sin embargo, el error como forma de creación sí es un acontecimiento que no sólo sucede en un momento sino que se desplaza más allá de este creando una cadena de nuevas posibilidades, este error traspasa su momento específico y desestabiliza la esfera del orden y la consistencia.

El error puede ser conceptualizado como acontecimiento cuando hay una intención de producir resultados sonoros inesperados en el contexto de una ejecución musical con algún tipo de mediación tecnológica, dicho proceso tienen la potencia de cuestionar y desestabilizar un diseño consistente, estable.

“Un acontecimiento no es algo que ocurre en el mundo, sino un cambio del planteamiento a través del cual percibimos el mundo y nos relacionamos con él” (*ibid.*: 23, 24). No es el error como hecho que ocurre en el mundo, sino como algo que nos hace pensar cómo ocurren las cosas y cómo las

prescribe las posibilidades más importantes, aquellas que habilitan la construcción de nuevas verdades. Estar preparado para un acontecimiento es hallarse en un estado mental en que el orden del mundo, las potencias dominantes, no tienen el control absoluto de las posibilidades” (2013: 25). Para este mismo autor, el acontecimiento es político en tanto ruptura.

percibimos. Por esta razón es que el glitch no tiene que ser precisamente un error (literal) y puede ser alguno de los otros elementos que ya mencionamos (circuit bending, databending, vhs, etc.) que nos permitan cambiar la forma de relacionarnos en este caso con la música, pero también con los otros, con el mundo en el que vivimos y con nosotros mismos.

El glitch como acontecimiento cumple la estructura circular de la que nos habla Žizek, “en la que el efecto acontecimental determina retroactivamente sus causas o motivos” (*ibid.*: 16), es decir, el error siempre ha estado ahí, pero es justamente el retomarlo como error lo que lo hace acontecer, el error mismo determina por qué trabajar con él. A la pregunta ¿Por qué retomarlo?, podemos contestar precisamente porque es un error, sin esa catalogación no sería retomado así. Todas las características de la definición del error ya estaban presentes en la música y es así como fueron retomadas.

El cambio en el planteamiento, en la forma en que percibimos y nos relacionamos con el mundo muchas veces se presenta como una ficción, pero es “una ficción que nos permite decir la verdad de modo indirecto” (*ibid.*: 24), ¿qué es lo que realmente estamos retomando del error? ¿cuál es la verdad con la que se está discutiendo? “Es la exposición de la realidad que nadie quiere admitir, pero que ahora se ha convertido en una revelación, y que ha cambiado las reglas del juego” (*ibid.*: 25,26) El retomar la parte estética del error no solamente está expandiendo el campo de lo experimental en la música, o más bien, al hacerlo está haciendo otra cosa, no solamente es un error circunstancial sino que está rompiendo con los propios límites del espacio temporal del error; está posicionándose sobre las formas de creación y de experiencia. Está diciéndonos una verdad que no es fácil admitir, o varias en realidad, nos está revelando las nuevas reglas del juego y al hacerlo nos revela las anteriores y las caduca (y de forma circular el posicionarse está expandiendo el campo de lo experimental en la música). Hay errores en la música, siempre los ha habido, pero son ¿errores en verdad? Nos está

mostrando los parámetros y definiendo lo bueno y lo malo, y no sólo eso, sino retomando los mismos parámetros con los que se le ha definido para cambiar las formas, para cambiar el curso de las cosas con la misma medida, un cucharón de su mismo chocolate.

Nos dice Zizek, que el acontecimiento “es la destrucción del planteamiento como tal [... Nos hace] tomar distancia del marco que regula nuestro acceso a la realidad” (*ibid.*: 34, 35)³⁷ Este marco que regula el acceso a la realidad es lo que nos hace percibir el mundo y es el mismo que tenemos que atravesar, desestructurar, por tanto no solo se trata de un error en un momento determinado, sino de un error como acontecimiento que nos permita desestructurar nuestros marcos de referencia de la realidad, de la música, de lo sonoro, de lo erróneo, que nos permita cuestionarlos, atravesarlos y suspender el control que las normas musicales tienen sobre nosotros.

En un segundo momento, el autor hace otra definición del acontecimiento como “la Caída misma, la pérdida de una unidad y armonía primordiales que nunca existieron, que no son más que una ilusión retroactiva” (*ibid.*: 53)³⁸ podemos pensar esto como la pérdida de nuestros parámetros estilísticos, de nuestras reglas musicales, como una “Intrusión traumática de algo nuevo que sigue siendo inaceptable para la perspectiva predominante”

³⁷

El nombre psicoanalítico para eso según Zizek es fantasía, debido a que esta investigación no retoma términos psicoanalíticos, sólo haré una breve reseña de lo que es la fantasía retomando a Zizek para contextualizar. Ésta constituye nuestro deseo, nos enseña cómo desear y marca por tanto nuestra forma de relacionarnos, “la fantasía proporciona el marco que nos permite experimentar lo real de nuestras vidas como un Todo significativo”.³⁷ La fantasía según el autor no hay que desintegrarla sino atravesarla es decir, hacer añicos sus bases, aceptar su incoherencia “En nuestra existencia cotidiana, estamos inmersos en la “realidad”, estructurada y mantenida por la fantasía, pero esta misma inmersión nos vuelve ciegos al marco de la fantasía que sostiene nuestro acceso a la realidad” (37). Debemos enfrentarnos a la fantasía como tal, porque así se suspende el control que tiene sobre nosotros.

³⁸

La caída es el acto mismo de abandonarnos a la realidad, ya que mantenerla a distancia como algo que está ahí a fuera de mí es perpetuar la ilusión

(*ibid.*: 76), e incluso como una culturalización de los sonidos que nos mantiene separados de la naturaleza de los ruidos y nos ilusiona y nos define.

Entonces, cuando hablamos del error como acontecimiento, no sólo nos estamos refiriendo al pure glitch, sino al error como forma de creación, como herramienta. No todos los errores son acontecimiento, pero sí pueden tener un potencial desestabilizador y al mismo tiempo creador ya que no es realmente el error lo que molesta, sino la pregunta a los parámetros. “En un acontecimiento, no sólo las cosas cambian: lo que cambia es el propio parámetro por el que medimos los hechos de cambio, es decir, un punto de inflexión cambia el campo entero dentro del cual aparecen los hechos” (*ibid.*: 155).

Por lo tanto, cuando estamos desdoblado el error en dos posturas, siendo una de ellas la estética³⁹, estamos hablando de la búsqueda por expandir las formas en las que se crea, de explorar con otros medios, de experimentar, de hacer uso de lo obsoleto y del azar. Y en esta expansión, mirando al glitch como un acontecimiento que al mismo tiempo que crea, desestabiliza o más bien, al tiempo que desestabiliza, crea. Dicha expansión de la creatividad, no es meramente o únicamente estética también es política ya que nos hace poner en tela de juicio los parámetros estilísticos que nos norman.

2.1.3 Un puente entre lo estético y lo político

Para poder abarcar la otra parte del error a la que hemos denominado postura política, nos interesa hacer hincapié en la relación que existe entre lo

³⁹
en el punto 2.2

La otra postura a la que nos referimos es la política, que será abordada

estético y lo político, siendo el error mismo un puente entre ambos aspectos. En la postura estética nos centramos en la expansión y la experimentación de las formas de creación, y es momento de ver cómo las prácticas artísticas y estas formas de crear son también maneras de hacer que inciden en lo sensible⁴⁰, qué sentir y cómo sentir, en los espacios, los tiempos y las maneras de ser, la configuración de una subjetividad.

A partir de lo visto en el apartado anterior es que podemos tomar la definición que hace Jacques Rancière sobre la estética como un “régimen específico de identificación y pensamiento de las artes: un modo de articulación entre maneras de hacer, las formas de visibilidad de esas maneras de hacer y los modos de pensabilidad de sus relaciones” (2009: 1). Es decir, que el régimen estético permea lo que escuchamos y cómo lo escuchamos, con qué crear y cómo hacerlo, la forma de relacionarnos con nuestros instrumentos y hasta con nuestras emisiones sonoras, lo normado, las delimitaciones y el reparto de ocupaciones, la partición entre quienes pueden tomar parte y quienes no. O como diría Roberto Alba retomando a Rancière, “Se trata de un sistema de las formas a priori que determina lo que se ha de sentir” (Alba, 2018: 304).

Por lo tanto, las prácticas artísticas se encargan por un lado de configurar el reparto de lo sensible, pero en esta configuración también tienen injerencia en los modos innovadores de la experiencia, los nuevos modos de hacer, y en reivindicar la distribución de la configuración establecida, es decir, la estética no es meramente una exploración en las formas de creación ligada a un régimen específico, o a una policía, sino que también pueden trasgredir e irrumpir ese régimen, implicando una política.

⁴⁰ Al respecto, Jacques Rancière menciona tres grandes regímenes de identificación distinguibles en la tradición occidental, uno el régimen ético de las imágenes, donde el arte servía para educar y ocupar; otro, el régimen poético que se encargaba de hacer una clasificación de las maneras de hacer, definiendo entonces maneras de hacer las cosas bien y de apreciar las imitaciones; y por último el régimen estético de las artes, ocupándose este de lo sensible, de qué sentir y cómo sentirlo

Según Rancière, “La política y el arte, como los saberes, constituyen “ficciones”, es decir, reordenamientos materiales de signos e imágenes, de las relaciones entre lo que se ve y lo que se dice, entre lo que se hace y lo que se puede hacer” (2009: 13). Las prácticas artísticas pueden entonces ser una herramienta política que permita una ruptura, violentar el orden de lo instaurado, de lo ya configurado.

Por lo tanto, la forma como creamos música, es decir, el error como forma de creación, la experiencia como creadores y las relaciones que se instauran con el sonido y los instrumentos que utilizan, están incidiendo políticamente en un orden establecido, es así que la refuncionalización de los instrumentos tiene cabida en la parte estética pero también en lo político.⁴¹

2.1.3.1 Refuncionalización

Hace un momento hablábamos sobre la refuncionalización de los instrumentos como parte de la estética pero también y necesariamente tenemos que incluirlo en lo político, ya que no sólo se trata de incursionar con otros medios, sino de las implicaciones que eso tiene.

Para esta incursión sobre por qué modificar los instrumentos, o por qué encontrarles una nueva función a otros medios retomaremos lo que nos dice Walter Benjamin sobre las formas tradicionales de creación y el lugar de las nuevas invenciones técnicas:

La crisis de la actividad concertística es la crisis de una forma de producción caduca, rebasada por nuevas invenciones técnicas. La tarea consistía por tanto en una refuncionalización de la forma de concierto, que debía cumplir dos

⁴¹ Policia y política son dos términos que retomamos de Rancière que serán tratados posteriormente

condiciones: suprimir la oposición entre el ejecutante y el oyente y suprimir la oposición entre la técnica y el contenido (Benjamin, 2004: 13)

Dicha refuncionalización podemos pensarla no sólo en la forma concierto, sino en los objetos con los que producen sonido es decir, se trata por un lado de accionar la dinámica de la actividad creadora por medio de la refuncionalización de los objetos y por otro de que esta refuncionalización sea capaz de borrar la línea divisoria en dos sentidos el primero, entre el creador y el espectador, y el segundo entre la técnica y el contenido.

Benjamin retoma a Brecht⁴² para hablar sobre la refuncionalización, siendo la finalidad de esta el “no abastecer el aparato de producción sin transformarlo al mismo tiempo”. Cuando Benjamin habla sobre no abastecer el aparato de producción, se refiere a que el arte no esté cuestionando su contexto en particular y mucho menos social, sino simplemente creando más piezas e incluso más piezas contrarrevolucionarias, es decir en “entregar a las masas mediante una elaboración a la moda”. (*ibid.*: 12) , en pasar de la lucha política a un mero objeto de consumo, a un “objeto de satisfacción contemplativa” (*ibid.*: 14).

Es decir, no se trata de cambiar los contenidos y seguir abasteciendo al mundo no sólo de lo que marca la tradición, sino de un producto instalado por una moda que no cambie nada en lo real. Benjamin lo ejemplifica con la fotografía que en un principio abrió camino para poder mostrar otras verdades que no se hacían públicas, que no se decían, pero en algún momento⁴³ el fin de la fotografía era simplemente mostrar esa otra verdad como un objeto de satisfacción o placer. Por lo tanto no se trata de crear nuevos medios que sean

⁴²

En específico al Teatro épico de Brecht

⁴³

objetividad”

Benjamin marca este momento por el movimiento de la “nueva

asimilados y propagados sin tomar en serio su propia existencia y la de sus actores, sino de transformar el aparato de producción a través de esta refuncionalización.

Transformar el aparato de producción significaría “la posibilidad de dar una leyenda capaz de sustraerla al consumo de moda y de conferir un valor de uso revolucionario [...] Así pues, también aquí el proceso técnico es, para el autor como productor, la base de su progreso político” (*ibid.*:12), ya que las innovaciones tecnológicas nos han alcanzado y el hacerlas útiles para la creación sería considerar la posibilidad de más productores capaces de cuestionar no sólo los contenidos sino las formas anteriores, abriendo paso a otras formas de crear, y en estas otras formas romper la división entre el que crea y el que escucha. Llevar la creación a otros ámbitos no especialistas donde todos podamos ser creadores con los medios que disponemos, hablamos de una politización del arte; es decir, que el error dentro de la creación artística cumpla una función social como el dar cuenta del régimen sonoro al que estamos sometidos, pensamos también que la democratización de la tecnología es politización del arte porque permite que la parte sin parte⁴⁴ se haga visible, tenga un lugar, que todos aquellos que no tienen un lugar dentro de la música hegemónica como músicos, a partir de los distintos medios tecnológicos puedan hacerse de un lugar en el campo de lo musical.

Gran parte de la fuerza revolucionaria que es retomada por lo creadores de glitch proviene de la refuncionalización de los medios, retomar la tecnología obsoleta, en desuso o la que tenemos; hacerla fallar, modificarla, reutilizarla, utilizar los software en un sentido distinto al que fueron programados para crear a partir de eso. Y por otro ir en contra de lo que Benjamin llama “proceso de racionalización” donde cada vez más se diseñan aparatos, instrumentos, máquinas, *softwares* para brindar una mejoría en la calidad del sonido, para

⁴⁴ Rancière 1996. Retomamos lo político como la disputa por un aparecer, hacerse visibles las distintas partes en un escenario en común. Como el espacio donde se discute la subjetividad.

ofrecer resultados musicales de alta calidad, dicho proceso puede obtenerse sólo por unos cuantos “la reproducción de la música se limita a grupos cada vez más pequeños, pero también altamente calificados de especialistas” (*ibid.*:13). Frente a este proceso de racionalización el glitch busca llevar la creación a lugares incluso donde no haya aparatos de alta definición o buena calidad, donde los que escuchan sean los creadores, y lo sonoro y la creatividad no se limiten a unos cuantos. El glitch como potencia creadora busca desestabilizar los límites de los sujetos en tanto creador o público, modificar los contenidos y las formas al mismo tiempo, abastecer y transformar.

Cabe decir que los creadores de glitch tienen como premisas procesos DIY⁴⁵, donde ellos mismos aprenden a hacer sus herramientas e instrumentos como caja de ritmos, cables, mezcladoras, a alterar la estructura física de instrumentos o juguetes para poder producir resultados sonoros. También hacen uso de softwares de código abierto por la facilidad para adquirirlo e incluso modificarlo.

Nos dice Benjamin que “El descubrimiento de los estados de cosas se lleva a cabo mediante la interrupción de las secuencias [...] Detiene el curso de la acción para forzar al espectador a tomar posición respecto de lo que acontece y para forzar al actor a tomar posición respecto de su propio papel” (*ibid.*: 17) es decir, el error no es simplemente una forma de creación, nos revela los regímenes musicales normados y sobre lo que es el mismo error, sobre la creación y los creadores, por lo que al ser creador o escucha, o las dos si pensamos en romper la línea divisoria, debemos tomar postura.

La refuncionalización por lo tanto no es simplemente una parte más de la estética glitch, “es mucho más que un pensamiento del arte. Es una idea del

⁴⁵ “Do it yourself” o “Hágalo usted mismo” en sus abreviaciones en inglés DIY es un término usado para fomentar la práctica de fabricación o reparación de cosas por uno mismo, así como de reciclar y encontrar nuevos usos a objetos que pensábamos que ya no servían.

pensamiento, ligada a una idea de la división de lo sensible” (Rancière, 2009: 16), y la refuncionalización al igual que otros enunciado políticos también:

Definen modos de palabra o de acción, pero también regímenes de intensidad sensible. Trazan planos de lo visible, trayectorias entre lo visible y lo decible, relaciones entre modos del ser, modos del hacer y modos del decir. Definen variaciones de las intensidades sensibles, de las percepciones y capacidades de los cuerpos. Se apoderan así de los seres humanos corrientes, ahondan distancias, abren desviaciones, modifican las maneras, las velocidades y los trayectos que les permiten adherirse a una condición, reaccionan a situaciones, reconocen sus imágenes. Reconfiguran el mapa de lo sensible, mediante una difuminación de la funcionalidad de los gestos y los ritmos adaptados a los ciclos naturales de la producción, la reproducción y la sumisión. (*ibid.*: 13, 14)

Debemos entonces “Replantear como acontecimiento humano algo que se presenta como simple procedimiento instrumental de moda” (Benjamin, 2004:18). Pensar este procedimiento instrumental y la refuncionalización como parte de un acontecimiento, cuya potencia es cuestionar y desestructurar las normas pre-establecidas, que contribuye por tanto a la configuración de sujetos políticos que vuelven a poner en tela de juicio la división predeterminada de lo sensible” (Rancière, 2009: 14)

2.2 El error como postura política

Ya hablamos del error como exploración en el campo del arte, de cómo el retomarlo en su forma de azar o inducida nos proporciona distintos resultados sonoros que son aprovechables para el medio y también de cómo la expansión de las músicas experimentales en su búsqueda por nuevos sonidos

llevó al uso del error y viceversa, cómo el error ha inducido una expansión en el campo. Nos adentramos también al error no sólo por los resultados sonoros que produce sino en tanto la refuncionalización de los medios, lo que nos introdujo al error en tanto su postura política como desestructurador, como un cambio en el planteamiento del discurso estético⁴⁶. Es de esta manera que en este apartado ahondaremos en las nociones de policía y política de Rancière para llegar a la subjetivación, a la configuración de cuerpos sonoros políticos.

Para hablar de la política de Rancière, es necesario en primer lugar tratar la policía. Esta última, según Rancière es “la ley, generalmente implícita, que define la parte o la ausencia de parte de las partes” (1996: 45) es decir, una configuración de lo sensible, de quiénes somos, qué lugar ocupamos en el orden social y cómo lo ocupamos; mientras que lo político rompe con esa configuración, deshace las divisiones de lo sensible con los mismos recursos que la policía instauró.

En palabras de Rancière, “La política actúa sobre la policía. Lo hace en lugares y con palabras que les son comunes, aun cuando de una nueva representación a esos lugares y cambie el estatuto de esas palabras” (*ibid.*: 49)

2.2.1 Lo policial

Como habíamos dicho, la política y la policía tienen una relación intrínseca. La policía se trata de un:

Orden de los cuerpos que define las divisiones entre los modos del hacer, los modos del ser y los modos del decir [e incluso podríamos pensar en los modos de sentir], que hace que tales cuerpos sean asignados por su nombre a tal lugar

⁴⁶ Dicho cambio de planteamiento en el discurso estético también es político como veremos con Rancière.

y a tal tarea; es un orden de lo visible y lo decible que hace que tal actividad sea visible y que tal otra no lo sea, que tal palabra sea entendida como perteneciente al discurso y tal otra al ruido. (*ibid.*: 44-45)

Para Rancière la policía es el orden de los cuerpos en un espacio en específico, por lo que dentro de este concepto podemos encontrar la organización de los poderes, la distribución de los espacios y los tiempos y sistemas de legitimación de esa distribución.

Hay que notar que Rancière está discutiendo con Foucault ya que para el primero, la policía se trata sobretodo de cómo aparecen los cuerpos en el orden social, de una configuración de las ocupaciones y los espacios donde éstas se distribuyen, más que de un disciplinamiento de los cuerpos, según Rancière; sin embargo la configuración de las ocupaciones y los espacios no es algo dado por la naturaleza ni que se reproduzca por que sí, no se trata de una ocupación que hago de la manera en la que está determinada que tengo que hacerla solo por una legitimación, más bien, en esa ocupación pensamos que se desarrollan ámbitos como la disciplina, la norma y las tecnologías para que justamente desarrolle tal actividad de la manera establecida y no de otra, es decir que una forma de seguir legitimando la distribución de las ocupaciones y los cuerpos es justamente con distintas tecnologías y con un cierto disciplinamiento de los cuerpos. No sólo se trata entonces de una distribución de las ocupaciones en tanto quien es músico y quien no, sino de una cierta forma de hacer música y ser músico y no otras, mismas que están normadas y disciplinadas, mismas que atrapan el cuerpo en espacios y tiempos específicos y que al mismo tiempo perpetúan la legitimación de la distribución primera de las ocupaciones.

Es por esto que consideramos en este apartado policial aunar nociones que no nos parecen tan alejadas entre ambos autores y retomamos para el análisis los conceptos de disciplina, norma y tecnologías de Michel Foucault

2.2.1.1 Disciplina y norma

Pensamos que el error discute con estos conceptos ya que si pensamos al glitch como el retomar “lo que se ve mal” o en este caso “lo que se oye mal”, estamos hablando también de algo que se ve bien y se oye bien por un lado, y por otro de la acción de retomar para la creación. Dicho acto de retomar no es inocente, cuestiona por un lado los parámetros establecidos y por otro resiste a ellos, nos preguntamos entonces ¿con qué está discutiendo el glitch? ¿a qué está respondiendo? ¿a qué acciones o prácticas se está resistiendo?

Pensamos de acuerdo con el trabajo de campo que expondremos más adelante, que está discutiendo con una normalización de distintos parámetros y acciones que se establecen a través del cuerpo por medio de distintas técnicas en un campo establecido, siendo este el de la música académica occidental. Pero también de manera general con la creación de un medio artificialmente construido. Por lo que para esta parte nos es importante retomar las nociones de disciplina y norma de Michael Foucault, para después abarcar la noción general de antropotécnica de Sloterdijk.

La disciplina es un conjunto de “métodos que permiten el control minucioso de las operaciones del cuerpo” (Foucault, 2009: 159), es decir que cada detalle tanto del cuerpo como de las acciones del mismo o sobre el mismo son importantes y supeditadas a un orden; la disciplina se encarga entonces no sólo del cuerpo sino del rededor de él, de organizar lo múltiple, de dominarlo y de imponerle un orden (Foucault, 2009).

Nos dice Foucault que “el buen empleo del cuerpo, [...] permite un buen empleo del tiempo, nada debe permanecer ocioso o inútil: todo debe estar llamado a formar el soporte del acto requerido” (*ibid.*: 176), en la disciplina nada debe quedar al azar, todo debe estar minuciosamente controlado y este control no escapa de la vigilancia. Es decir que la disciplina se encarga de guiarnos, de hacernos competentes, pero también obedientes, dóciles, y capaces de controlar nuestro actuar y nuestro cuerpo en distintos ámbitos de la vida.

Hildegard Westerkamp (1988) hace un estudio sobre cómo el entorno sonoro modifica nuestra capacidad de escuchar y silencia nuestras voces, ella retoma como base principal de este estudio la relación que hay entre la niñez y los sonidos que recibimos y expresamos. Nos dice que siendo niños hay un balance entre los sonidos que escuchamos y los que emitimos ya que “A través de la escucha obtenemos una impresión del mundo en el que nacimos, y con la emisión de sonidos expresamos nuestras necesidades y emociones” (1988: 5), en este balance escuchar se vuelve un proceso de aprendizaje y nos provee de material para imitar, por lo que la escucha y la emisión de sonidos es según la autora, un proceso continuo de retroalimentación. Sin embargo, cuando crecemos este balance se desvanece y el hacer sonidos deja de ser una forma de conocer el mundo y a nosotros dentro de este. “Por ejemplo, a los niños a medida que crecen y desarrollan su propia voz se les dice frecuentemente que estén callados (para ser vistos pero no escuchados), se les dice que escuchen lo que los adultos, sus padres y maestros tienen que decir. Al mismo tiempo, se les desalienta a expresar lo que sienten o piensan” (*ibid.*: 6).

Es decir que la disciplina del cuerpo que poco a poco se ejerce sobre nosotros cuando somos niños en tanto la emisión de sonidos en balance con el exterior con frases como -cállate y siéntate-, -no hables, escucha-, es llevada a cabo en el mismo lugar donde la emisión de sonidos parece adecuada, sólo que no lo son todos los sonidos, por ejemplo en la sala de conciertos, López Gómez dice que:

El desarrollo mismo de la música sinfónica muestra de qué modo el director de orquesta ha alcanzado el privilegiado rango de conductor único, cuando no sólo controla a su compañía sino también el cuerpo de sus oyentes, a los que inmoviliza en sus butacas y trata de desprover de cualquier capacidad de generar ruido. (2005: 27)

Si somos oyentes como si somos ejecutantes, cualquier sonido no anticipado será reprimido y/o penalizado, no hay cabida al azar y mucho menos al error, somos vigilados por nosotros mismos y juzgados. En una sala de conciertos podemos ejemplificar el típico -cállate y siéntate- que de niños se nos enseñó, -no hables, escucha-. La disciplina se encarga de hacernos virtuosos, pero también o mejor dicho, en base a distinguir nuestros actos, a guiarlos e incluso controlarlos. Se trata de una regulación en nuestras emisiones sonoras.

Nos dice Castro que “los sujetos virtuosos son producidos a partir de prácticas racionales [...]. El acondicionamiento de conductas deseadas a través de ejercicios diseñados por pedagogos que se repiten metódica y mecánicamente”, es decir, las disciplinas(Castro, 2012: 70).

Por lo que el mundo se dividió según el mismo autor en los virtuosos y los no virtuosos, o retomando a Sloterdijk cuando habla de Wittgenstein en los cultos y los incultos. Cuya base rutinaria de todas las culturas y de las competencias susceptibles de entrenamiento es constituida por la suma de las disciplinas (Sloterdijk, 2012: 205), lo cual nos lleva a una búsqueda insaciable por el desarrollo de las capacidades, por una búsqueda irreparable del ejercitarse y estar en forma en la vida. Lo cual lleva de manera simultánea a crear nuevos centros donde ejercitarse “Con el tiempo, estas unidades de entrenamiento renovadas transforman la sociedad en su conjunto en una asociación de prácticas de la que se habría adueñado la tensión de ascender” (*ibid.*: 428).

Uno de estos centros de entrenamiento serían las escuelas fundadas según Sloterdijk en pirámides cada vez más altas de virtuosismo politécnico sobre un sustrato de gente miserable y sobrante⁴⁷, siendo la disciplina por la fuerza la única vía de desarrollo para estas últimas personas. (*ibid.*: 440) “El nuevo acento puesto en la historia del arte hace de ella una rama de la historia general de las ejercitaciones y los entrenamientos” (has de cambiar 461).

En las escuelas estandarizadas se establece como principio de coerción, la norma; todo lo que no se ajuste a la regla o se aleje de ellas, las desviaciones son objeto de penalidad disciplinaria (Foucault, 2009) “La penalidad perfecta que atraviesa todos los puntos, y controla todos los instantes de las instituciones disciplinarias, compara, diferencia, jerarquiza, homogeiniza, excluye. En una palabra, normaliza” (Foucault, 2009: 213). Obliga a la homogeneización pero diferencia, individualiza.

En las escuelas de música la disciplina produce sujetos con un fuerte dominio y control sobre su cuerpo, sus movimientos, sobre todo un desarrollo mayor en la habilidad motriz fina, en la coordinación, pero también sobre las emociones, los gestos. El entrenamiento no sólo abarca lo motriz, también el control mental, la concentración, y la regulación de las emociones, donde a través de mecanismos como los recitales y conciertos, los exámenes públicos, el control del tiempo y el espacio donde puedes y no tocar tu instrumento, así como las sanciones morales y la opinión pública, se busca un cierto nivel musical pero sobretodo disciplinario que homogeinice sujetos y que al mismo tiempo los diferencie.

Es decir, se tiende a lo musical, pero no todo es musical, hay de música a música, hay de músicos a músicos. La norma nos dice cómo tocar, cómo sentarse, cómo no hacerlo; excluye formas, instrumentos, contenidos y entre

⁴⁷ Hay que recordar que Sloterdijk retoma a Foucault y el cambio marcado por la búsqueda de fuerza de trabajo de “hacer morir, dejar vivir” a “hacer vivir, dejar morir”, sin embargo para Sloterdijk gran parte de las disciplinas surgen a partir de un “sistema de repezca” para capturar a las personas sobrantes del fracaso de la integración a la vida profesional.

estas acciones nos norma, nos dice cómo ser, algo así como -todos somos músicos, pero yo no me equivoco-. Marca los límites y las desviaciones, y mientras somos parte de esas disciplinas, el poder se ejerce sobre nosotros y nos conduce en comportamientos, en conductas, actúa sobre nuestro campo de posibilidad, actúa sobre nosotros actuantes (Foucault, 1988).

Nos dice entonces Esposito que:

El sistema de normas es definido como el conjunto de reglas sociales, institucionales, lingüísticas que estructuran la vida de los hombres según determinados ordenamientos de control y poder [...] Aunque se produzcan en función de una finalidad distinta, tanto en el caso de la ley como en el de la norma los sujetos son preconstituídos por algo que a la vez los excede y precede. O [...] los excede precediéndolos: la vida se presenta ya incluida en su determinación normativa. (2009: 202)

2.2.1.2 Tecnologías

Debemos entender para este trabajo tecnología en dos formas, la primera como se ha estado usando hasta ahora: la fabricación de objetos para satisfacer necesidades, es decir como instrumento, “como medios que persiguen fines políticos, [y la segunda] como formas de hacer política” (López Gómez, 2005: 28). Con la primer forma de entender tecnología, se exacerba el control y la vigilancia; [...] facilita la consolidación del poder dominante, [pero] también permite a todo individuo -y a todo grupo- inventar lugares secretos -y nuevos- donde transgredir, momentáneamente ajenos al alcance del poder” (Berenguer, 2005: 9) por lo que nos permite también de otra forma tomar el poder. Es de esta misma forma que retomamos anteriormente el planteamiento de Walter Benjamin, pensando en que “Las transformaciones del poder han ido acompañadas siempre de transformaciones en las tecnologías sonoras” (López

Gómez, 2005: 28) que si bien han sido de manera unilineal, son acciones como la refuncionalización lo que permite su multilinealidad.

Sin embargo, para dimensionar la oración de López Gómez, es necesario entender las tecnologías no sólo como instrumento, sino como una segunda forma, la de hacer política, como formas de relacionarse, (*ibid.*: 30-31) En palabras de Castro, “La técnica, [...es] el conjunto de acciones coordinadas, estratégicas, reglamentadas y orientadas al logro de una finalidad precisa” (Castro, 2012: 65).

En el primer caso, la tecnología es un instrumento que no añade nada a la realidad más allá de los fines prefijados que debe realizar, el segundo caso, la tecnología como mediadora, [...] traza nuevas relaciones entre elementos diversos y de ese modo añade realidad” (López Gómez, 2005: 31).

Es en estas dos formas de tomar la tecnología, donde podemos ver la doble forma del glitch, como herramienta y como resultado, como un medio para la creación sonora y como forma de relacionarse y entender el mundo pero también entenderlo en tanto acciones reglamentadas y orientadas. Podemos decir que de la primer forma de tecnología, no todas las tecnologías sonoras son formas de hacer política, algunas son perpetuadoras de un sistema dominante, justamente como herramientas o instrumentos, si bien (desde esa misma forma de tecnología) todas tienen la posibilidad de ser tecnología en la segunda forma que vimos⁴⁸. El glitch por tanto es herramienta y es resultado sonoro, pero puede no serlo o no serlo todo el glitch que se produce, de igualmente que orienta la forma en la que nos relacionamos.

⁴⁸ En tanto forma de relacionarnos y entender el mundo y entenderlo en tanto el conjunto de acciones coordinadas, estratégicas, reglamentadas y orientadas al logro de una finalidad precisa

Al respecto nos dice Gari

Escuchar, censurar, registrar, vigilar, son armas de poder. La tecnología de la escucha, ordenación, almacenamiento y transmisión del ruido son parte esencial de este arsenal: la escucha y su memoria permiten controlar la historia, manipular la cultura de un pueblo, canalizar su violencia y orientar su esperanza. Así es como la tecnología contemporánea [...] transforma las acústicas del control en un gigantesco aparato que emite ruido y a la vez en un gigantesco radar capaz de escucharlo todo. (Gari, 2005: 4)

“La tecnología política es, por tanto, la producción de subjetividades”
(López Gómez, 2005: 33)

2.2.1.3 Antropotécnica

Hemos visto a partir de Rancière lo policial y cómo la disciplina de Foucault se inserta en ella al operar en el cuerpo a partir de operaciones minuciosas, organizando y ordenando la vida. Esta disciplina e incluso lo policial se encontraría dentro de lo que Sloterdijk llama: esferas “como aquellas ‘envolturas protésicas’ en las que el hombre se inmuniza contra la naturaleza externa e interna. Se trata pues, de un medio ambiente artificialmente creado a partir de unas muy precisas “técnicas de climatización”⁴⁹ (Castro, 2012: 66).

Las antropotécnicas son entonces, estrategias de inmunización que producen fundamentalmente sujetos, por un lado se trata de técnicas para

⁴⁹ Si bien Sloterdijk, en su trabajo retoma a Foucault y la disciplina, para este autor “estar-en-el-mundo significa ya desde siempre formar esferas, de tal modo que el ser-en-esferas constituye la relación fundamental para el ser humano” (Castro 66), es decir que las distintas formas de sociedades como la de la Edad Media, la disciplinar o la de control están fundadas bajo el supuesto de que todas las sociedades son proyectos inmunológicos del exterior e incluso el interior, según Sloterdijk, el hombre ante su falta de especialización orgánica se ve obligado a adaptar su medio ambiente, a ser un ser cultural. Castro 65

dejarse operar y por otro de autooperación, las primeras se tratan de la producción de hombres por otros hombres para mejorar el mundo, mientras que las segundas, de la producción de uno mismo, para mejorarse así mismo; lo cual quiere decir que se seleccionan formas específicas de comportamiento social, tanto para mejorar el mundo como para la mejora de sí, algunos comportamientos son inhibidos, mientras que otros son desinhibidos (Castro, 2012). Por lo que la antropotécnica se trata de una ejercitación de distintas prácticas tanto corporales como mentales (Noguera, 2017: 28) con la finalidad de crear subjetividades.

Si la mejora del mundo y de uno mismo consiste en seleccionar formas específicas de comportamiento y hacer una ejercitación de ellas, quiere decir que para Sloterdijk, lo humano no tiene forma, hay un espacio abierto, un claro en donde lo humano se produce, que es necesario producirlo, mantenerlo y superarlo; y para ello, requerimos de ciertas técnicas, de ciertas prácticas, de ciertos ejercicios [...]” (Noguera, 2017: 30)

Nos dice Sloterdijk, que:

Para obtener una mejora el agente actúa sobre sí mismo por la vía rápida del entrenamiento diario; en cambio, cuando se trata de una vía para mejorar el mundo, ese agente se convierte en usuario de una serie de medios de optimización objetiva, que modifican su propio status ético de una forma, en todo caso, indirecta, si bien no carente de importancia. Esta distinción concernía directamente al modo como la exigencia de transformación de la vida modifica la existencia del individuo. (Sloterdijk, 2012: 475)

Sloterdijk nos está diciendo que construimos nuestra existencia con base en estatutos o normas sociales, por lo que mejorar el mundo consiste en adaptarlo y la mejora de sí mismo sería entonces adaptarnos a lo que ya

adaptamos. Es decir la mejora del mundo según esta visión consistiría por ejemplo en crear una esfera de lo musical, en una selección de los sonidos y su organización, para entonces la mejora de sí como parte de un virtuosismo en esa misma esfera, a través de la disciplina y las normas que ya impusimos en primer lugar, porque hay que recordar que para Sloterdijk, el humano carece de especialización orgánica, por lo que adapta la naturaleza o más bien, crea una naturaleza ficticia a la cual adaptarse.

La antropotécnica entonces aunque se puede expresar en el virtuosismo, se trata principalmente de producir subjetividades. En el caso del glitch se trata de cómo los creadores generan ciertas condiciones para producirse como sujetos a partir de un discurso sonoro centrado en los errores y es justamente acá que deviene lo político.

2.2.2 Lo político

Si bien Sloterdijk está haciendo mención a cómo como seres humanos construimos un mundo en el cual poder habitar y desarrollarnos, podemos decir que Rancière por su parte desarrolla la policía y la política dentro de esta misma idea, diciendo por ejemplo que “Hay política simplemente porque ningún orden social se funda en la naturaleza, ninguna ley divina ordena las sociedades humanas” (Rancière, 1996: 31)

Para este último, existe una fábrica de lo sensible que se puede entender como “la constitución de [...] un hábitat común, mediante el trenzado de una pluralidad de actividades humanas [... e implica] una distribución polémica de las maneras de ser y de las “ocupaciones” en un espacio de posibles” (Rancière, 2009: 15). Es decir que la policía como una configuración de lo sensible, de las maneras de hacer y ser, se instaura gracias a ciertas esferas de un ambiente artificial que creamos para sobrevivir. En estas esferas escogemos formas de hacer en específico que no son instauradas por la

naturaleza sino sobrepuestas a las que nos ceñimos como individuos a través de la disciplina y ciertas tecnologías, sin embargo este orden supuestamente natural sobre el que descansan las distribuciones sociales es interrumpido por la parte de los que no tienen parte en la búsqueda de un escenario común, por una ruptura en la configuración de lo sensible, es decir, una política, es asunto siempre de modos de subjetivación.

Para adentrarnos en la subjetividad, es necesario antes hablar sobre política. Según Rancière, es una actividad que:

Rompe la configuración sensible donde se definen las partes y sus partes o su ausencia por un supuesto que por definición no tiene lugar en ella: la de una parte de los que no tienen parte. Esta ruptura se manifiesta por una serie de actos que vuelven a representar el espacio donde se definían las partes, sus partes y la ausencia de partes. La actividad política es la que desplaza a un cuerpo del lugar que le estaba asignado o cambia el destino de un lugar; hace ver lo que no tenía razón para ser visto, hace escuchar un discurso allí donde sólo el ruido tenía lugar, hace escuchar como discurso lo que no era escuchado más que como ruido. (Rancière, 1996: 45)

La política es principalmente la presencia de la parte que no tiene parte, dicha presencia no puede sino ser en primer lugar conflicto, el enfrentamiento mismo de distintos tipos de partición de lo sensible (Rancière, 1996), la irrupción al orden establecido.

La política entonces, vista como esta actividad donde se deshacen las divisiones del orden policial, es la configuración de nuevas subjetividades. Entre el orden, la disciplina y la norma de quienes pueden crear y cómo crear, con qué sonidos trabajar y hasta que emisiones sonoras reprimir es que la

refuncionalización y el error aparecen en el orden de lo político configurando nuevas subjetividades.

2.2.2.1 Subjetividades

Tanto para Foucault como para Sloterdijk, la subjetividad es producto de diversas técnicas y tecnologías. Para Foucault, “El individuo es sin duda el átomo ficticio de una representación “ideológica” de la sociedad: pero es también una realidad fabricada por esa tecnología específica de poder llamada “disciplina”. (2009:225) ya que “al sancionar los actos con exactitud, calibra los individuos “en verdad”; la penalidad que pone en práctica se integra al ciclo de conocimiento de los individuos” (*ibid.*: 212). Mientras que para Sloterdijk, el sujeto es fruto de las distintas técnicas aplicadas sobre él por otros y por el mismo.

Al respecto nos dice Castro que:

La repetición metódica de actividades tales como levantarse a una misma hora, asistir a misa, comer, trabajar en el jardín, cocinar, limpiar, orar, escribir manuscritos, escuchar la lectura de los textos sagrados, etc., servía para criar un tipo de hombre capaz de distanciarse del mundo, esto es, de colocarse en un nivel de inmunidad ‘superior’ al de la mayoría de las personas. A través del ejercicio, la concentración y la disciplina personal, es posible diseñar una forma de vida capaz de inmunizar al sujeto contra las contingencias de la existencia [...] Vivir no es algo que acontece de forma natural sino que es una cuestión de fitness, de estar-en-forma, de formarse a sí mismo a partir de un sistema de reglas (Castro, 2012: 71).

Es decir, de ajustar la vida a la forma de vida⁵⁰, de encontrar la buena forma. Esta buena forma se instala en las escuelas, que según Sloterdijk se basan en el hallazgo del error, en hacerlos conscientes y corregirlos, en aprender de ellos y eliminarlos (Sloterdijk has de cambiar), detalle que nos viene a bien cuando partimos del error, hacia las disciplinas y la forma en cómo configuramos nuestro mundo y a nosotros mismos, ¿quiénes somos? ¿qué deben reconocer los otros en mí y yo mismo?⁵¹ o cómo a través de ciertos dispositivos se producen y codifican determinadas formas de vida. (López Gómez, 2005)

Podemos entonces pensar en cómo la búsqueda por la calidad, la perfección, el virtuosismo y el insistencia en la ausencia del error nos ha configurado en la música, pero también en nuestras relaciones y en cómo percibimos el mundo, cómo nos ha marcado limitaciones en el cuerpo. En cómo el error condiciona nuestra subjetividad en una sociedad normalizada, con parámetros estéticos establecidos y dinámicas cambiantes pero en cierta forma normadas. Pero también, el error como detonador y visibilizador de esos límites, como potencializador de otros cuerpos en la música, de otras subjetividades, “mediante el rechazo del tipo de individualidad que se nos ha impuesto durante varios siglos” (Foucault, 1988: 11)

Si bien, una parte de los adelantos científicos han sido gracias al error⁵², también es cierto que nos han enseñado que no está bien equivocarse, que si cometemos un error tenemos que repararlo, remediar lo que hicimos o causamos, hay muchísimas palabras en español para un acto después del error tales como arreglar, componer, enmendar, restaurar, reparar, remediar e

⁵⁰ Sloterdijk cita a Wittgenstein quien en 1937 anotaba “Que tu vida sea problemática significa que tu vida no se ajusta a la forma de la vida. Y entonces tú has de cambiar tu vida, cuando se ajuste a la forma desaparecerá lo problemático”, para dar cuenta de las técnicas que operan sobre uno (2012: 184)

⁵¹ Según Foucault hay 3 tipos de lucha, la primera se opone a las formas de dominación, la segunda a las formas de explotación y la tercera, “las que combaten todo aquello que ata al individuo a sí mismo y de este modo lo somete a otros (luchas contra la sujeción, contra formas de subjetividad y de sumisión” (1988: 7) Nuestra investigación se adscribe a las luchas del tercer tipo...]

⁵² Como la penicilina, los rayos x o el viagra, entre otros.

incluso corregir, las cuales no nos hablan simplemente de la acción, sino de una técnica que actúa sobre nosotros, de una construcción de nuestra subjetividad. Por lo que nombrar al error como partida hacia la creación no es fortuito o una simple coincidencia, es una herramienta emancipatoria y de agencia sobre la supresión de “lo mal visto” o “lo mal oído”, de lo normado, lo establecido, lo policial.

Se trata entonces de un subjetivación política misma que

Produce una multiplicidad que no estaba dada en la constitución policial de la comunidad, una multiplicidad cuya cuenta se postula como contradictoria con la lógica policial [...]. Crea sujetos al transformar unas identidades definidas en el orden natural del reparto de las funciones y los lugares en instancias de experiencia de un litigio. (Rancière, 1996: 52)

La subjetividad política no crea sujetos, sino que transforma la configuración de la subjetividad, toda subjetivación es una des-subjetivación, arranca a los sujetos del orden primario para “recomponer las relaciones entre los modos de hacer, ser y decir que definen la organización sensible de la comunidad (*ibid.*: 58).

No se trata simplemente de una expansión en las formas de creación, sino de cómo esas formas de creación nos limitan o configuran, del reparto de las ocupaciones entre los que son músicos y todos los demás y el conflicto por aparecer en el escenario, por desidentificarse de ser “todos los demás” a una subjetivación política que irrumpe en el orden establecido, que si bien se generan ciertas condiciones para producirse como sujetos como en la antropotécnica, también se trata de un cambio en el planteamiento, de un cambio en la forma en que percibimos y nos relacionamos con el mundo, de tomar distancia del marco que regula nuestro acceso a la realidad. (Zizek, 2014)

CAPÍTULO III. CUANDO EL ERROR IRRUMPE

*“Uno debería romper sin compasión
las restricciones de la “universalidad concreta”
orgánica premoderna y reivindicar
el derecho infinito de subjetividad
en su negatividad abstracta”
Slavoj Zizek*

La música experimental en general, y en particular el glitch como herramienta sonora ha tenido lugar en distintos espacios en la Ciudad de México. En los últimos años podemos mencionar al Centro de Cultura Digital que le ha prestado interés a las prácticas que se producen y reproducen en el ciberespacio, así como a las distintas formas en que se crea música, imagen o video a partir de la tecnología digital, por lo que ha abierto el espacio para el diálogo y la presentación e intervención de artistas cercanos al error⁵³; también el Laboratorio de Arte Alameda que se interesa por la producción e investigación de prácticas artísticas que dialogan con la tecnología⁵⁴, o el museo Ex-Teresa Arte Actual que se enfoca en la difusión de arte contemporáneo, el performance, el arte sonoro, conciertos de música contemporánea y arte experimental⁵⁵. El Centro Cultural de España en México

⁵³ Por ejemplo el evento “Glitch: en búsqueda del error digital” que se llevó a cabo el 25 de enero 2019, y en cuyo conversatorio participaron Canek Zapata editor y artista de internet, Martha Maya comunicóloga y videógrafa especializada en técnicas relacionadas al glitch, Kasper Ravel artista y curador interesado en el arte en internet, así como mixes sonoros de Marianne Teixido, Leslie García y Malitzin Cortés quienes se desarrollan como artistas multimedia e incursionando en el código, video, desarrollo de hardware, animación y *live cinema* entre otras prácticas.

⁵⁴ Entre otras exposiciones podemos mencionar por ejemplo “Modos de oír: prácticas de arte y sonido en México. Archivo Abierto” donde en conjunto con el Ex-Teresa Arte Actual se exhibieron esculturas y objetos sonoros, así como grabaciones e instalaciones sonoras. Dicha muestra tuvo lugar del 27 de noviembre 2018 al 31 de marzo 2019

⁵⁵ Podemos mencionar por ejemplo el evento “A la escucha del código fuente: Una aproximación al live coding en México”, evento enfocado en música, sonido e imagen por programación. Se presentó el 1 de marzo 2019

también está interesado en el arte, la ciencia y la tecnología⁵⁶, así como la iniciativa Laboratorio de Ciudadanía Digital, plataforma que mezcla las artes, ciencia, cultura y tecnología, así como las distintas fábricas de artes y oficios ubicados en la periferia de la Ciudad de México, con un perfil de centro cultural como de escuela⁵⁷. Esto sin mencionar los distintos festivales institucionales e independientes que se hacen cada año como “Aural”, “Volta”, “Mutek México”, entre otros.

En esta investigación nos centraremos en dos casos de análisis, por un lado el taller “Glitch-Tapes” el cual tuvo lugar en el Faro Aragón en distintas fechas de los meses octubre, noviembre y diciembre 2018, y por otro lado piezas específicas del material discográfico de Hernani Villaseñor Ramírez, retomamos estos casos porque nos parecen ilustrativos primeramente sobre los tipos de error según el proceso de creación, es decir el pure glitch y el glitch alike, pero también porque a través de ellos podemos observar y ahondar en el proceso político que conforma al glitch. Haremos también uso de distinto material etnográfico en otros eventos y con distintos actores.

El glitch al que nos referimos está enmarcado en la exploración sonora y la música experimental. Para abordar este capítulo nos parece importante retomar los dos tipos de glitch que mencionamos en el primer capítulo, pure glitch y glitch alike, es decir glitch puro y glitch provocado, el primero cuando el error, la falla simplemente ocurre en el evento, más dirigido hacia el azar, y el segundo cuando se busca que ocurra e incluso se sabe cómo incidir en los medios para hacer que en el proceso se presenten errores que involucren el resultado final.

⁵⁶ El CCE tiene un programa llamado “Alineal” donde conjuga diversas prácticas musicales y sonoras como la música electrónica, experimentación sonora, performance audiovisual, entre otras al mismo tiempo que se presentan variedad de artistas.

⁵⁷ Se les conoce como Faros y son seis, Aragón, Tlahuac, Oriente, Indios Verdes, Milpa Alta y Milpa Alta-Miacatlán

En este capítulo expondremos dos casos que nos muestran estas dos formas de hacer glitch, por un lado el glitch que sucede en el evento y se aprovecha y por otro el glitch en el que se incide, el que se busca.

Los conceptos que vimos anteriormente nos ayudarán a desmenuzar estos dos casos. Veremos cómo la búsqueda de una estética en particular es también política, así como el error puede ser todo un acontecimiento.

3.1 Procesos creativos

Siguiendo la forma de Capítulo II es que este apartado responde a una búsqueda por nuevos sonidos, por escuchar lo que no se escucha y por crear con lo que no se ha creado o se ha dejado de crear, por expandir la práctica, por abrir los oídos, por introducir caminos, pero sobretodo por dejar volar la creatividad; este apartado responde entonces al proceso de hacer fallar y a la búsqueda del error como parte de una estética particular.

La búsqueda del error como proceso creativo nos parece importante ya que la forma en la que hacemos lo que hacemos, en la que creamos y con qué lo hacemos, incide directamente en quiénes somos; las reglas de un campo por más abstracto que parezca también inciden en lo que sentimos, en qué sentir y cómo sentir, cómo nos relacionamos con otros y con nuestros instrumentos e incluso nuestras emisiones sonoras, por lo tanto no se trata de una estética separada de los sujetos, sino de un sistema de normas que determina qué sentir y por tanto cómo nos hacemos sujetos. Pensamos que en el proceso ya sea azaroso o inducido del error se reivindica la distribución de la configuración previamente establecida hacia las formas, los instrumentos y los actores mismos entre quiénes pueden tomar parte y quiénes no.

3.1.1 Construyendo, Hernani Villaseñor

El primer caso que retomaremos en tanto el proceso de creación, ilustra principalmente al glitch alike ya que el error no sucede de manera accidental o por coincidencia, sino que es provocado y planeado a la hora de producir sonidos, grabar o editar, por ejemplo con el uso de micrófonos caseros o en la saturación de alguna frecuencia. Nos centraremos en la obra de Hernani Villaseñor Ramírez, en particular el disco “Construcciones”. Hernani es oriundo de Morelia, Michoacán, en dicho estado inició su formación musical en el Conservatorio de las Rosas, desarrollándose en el área de percusiones, terminando la carrera estudió en la Escuela GMartell un curso sobre ingeniería de sonido y se hizo técnico de sonido en la *School of Audio Engineering* (SAE Institute) en Milán. Posteriormente regresa a Morelia donde con apoyo del Sistema Estatal de Creadores bajo el Programa de Estímulo a la Creación y Desarrollo Artístico de Michoacán presenta la instalación llamada “Somos un gran sistema de sonido” (2006-2007), en la que exploró sobre el paisaje sonoro y la espacialización, así como su relación con el entorno.

Conoce el Centro Mexicano para la Música y las Artes Sonoras (CMMAS) cuya misión es fomentar la creación y aprendizaje de la música contemporánea a través de las nuevas tecnologías, y es a partir de este acercamiento y de su interés por ampliar su paleta de sonidos que desarrolla “Construcciones”, proyecto apoyado por la Secretaría de Cultura de Michoacán (SECREA) y Flujo Alterno Records (FAR). En el marco de este proyecto, nos dice Hernani que había un auge en la música electroacústica, “un tipo de rebeldía en los compositores, creadores sonoros, en los discursos, de decirse compositor a artista sonoro, o compositor pero de música como con nuevos medios” (Hernani Villaseñor, comunicación personal, 2019). Este disco también es un proceso de transición en su desarrollo compositivo al mismo tiempo que cambió su residencia a la Ciudad de México.

Posteriormente su trabajo se desarrolló en la Universidad del Claustro de Sor Juana y en el Taller de Audio del Centro Nacional de las Artes (CENART) donde a partir del contacto con el taller de investigación ingresó a la maestría en Tecnología Musical de la Facultad de Música UNAM y después el doctorado en la misma rama.

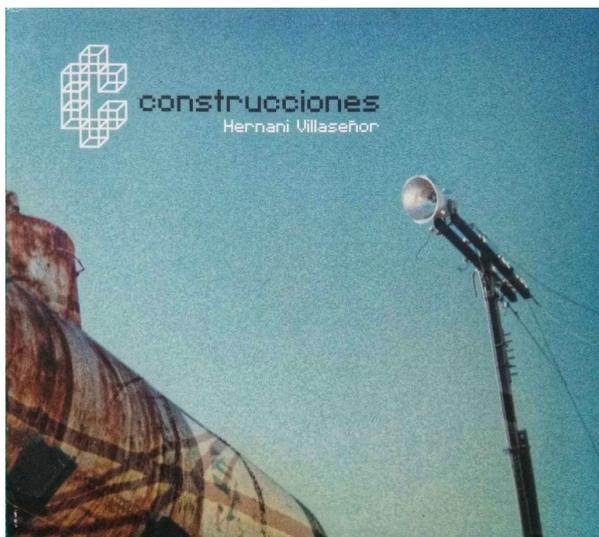
“Construcciones” es un disco que tiene lugar a partir del acercamiento al CMMAS y en coproducción SECREA y FAR, mismo que vio luz en septiembre 2008. Consta de 10 piezas, y aunque no es un disco basado únicamente en glitch, Hernani se encuentra interesado tanto en el entorno, como en descubrir y hacer uso de materiales o formas no tradicionales de hacer música. Cuatro son las piezas en específico con las que trabajó pensando en inducir el error y que veremos a continuación.

Las piezas del disco son⁵⁸:

1. Construcciones
 2. Ventanas microscópicas
 3. Diario sonoro
 4. La esperaba
 5. Ensalada inestable
 6. Paisaje
 7. Noise construction
 8. Siempre ansioso
 9. Mural
 10. Construcción 1
- (Ver Imágen 20 y 21)

⁵⁸

“Construcciones” es un disco que podemos insertar dentro de la música electroacústica o acusmática.



*Imagen 20: Portada del disco "Construcciones"
Hernani Villaseñor, 2008*



*Imagen 21: Contraportada del disco
"Construcciones" Hernani Villaseñor, 2008*

3.1.1.1 De saturación, cortes, loops y experimentación.

Las piezas con las que trabajaremos en cuanto al proceso creativo son “Ensalada inestable” (5), “Noise construction” (7), “Siempre ansioso” (8) y “Construcción 1” (10); estas piezas en específico aunque están planeadas y estructuradas, también están pensadas a partir del glitch, es decir en este caso en específico, usando objetos cualquiera (llaves, pedazos de madera, puertas) para producir sonidos, micrófonos de baja resolución y un software de una manera para la que no fue diseñado. En estas piezas⁵⁹ Hernani trabaja además con superficies percutidas metálicas y membranas de tarolas y toms; y la intención del proceso es principalmente forzar los errores llevando al extremo los *softwares* Max-msp y Supercollider, además de utilizar un software para procesos que no fue creado, el glitch también se encuentra en los instrumentos de baja resolución, como platillos rotos, platillo de juguete o de muy baja calidad, así como micrófonos piezoeléctricos colocados sobre las mismas superficies. Son estos materiales los que utilizó para grabar y posteriormente editar en el programa antes mencionado.

En estas piezas de Hernani, podemos encontrar el glitch tanto en el proceso de grabación como de edición. Por ejemplo en “Noise construction” (pieza 7) podemos escuchar un error que está presente en todas las demás piezas del disco, un ruido de fondo, sonidos rasposos, un sonido propio de los mismos aparatos, el cual es fruto de cosas que estaban mal en el proceso de grabación, por ejemplo usando micrófonos de baja calidad los cuales producen en sí mismo un sonido de fondo pero además siendo arrastrados en las distintas superficies, produciendo un ensuciamiento en el resultado sonoro final. El uso de micrófonos de baja resolución, piezoeléctrico o incluso un

⁵⁹

Específicamente “Ensalada inestable”(5) y “Siempre ansioso”(8)

micrófono electret⁶⁰ que él diseñó, mismo que al ser un micrófono casero no es lo adecuado para grabar en un estudio.

A partir de las grabaciones viene el proceso de edición donde hace uso de *loops*, *delays*, saturación en la entrada de los micrófonos, granulación o bajar de tono los sonidos antes grabados.

“Ese era mi material que yo pues estiraba y cortaba como todas estas como *trrrr trrrr trrrr*, entonces, digamos que en estas pequeñas grabaciones de metales, de platillos, use mucho como la granulación, pero no un plugin de granulación, yo lo que hice en Maxmsp fue como leer los sampleos, o sea, materiales como de 3 segundos, leer los milisegundos, has de cuenta una partecita así súper pequeñita y se quedaba ahí como en un loop y grabé muchísimo de eso y luego ya lo granicé, o sea todo eso que se oye *tac titac titac* está súper granizado. Sabía más o menos que iba a pasar, pero lo empujaba para que sonara como lo más errático posible” (Hernani Villaseñor, comunicación personal, 24 de julio de 2019)

Otro error del que Hernani hace uso a la hora de la edición fue cortar las ondas de sonido en el punto álgido y no en el punto cero:

“La cortas como a la mitad y la bocina ya no puede oscilar, entonces se queda pegada, no sabe qué hacer, *pam* regresa de golpe” (Hernani Villaseñor, comunicación personal, 24 de julio de 2019).

Bajar de tono algún sonido de la grabación hasta escuchar frecuencias que no escuchamos en la grabación inicial y que al ser tan grave las bocinas no pueden manejar, convirtiéndose entonces en un mal funcionamiento de la bocina; o por ejemplo un sonido que originalmente dura 1 segundo estirarlo a

⁶⁰ Es una variante del micrófono de condensador que utiliza un electrodo el cual está polarizado y no necesita alimentación. Son micrófonos muy sensibles al calor y a la humedad, es muy fácil también que acumule polvo lo cual produce zumbidos e interferencias. Tienen una baja respuesta en tonos altos y son muy sensibles a cualquier sonido por lo que en sonidos fuertes el preamplificador se satura y distorsiona la señal.

un tiempo de duración de 1 minuto, se escuchará distorsionado. Hernani sabía exactamente qué estaba haciendo, lo tenía planeado, sin embargo no por eso dejó de ser un error ni deja de ser desconocido el resultado sonoro.

Como hemos visto, estos errores no son azarosos, se van construyendo en medida de lo que la pieza va pidiéndole al creador, o como dice Hernani, “poner un sonido y ver qué me sugería -bueno aquí hay un *trrr*, tal vez un *prrr*-iba como construyéndolo a partir de lo que me sugería la última línea sonora”. (Hernani Villaseñor, comunicación personal, 24 de julio de 2019). Por otro lado también se trata de buscar los límites o permisibilidades que nos da la tecnología, exprimir posibilidades, ver qué más errores se pueden provocar, qué tan disfuncional pueda ser el proceso que produzca un sonido, buscar lo más *lo-fi*⁶¹, la más baja resolución. Hernani sabe que medios ocupar y cómo producir errores, sin embargo no con exactitud el resultado sonoro, el cual cada vez varía e incluso a veces puede ser imaginado y otras no, mismas que también dejó. Por ejemplo, en “Construcción 1”(10) podemos encontrar sonidos no planeados y no controlados, se trata de sonidos largos que se repiten en loop constantemente y al mismo tiempo se sobreponen unos con otros, los sonidos también fueron bajados de tono lo cual produce muchos graves, y es esta saturación de graves lo que hace que se sienta distorsionado, “apelmazado”.

Hemos visto por lo tanto el error principalmente en su forma inducida, lo que Moradi (2004) llama *glitch alike*. Las principales características de este tipo de *glitch* en la obra de Hernani son el uso de objetos como llaves, madera, instrumentos percutidos como membranas de tarolas y toms, o de baja calidad como platillos rotos, a los que además les fue arrastrado micrófonos electrec o piezoeléctricos. El uso de micrófonos de baja calidad, los cuales producen sonidos rasposos o un ruido de fondo, también se trató de forzar los programas Max-msp y Supercollider, es decir utilizarlos de una manera para la que no

⁶¹

Del inglés *Lo-fidelity*, baja fidelidad

fueron diseñados; así como de saturar granular o bajar de tono sonidos antes grabados.

Pasaremos entonces a ver el glitch en su forma inesperada, de azar, el pure glitch.

3.1.2 El error en el evento sonoro, “Glitch-tapes”

En este apartado nos centraremos en nuestro segundo caso de análisis, “Glitch Tapes”. “Glitch Tapes” es un taller que se impartió en el Faro Aragón en el año 2018 los viernes 12, 19 y 26 de octubre, 9 y 16 de noviembre y teniendo una sesión de acto en vivo el día 7 de diciembre, en un horario de 15:00 horas a 19:00 horas. Dicho taller fue impartido por Ismael Méndez (SNRNG)⁶².

Este taller tuvo como premisas experimentar con distintos recursos, tanto análogos como digitales, así como artículos en desuso y reciclados con el fin de democratizar las prácticas sonoras, y de que cualquier persona de 18 a 25 años, grupo etéreo al que estaba dirigido, pudiera tomarlo y crear por sí mismo un proyecto sonoro. Entre los objetivos del taller se estableció crear un arte-objeto en forma de casete por cada participante con una grabación hecha a partir de las herramientas impartidas en el taller; también buscaba reflexionar en conjunto sobre los procesos de producción y creación sonora y musical⁶³.

La primer sesión fue en un salón de cómputo en la parte alta del edificio, nos sentamos en círculo para poder escucharnos todos; fue una sesión introductoria en donde todos nos presentamos. Entre los asistentes había una chica que le interesaba la fisioterapia, un estudiante de diseño y comunicación visual, dos de antropología, un percusionista estudiando ingeniería del sonido,

⁶² SEÑORONGO

⁶³ Dicho taller formó parte del Laboratorio de Ciudadanía Digital, iniciativa del Centro Cultural España en México, de la Fundación Telefónica México, Fundación Bancaria “a Caixa” y el Ateneo Español <http://ccemx.org/evento/glitch-tapes/>

un comunicólogo baterista, otra chica estudió historia de las artes, otro chico se mostraba interesado por la electrónica, alguien más interesado en ser DJ, dos más estaban ahí porque les gustaba la tecnología y la relación con la música, un estudiante de diseño industrial, y otro más con carrera en lengua y literatura hispánica amante de los cassettes, es decir que estaba dirigido a un perfil de escucha con cierto capital cultural. En esta sesión, vimos y escuchamos también un breve panorama de la música electrónica y experimental hoy en día, así como de los distintos materiales con que se puede crear piezas sonoras.

Las siguientes sesiones las tuvimos en el salón inmediato abajo del primero, es un aula amplia y de colores crema y blanco, había una bocina negra de más de medio metro que junto con la luz emitían todo el tiempo un sonido agudo; a lo largo del salón del lado derecho había tres escalones que servían de gradas para sentarse.

En las siguientes dos sesiones abordamos principalmente la parte teórica, vimos las partes de una grabadora de cassetes, para qué sirve cada una y cómo identificar si alguna pieza está dañada, vimos los daños en los cassetes y maneras de repararlos o en su caso usar el daño, abordamos también la grabación en discos vírgenes y en discos previamente grabados. Por otro lado, nuestro facilitador, Ismael Méndez, planeó una dinámica de introspección, nos sentamos, cerramos los ojos y escuchamos, el exterior del salón, a nuestros compañeros y nuestro propio cuerpo con el fin de darnos cuenta de qué sonidos podemos producir y sentir, de los propios sonidos que producimos y de internalizar, llevar al cuerpo o mejor dicho, crear una conexión entre esos sonidos y los que podemos crear, es decir de que lo aprendido lo llevemos al cuerpo, a nuestro actuar y ser en el mundo, pero dando cuenta de que eso aprendido ha estado también en el mismo cuerpo; para vincularnos sonora y corporalmente con quienes somos. Es a partir de estas dinámicas que se va

construyendo una subjetividad en los asistentes, no sólo a partir del sonido sino del error en los procesos de creación, misma que abordaremos más adelante⁶⁴.

En la cuarta sesión primero trabajamos un poco más en conocernos, realizamos otra dinámica en la que escribimos en 3 pequeños papeles características que nos gustaran de cada uno, características que quisiéramos cambiar, y qué más quisiéramos hacer en este presente, intercambiamos los papelititos los cuales no tenían nombre así que lo que se intentó es ser el dueño del papel que nos había tocado y sentirnos identificados con eso; entre todo el grupo había quienes queríamos ser fotógrafos, artistas visuales, músicos experimentales, bailarines y poetas. El interés en esta dinámica fue sobre conocer más a las demás personas que estábamos tomando el taller juntos y que por unos momentos compartíamos el mismo lugar y espacio, en estrechar lazos y crear relaciones, así como en compartir experiencias desde la periferia, desde los que no estudiaron música pero también tienen emisiones sonoras y son capaces de crear, desde los que no somos poetas o artistas y sentirse identificados con eso, crearnos seres creativos, musicales, sonoros.

Posteriormente pasamos a la experimentación sonora para dar pie a lo que serían nuestras grabaciones como proyecto final del taller. La gente del Faro nos ayudó colocando una mesa larga donde se encontraba la mezcladora, pedales y cables, conectamos a la mezcladora un *walkman*, el pedal *reverb*, el distorsionador, y un micrófono, la mezcladora salía hacia unos monitores y una grabadora de casetes, aunque estos eran los instrumentos principales, cada participante del taller llevó pequeños objetos para hacerlos sonar e introducirlos en su grabación, entre los que se encontraban teclados de una octava y media, sintetizadores, y monotrones⁶⁵, pero sobretodo juguetes de niños que recuperaron de familiares o de tianguis, alguno decía los números del 1 al 10 en inglés y español, otro era una bocina que cambiaba la voz y otro decía los nombres de animales y los sonidos que éstos emiten, también llevaron un palo

⁶⁴

Mirar apartado 3.2.3

⁶⁵

Sintetizador análogo para efectos de sonido.

de lluvia, una quena y una kalimba, otros participantes llevaron objetos que tenían algún valor sentimental como una campana o monedas chinas; algunos otros participantes se guiaron más por el sonido que querían obtener e hicieron como sus instrumentos bolsas o botellas de plástico, también había instrumentos *DIY* como una caja de ritmos hecha con Arduino⁶⁶, un *spring instrument*⁶⁷ y una consola *atari punk*⁶⁸. (véase Imagen 22, 23, 24, 25)



Imagen 22: Monotron (Foto cortesía de Mai)



Imagen 23: Spring instrument (Foto cortesía de Mai)

⁶⁶ Arduino es una plataforma de desarrollo basada en una placa electrónica de hardware libre para programar.

⁶⁷ Es un instrumento que consta de una caja con cuerdas y/o resortes los cuales tienen salida para ser amplificados.

⁶⁸ Es un oscilador que emite ondas cuadradas.



Imagen 24: Consola Atari Punk



Imagen 25: Caja de ritmos (Foto cortesía de EXSOR)

Los participantes pasaron poco a poco a experimentar con los instrumentos y demás artefactos, uno por uno extendía sus brazos hacia la mezcladora y hacia todo lo demás, sin embargo todos parecían estar muy tímidos un tanto sin saber qué hacer o cómo hacerlo. Nos dimos 2 minutos para “moverle” y pude observar que en la mayoría de los participantes se reflejaba un nerviosismo, algunas manos temblorosas y dubitativas, incluso cuando acababa alguien nadie estaba seguro de querer ser el siguiente, el cuerpo estaba rígido, lejos o escondido de la mesa donde se encontraban los artefactos, el lugar designado para la experimentación.

Mientras todos pasábamos, Ismael hacía un registro visual de lo que ocupábamos y cómo lo hacíamos, nos decía que no nos preocupáramos que para eso estábamos en el taller, para equivocarnos.

Carlos, un compañero, pasó y empezaron sus dos minutos, movió algunos niveles de la mezcladora, se dirigió hacia el pedal *reverb* y también ajustó algunas cosas, pasó entonces al monotrón y no se reproducía nada, lo intentó modificar varias veces y nada pasaba, de repente un poco asustado y

con las manos temblando preguntó por qué no estaba sonando y miró a otros chicos que estaban cerca. En un instante todos estábamos viendo que sucedía, por qué no sonaba, dos compañeros se acercaron, revisaron un poco los cables y vieron que no estaba bien conectado, cambiaron las conexiones, lo probaron y se lo regresaron. Entonces, empezó a sonar. Ismael al ver que todos estaban nerviosos trató de encauzar el objetivo del taller diciéndonos: “Rompan esos moldes, que surjan cosas nuevas”.

En la siguiente sesión hicimos pruebas con casetes y grabadoras, lo que anteriormente habíamos visto en la parte teórica lo llevamos a cabo con la pieza ya lista de un compañero. Además nos encargamos de intervenir los casetes que ocuparíamos para el arte-objeto final, de hacer la portada y su estuche.

A lo largo del taller, pude observar que a Ismael le interesaba que todos pudiéramos hacer relaciones más estrechas, que no se tratara de terminar el objeto final de manera individual, sino de tener contacto y de apoyarse entre todos, pensando principalmente en que todos veníamos de distintas áreas:

“Lo que abordamos en este taller fue la emancipación como del ser, sí, el pretexto es la experimentación y pues resultados visuales, un poco de todo, es un crisol, en realidad el taller era, sí enfocado al audio pero la mayoría de los que tomaron el taller tienen distintas habilidades no sólo en el sonido, muchas veces en foto, dibujo, pintura, electrónica, entonces era un poco irresponsable solo enfocarnos al audio y no abordar todas esas prácticas para unir las en algo no? Lo importante de estar congregados aquí es formar comunidad, formar ciudadanía y formar prácticas autogestivas, autosustentables” (Ismael Méndez, presentación de "Glitch Tapes", 7 de diciembre de 2018)

Para la sesión en vivo, nos dividimos en dos grandes equipos encargados de los distintos sets, cada set tendría experimentación tanto en la parte sonora como en la parte de los visuales. Nos organizamos por duplas y

éramos aproximadamente ocho, 4 encargadas de la parte sonora y 4 de los visuales. A esta sesión estuvo invitada gente externa del taller, así como los organizadores y directores del Faro.

Antes de la presentación, Ismael presentó el trabajo realizado por los compañeros, habló sobre los límites que nos impone la sociedad y la normalización de la educación, del consumo y de la creatividad.

“Lo que abordamos en este taller es un poco emanciparnos de esta educación que nos adoctrina desde pequeños, de que sales de punto A y tienes que llegar a punto B, cuando las cosas no son así en la vida real, uno se enfrenta a problemas que nunca ve en las educaciones institucionales” (Ismael Méndez, presentación de "Glitch Tapes", 7 de diciembre de 2018).

Antes de abrir paso a la presentación de los compañeros, Ismael explicó el objetivo del taller, la importancia del error en el proceso y en el resultado:

“Todos van a hacer una improvisación, y mucho de esto es el error, es el eje principal, tomar al error como detonante para hacer procesos creativos, entonces es probable que durante el set haya como errorcillos, pero pues en este taller los fuimos como entrenando para que adaptaran esos al set y esos errores los sacaran adelante y no se vieran como “errores”, sino accidentes provocados” (Ismael Méndez, presentación de "Glitch Tapes", 7 de diciembre de 2018).

Después de la presentación de Ismael, empezó el evento. Los compañeros encargados de los visuales llevaron 2 cámaras digitales tipo *handycam* conectadas directamente a proyectores y en el mismo acto llevaron objetos que pudieran moldear como agua, pasto y bolsas para proyectar y acompañar lo sonoro. En la parte de lo sonoro había las mismas cosas que la última vez, todos se veían más concentrados y tenían una idea de qué querían que sonara, si bien no hubo ensayo previo, sabían qué querían transmitir al público pero sobretodo tener para sí mismos. A pesar de que se veían

nerviosos, ansiosos y se movían de un lado al otro antes de pasar, o las manos aún les temblaban, e incluso de que no se escuchara precisamente lo que tenían en mente, aprovecharon esos sonidos no planeados sacando adelante el set y mostrándose más seguros.

Si bien muchos de los artefactos que se utilizaron en este taller corresponden a la búsqueda por el error, como la grabadora de casetes o instrumentos de mediana calidad, en esta pequeña muestra etnográfica no se está buscando como tal producir un error en la máquina, o no se está provocando a que falle, sino que se está abierto a la posibilidad de que aparezca y si aparece poder incorporarlo a la práctica, sacarle provecho. (véase Imagen 25, 26, 27, 28)



Imagen 26: Instrumentos de la presentación del taller "Glitch Tapes"



Imagen 27: Presentación del taller "Glitch Tapes". En la foto: Nico y David

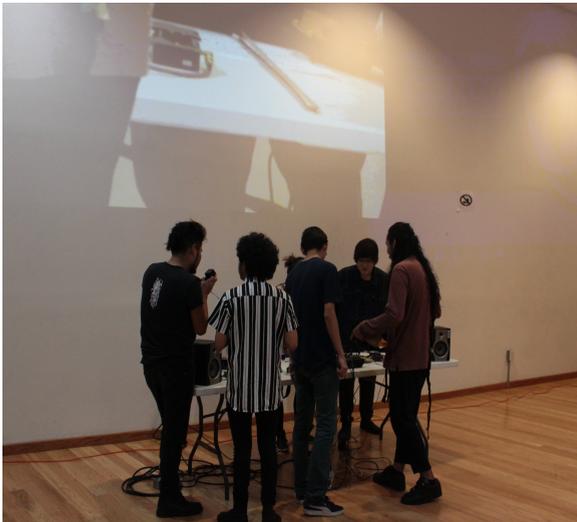


Imagen 28: Presentación del taller "Glitch Tapes". Parte del audio



Imagen 29: Presentación del taller "Glitch Tapes". Parte de los visuales. (Foto cortesía de SNRNG)

3.1.3 Aprovechando el error. Otras formas de hacer glitch, otros testimonios

Mencionábamos con anterioridad otros recursos donde el glitch está presente, en el *live coding* por ejemplo, el error también tiene una fuerte incidencia:

“Cuando grabo la pantalla de mi computadora haciendo *live coding*, el sonido no alcanza a grabarse en sincronía con la imagen entonces como que hay un momento en que la computadora se inventa cosas para tratar de llenar esos huecos y lo ubico como sonidos muy pequeños que des-sincronizan mi música, mi rítmica, que la suben de tono, la alentan pero cuando la alentan como que la hacen muy aguda, pero son momentos como de medio segundo, como describirlo mmm pues si usamos una onomatopeya sería un -kiiiic kiiiic kiuucg kiii kuuuu- no sé, como raspado” (Hernani Villaseñor, comunicación personal, 23 de agosto de 2018).

Este error del que nos habla Hernani en el *live coding*, está relacionado con lo inesperado, con la incertidumbre, ya que al ser música programada en el acto están en cuestión tanto los saberes técnicos previamente desarrollados e internalizados por el *coder* como las habilidades para responder a estímulos no planeados:

“tú estás programando y muchas veces no te queda muy claro que es lo que va a salir. Estás pensando que va a haber un tipo de sonoridad y no te sale, pues conceptualmente podrías llamarle un error, pero si tu lo asumes y dices estoy dejándome llevar por la incertidumbre, bueno, ahí cambia el concepto pero al final de cuentas es lo mismo no? algo que tú estás realizando que va a tener una salida sonora pero que no te queda muy claro o no sabes a ciencia cierta que va a salir de un modo o de otro” (Hernani Villaseñor, comunicación personal 23 de agosto de 2018).

En una sesión de *live coding* que se llevó a cabo en la Casa del Lago UNAM en febrero 2018, Alexandra Cárdenas, la *coder* que guió la sesión también mencionaba la incertidumbre y el tener noción de qué va a pasar pero estar abierta a las posibilidades que van sucediendo o que se van cancelando y produciendo sonoridades no esperadas:

“yo tengo una noción muy clara de los sonidos y de los comportamientos pero no de exactamente del resultado, porque los algoritmos tienen como una vida propia, esa es la diferencia con un instrumento acústico que hace exactamente lo que yo le diga, bueno esta también es exactamente lo que yo le diga pero puede variar” (Alexandra Cárdenas, cierre de presentación en Casa del Lago, 3 de febrero de 2018)

Alexandra mencionó que el error es “importantísimo”, “vital” en sus prácticas, precisamente porque a partir de un número extra o una coma menos, la computadora puede codificar sonidos muy distintos que tal vez no estaban planeados pero que resultan y no dejan de ser integrados en su práctica.

“puede pasar que sin querer haces un error y aquí lo que estamos proponiendo es revalorar ese error que cometes involuntariamente y ya verlo desde afuera y ver bueno, sino sonó esos 5 primeros minutos, entender que son 5 minutos de silencio no? Es una nueva forma de ver la música, y a mi si me ha pasado que de repente si me quedé trabada en un sonido un *noise* así <CGGG> y yo wao que padre” (Alexandra Cárdenas, cierre de presentación en Casa del Lago, 3 de febrero de 2018)

Otra forma de aprovechar al error es por ejemplo corrompiendo el código de información de nuestro archivo, es decir que podemos abrir un archivo de audio en un software para editar imagen, al ser información digital se reproduce una imagen aparentemente sin contenido y no la forma de onda que se vería en un software para edición de audio, podemos editarla desde ahí,

experimentar con los filtros, cortar, copiar y pegar partes, modificamos ese archivo y lo exportamos de nuevo en audio. Habremos editado azarosamente un audio. (véase Imagen 25)⁶⁹

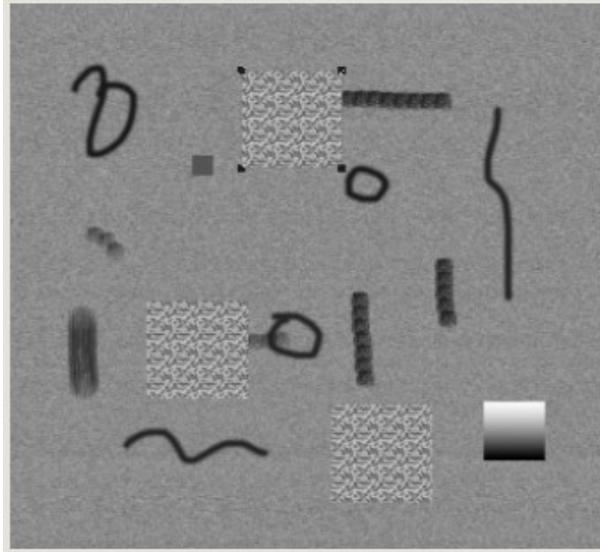


Imagen 30: Edición de la canción de "Bohemian Rhapsody" de Queen a partir del programa Photoshop.

Podemos hacer el proceso ahora desde un archivo ejecutable en un software diseñado para editar audio. Cristian Bañuelos hace este procedimiento con el archivo ejecutable de Windows importado en el programa Audacity y exportado posteriormente en audio⁷⁰. El colectivo "Armstrong Liberado" por ejemplo, tiene un banco de audios donde podemos encontrar los

⁶⁹ Imagen del proceso de edición de la canción "Bohemian Rhapsody" de Queen a partir del programa Photoshop. Dicha edición fue realizada en el marco del Laboratorio de etnografía sonora y adecuada para formar parte del dossier "La escucha etnográfica".

⁷⁰ Cristian Bañuelos ("Holomorfo") https://www.jamendo.com/track/1284002/databending-no-2-dano-permanente?fbclid=IwAR3nu4-GK9Y1Q61p1JZc3jIQolpS_BPOEBeuYITcc2SIMHPT4oQ4Vdxv-H4

resultados sonoros de imágenes importadas y procesadas en software de audio⁷¹.

Irrumpir la grabación de los datos de una memoria micro SD es otra forma de modificar o corromper la información original, este proceso es el que Fabián Ávila experimenta en el paisaje sonoro de la Fiesta del Mole 2015⁷².

Estas formas en las que corrompemos el código de información de los distintos archivos o hay una mala lectura tanto del archivo de audio como del de imagen es llamada *databending*.

De igual manera, los músicos que trabajan alterando el circuito físico de los dispositivos electrónicos y están de este modo modificando el sonido inicial del aparato, están haciendo *circuit bending*:

“todos los músicos que trabajan con *circuit bending* creo que está implícito el error, pero ese es un error provocado, inducido totalmente, vamos a hacer que funcione mal un instrumento musical electrónico que originalmente estaba hecho para funcionar de una manera y al alterarlo electrónicamente acaba sonando de otra” (Hernani Villaseñor, comunicación personal, 23 de agosto de 2018).

Alejandro Juárez, uno de los participantes del taller “Glitch Tapes” y fundador de EXSOR⁷³ quien también ha incursionado en el *circuit bending* nos dice que es:

“Hacer una intervención, modificar el comportamiento, al momento de hacer corto circuito en las placas electrónicas, encontrar un nuevo sonido, agregar

⁷¹ Banco de audios del Colectivo Armstrong Liberado <https://armstrongliberado.wordpress.com/audio-libre/>

⁷² Fabián Ávila <https://neuralxolotl.bandcamp.com/track/micro-sd-card-glitched-feria-del-mole-soundscape-paisaje-sonoro-de-la-feria-del-mole-glitchead-con-la-tarjeta-micro-sd?fbclid=IwAR1HpwT-HaghndNBUKynxioUSHm-IU7FVgOaljQor4H3tIButSCgBX4kcQ>

⁷³ EXSOR es un espacio pensado para crear comunidad creando talleres y desarrollando habilidades en la periferia de la Ciudad de México, principalmente en Naucalpan de Juárez y Estado de México. EX: experimentación, SO: sonoridad, R: ruido

nuevos componentes electrónicos e incluso con el simple hecho de agregar una salida de audio a un juguete que antes sólo contaba con una bocina” (Alejandro Juárez, comunicación personal, 31 de julio de 2019).

En su caso comenzó como exploración hacia un sonido con errores, hacia la experimentación de composiciones que él mismo pudiera crear a partir de los elementos que tenía, como teclados que modificó para que sonaran distinto al sonido programado (véase Imagen 31)



Imagen 31: Teclado modificado (Foto cortesía de EXSOR)

3.1.4 Puente: refuncionalización

En el capítulo anterior hablábamos sobre la refuncionalización como parte del proceso creativo, de una búsqueda por otros sonidos, incluso como una mirada hacia los segundos planos, hacia objetos que han estado ahí pero que su uso no había incursionado en el campo de lo sonoro-musical en específico. Desde esta perspectiva, hacer funcionar un objeto en un campo

para el que no fue creado es encontrarle una nueva función, como la mayoría de los objetos que llevaron los participantes en el taller “Glitch Tapes”: campanas, monedas cuya importancia era principalmente afectiva, o bolsas y botellas de plástico que fueron elegidas por la sonoridad que podían producir con ellas y no por su función original. E incluso en retomar tecnología obsoleta, en desuso o con fallas justamente para hacerla volver a funcionar, caseteras viejas, juguetes de la década de 1990 o anteriores, teclados viejos o cajas de ritmo. O modificar nuestros aparatos, para conseguir nuevos sonidos, para reutilizarlos, para poder crear con los medios que se disponen.

Si bien esta refuncionalización es parte de la experimentación y exploración por nuevas sonoridades, no es simplemente una búsqueda por sonidos no emitidos o no escuchados anteriormente, o por expandir la paleta de colores, se vuelve también un recurso para transformar el contenido y la forma en la que hacemos música, para borrar la línea entre la técnica y el contenido, entre el músico y el oyente, para construir nuevas subjetividades a partir de la idea de que cualquiera, incluso la parte que no tiene parte, con los objetos e instrumentos que disponga puede incursionar en la música experimental.

La refuncionalización en aparatos obsoletos también es posicionarse por un lado frente a las formas normadas de hacer música y por otro frente al consumo, es decir que nos permite por un lado la democratización de la música gracias a las prácticas tecnológicas (¿quién hace y qué hace?) y por otro darle nueva vida a objetos viejos pero que aún sirven y que fueron sustituidos por unos de mejor calidad. Podemos incluso ligar esta refuncionalización con el movimiento DIY dentro de la práctica sonora que investigamos, ya que los actores mismos modifican sus instrumentos, los crean, buscando por un lado una aplicación a objetos olvidados y por otro hacerse creadores, músicos.

Como mencionábamos anteriormente, gran parte de la fuerza revolucionaria del error como forma de creación proviene de una refuncionalización de los medios, de retomar tecnología obsoleta o en desuso, modificarla, reutilizarla, incluso hacer uso de *softwares* para un fin distinto al destinado originalmente, como vimos en el disco de Hernani que utiliza un *software* para editar de maneras no apropiadas:

“Era como usar de una manera para la que no estaba diseñado, o sea, es como un poco una ilusión de que estás trasgrediendo a partir del software la música” (Hernani Villaseñor, comunicación personal, 24 de julio de 2019).

En ir en contra del proceso de racionalización donde cada vez se diseñan aparatos, máquinas y *softwares* de mejor calidad para grupos por lo general pequeños, pensándose incluso la creatividad sólo en unos cuantos.

“Quería hacer disidencia tecnológica, pues los patrones y tendencias de consumo de hoy en día, dictan cómo es que debemos de consumir y en ocasiones, lo que debemos consumir, de esta manera con el movimiento *maker*, *DIY*, etc. se rompieron esos paradigmas y la gente comenzaba a crear sus propios objetos, productos, bienes o servicios. Quería luchar contra la obsolescencia programada, dándole más vida a cosas que tal vez ya no usamos o no creemos que funciona, en lo personal, es la parte que más me gusta, pues he recuperado instrumentos de mi papá, juguetes de familiares, etc. y además, creo, descentraliza las economías [hacia] estos puntos de venta denominados "tianguis" donde se da un truke, con la venta de "paka", "garra", "chachara", "pulga", "fayuca", y todos los sinónimos de esa parafernalia". (Alejandro Juárez, comunicación personal, 31 de julio de 2019).

Es justamente a partir de la refuncionalización que podemos pensar en una politización del arte:

“Muchos de estos discursos van ligados con recursos económicos que tienen los artistas, yo no tengo una computadora Mcintosh, pero tengo una muy

viejita marca que se yo, y decidí ponerle linux, y los programas no están mal hechos, pero funcionan mal y en esa posibilidad de que funcionan mal y que yo los puedo modificar. Con poco dinero voy a crear también en el terreno digital, o sea, los computadores vienen a democratizar el arte por así decirlo, la música, te puedes llevar tu compu, nada más tu compu a un concierto y con eso tocar” (Hernani Villaseñor, comunicación personal, 23 de agosto de 2018).

No se trata entonces solamente de expandir o de cambiar las sonoridades, sino de crear nuevos medios para que sean propagados y asimilados tomando en serio a sus actores, cambiando las formas y permitiendo de este modo un nuevo reparto de lo sensible.

3.1.4.1 ¿Por qué retomar al error en la creación?

A partir de los ejemplos antes vistos, es que pensamos que el error puede ser aprovechable para la práctica de algunos artistas ya sea inducido o al azar. El glitch ha vuelto un recurso estético que incursiona en la experimentación y amplía el campo sonoro-musical, ofrece distintos y nuevos sonidos, agrega sonidos en el abanico musical.

“Yo lo veo como un accidente, un accidente que ciertos músicos han aprovechado para generar sus estéticas, agregar ruidos, sonidos, silencios a la paleta creativa. Yo creo que tiene que ver con una búsqueda de sonoridades, una apertura por escuchar cosas, por descubrir cosas no convencionales entre comillas” (Hernani Villaseñor, comunicación personal, 23 de agosto de 2018).

Retoman al error por el resultado inesperado que pueden obtener en su práctica artística, pero también por los procesos de edición y por las formas no normadas, por la intención de destruir algo al mismo tiempo que se construye otra cosa y al mismo tiempo, ese construir deviene acontecimiento.

“Siento que es muy chido quebrar las cosas, destruir los pixeles o destruir algo y llegar hasta su límite de un archivo de video, de imagen y creo que no sé si en música, pero es muy divertido como llegar hasta el límite y ver hasta donde se puede estirar, y ver hasta dónde puede llegar estas formas y estos colores y estos pixeles, creo que el glitch da mucho, son muchas capas muy chidas que puedes crear y es algo que se requiere como para salir de tu matrix no?” (Martha, comunicación personal, 21 de febrero de 2019).

Sin embargo no sólo agrega sonidos a la paleta sonora de alguien dentro del campo musical o al abanico de colores y texturas en el campo visual, también permite que personas externas al campo tengan una ventana por dónde empezar a adentrarse, ya que como veíamos, el glitch responde a una politización del arte, donde con pocos recursos se pueda empezar a producir por sí mismos, dentro de esta misma forma de tratar el error es que se crean espacios de enseñanza donde compartir los conocimientos aprendidos, como los grupos en las redes sociales, específicamente *Facebook*, los talleres presenciales o incluso tutoriales en *Youtube*.

Tal como nos platica Doreen:

“el glitch sigue siendo una puerta de acceso para un montón de nuevos productores, ...les gusta producir como este tipo de secuencias erróneas dentro de software u otro tipo de cosas con lo que pueden empezar a experimentar, sobre todo porque es muy accesible, como que no es una caja negra, saben que fácilmente pueden encontrar quien les puede enseñar a hacer algo, pueden encontrar espacios en donde los pueden retroalimentar sobre su trabajo, entonces justo esa cuestión como de el glitch como un punto de acceso para la producción digital, (Doreen Ríos, comunicación personal, 14 de febrero de 2019).

Es decir que en esta búsqueda estética por el ¿qué más se puede hacer?, se retoma al error porque permite producir sonidos nuevos, como una herramienta más del proceso creativo, porque permite ser posibilidad de una forma distinta de creación.

3.2 Politización

Hemos visto hasta ahora cómo el campo de lo sonoro-musical tiende a ampliarse precisamente gracias a una búsqueda tanto de nuevas sonoridades como de nuevos procesos y cómo la experimentación es necesaria precisamente para seguir ampliando los límites. Es en esta expansión de los límites del campo que el error es retomado en las formas de creación musical, ya sea un error inducido donde se intervienen los aparatos para hacerlos fallar, o como un error impredecible que se aprovecha.

El error es retomado entonces, como un recurso estético para ampliar la paleta de sonidos, sin embargo, el error permite también la incursión de personas ajenas al campo y de una incursión distinta. En este apartado trataremos la postura política del error, por lo que primero incursionaremos en los actores, quiénes son los que crean desde el error, y qué parte es la que se reparte en ellos, para este fin retomaremos lo normado y la disciplina. Veremos también ¿por qué errar? donde nos acercaremos a las distintas posiciones que se crean a partir de esta forma de hacer música, para posteriormente llegar al reparto de lo sensible y a la configuración de subjetividades.

3.2.1 Perfiles

Si bien en esta investigación nombramos 2 casos en específico, haremos uso del demás trabajo etnográfico para mencionar más detalladamente quienes fueron algunos de nuestros interlocutores, mismos que hacen uso del glitch para adentrarse a un campo en el que no se desarrollaron profesionalmente y del que se sentían o sienten lejanos por razones académicas, pero también de disciplina y norma. Sin embargo, es esta lejanía lo que les permite hacer uso del error y tener una noción y prácticas dentro de la música experimental que al mismo tiempo los configura.

Mencionamos el caso de Hernani⁷⁴, quien primero se desarrolló en el área de percusiones del Conservatorio de las Rosas, y posteriormente a partir de sus intereses en la composición y por la búsqueda de nuevos sonidos se adentró a la ingeniería del sonido y a la tecnología musical.

En el taller “Glitch Tapes” vimos también un poco de las personas que asistieron y a las que estaba dirigido el taller, personas entre 18 a 27 años, de las cuales sólo uno de los asistentes, César tenía un acercamiento formal a la música ya que estudió percusiones en el propedéutico de la Facultad de Música de la UNAM, teniendo intereses en composición musical; posteriormente por intereses en el ámbito de lo sonoro como por límites que encontraba en la escuela empezó a estudiar ingeniería en audio.

Habíamos mencionado también dos estudiantes de antropología a uno de ellos, Carlos le gustaba mucho la música pero no pudo estudiarla formalmente y el otro, Mai iba a los talleres porque le permitía ocupar su tiempo y permitirse ser creativo, así como aprender en formatos distintos a la escuela y conocer gente, así como “a seguir teniendo en mente cosas buenas en qué pensar y cómo ver el mundo” (Mai, comunicación personal, 2 de agosto de 2019).

Nestor, estudiante de diseño y comunicación visual de la Facultad de Artes y Diseño empezó a asistir a talleres relacionado con la creación sonora primero porque le interesaba conocer el funcionamiento de los aparatos pero también porque lo veía como una salida a la educación que estaba teniendo

“de alguna forma cuando empecé a meterme más a todas estas ondas creo que si estaba como valiendo verga, no descuidando pero si los veía como una salida de la escuela porque la neta no me estaba gustando para nada, ir, el trayecto, el hecho de estar ahí, todo muy ordenado, dogmático, como muy bien hecho, ese tipo de cosas me llegaban a estresar y por eso como que caí en prestarle más atención a lo que involucra como el arte, todo esto del ruido, el arte digital” (Nestor, comunicación personal, 2 de agosto de 2019).

⁷⁴ Revisar apartado 3.1.1

Había también un comunicólogo, Luis que su “sueño frustrado era ser baterista” y Francisco quien había estudiado algunos años en el Conservatorio Nacional de Música pero cuyo formato no le gustó y decidió salirse y aprender por su cuenta.

Gustavo, veterinario de profesión pero con un gusto latente por la música y por crear sus propias composiciones, así como Atzel e Irving que estaban ahí porque les gustaba la tecnología y su relación con la música. Yali interesada en fisioterapia pero también en los nuevos medios, en la producción fotográfica, el guión de películas y el cine.

Alejandro estudiante de diseño industrial e interesado en la electrónica, el *circuit bending*, nos dice que:

“el audio me interesa en todas sus formas de expresión, pero también en la imagen fija y la imagen en movimiento, además de fenómenos electromagnéticos. Quería hacer mi propia música en vivo, al igual que mis visuales y el diseño de la iluminación. De ahí se fue desprendiendo interés sobre nuevas tecnologías, cosas multimedia/transmedia, *software* libre, código abierto, programación, medios visuales, entre otras cosas” (Alejandro Juárez, comunicación personal, 31 de julio de 2019).

Estaba también Nico quien estudió la licenciatura en estudios e historia de las artes, interesada en el performance y que ahora quería dedicarse más a “hacer sus cosas”, a lo que le gusta, a sus ilustraciones, sus textiles y producir material creativo tanto en lo visual como en lo sonoro. Eliel fue otro participante a quien le interesaba la música y la ingeniería en electrónica o en comunicaciones; y David, quien estudió la licenciatura en lengua y literatura hispánica, quien llegó al taller principalmente por el amor a los casetes, pero también influyó el programa de radio en el que trabajaba⁷⁵ y las ganas de incursionar en la experimentación sonora

⁷⁵ “Cuarto Cerrado”, programa de la estación de radio de la Universidad Iberoamericana 90.9 FM

“Siempre he escuchado música, entonces la idea de hacer como tal ruido, no música, sino algo distinto al sonido que también pueda ser considerado arte, se me hace algo muy interesante y dije pues vamos a darle por acá, cómo romper con la estructura del sonido, con lo roto por así decirlo (David Ruano, comunicación personal, 26 de julio de 2019).

Ismael Méndez o SNRNG, quien fue nuestro tallerista ha adquirido conocimientos sobre todo de forma autodidacta, principalmente porque no concuerda con la forma en la que se imparte la educación

“He renunciado a muchas escuelas porque el conocimiento que me impartían no se integraba a mi estilo de vida, y de repente estudiar 2, 3 años alguna carrera relacionada con las artes visuales y que no se me pegaba nada porque todo era demasiado técnico, apartado de mi personalidad, de mi ser, de mi ser liberado, integrado a este mundo” (Ismael Méndez, comunicación personal, 28 de marzo de 2019).

SNRNG sin embargo, no deja de buscar opciones para aprehender y tener no sólo una práctica artística más completa, sino para conocerse e integrar sus conocimientos a su ser, por lo que en el contexto del taller, se había preparado principalmente en dos pedagogías, nos dice:

“La pedagogía radical de la libertad que es acuñada por Adalberto Silva, que está muy vinculada hacia todo el desarrollo de la relación del ser, no tiene mucho que ver con algo académico. Y la segunda pedagogía, pedagogías corporales y si se dieron cuenta los compañeros [del taller Glitch Tapes], abordamos temas como de meditación y contacto el uno con el otro” (Ismael Méndez, comunicación personal, 28 de marzo de 2019).

En nuestro trabajo etnográfico conocimos a una arquitecta que ha incursionando en las músicas experimentales, como el *live coding* cuyo lugar del error era importante por lo imprevisto que resulta el momento de codificar en vivo. Doreen Ríos quien estudió arquitectura y después hizo la maestría en

curaduría y quien está interesada en la producción del arte digital, Doreen es fundadora de la plataforma “Antimateria” cuya premisa es generar intercambios y crear relaciones entre artistas digitales principalmente, actualmente trabaja en el Centro de Cultura Digital (CCD) en el área de proyectos especiales. Cinthya quien se dedica a la práctica artística y a la gestión cultural, fundadora del Laboratorio de literaturas extendidas y otras materialidades; uno de sus temas de interés es justamente la experimentación literaria. Y a Martha nacida en Tijuana y quien estudió comunicación, Martha trabajó en campañas políticas y en cine pero en cuanto empezó a saber las técnicas y formas, prefirió investigar otras formas de creación visual

“Cuando empecé a saber cómo las técnicas y las formas como que me chocaba un poco y no me gustaba, o sea, como que me chocaba que todo fuera tan cuadrado y los métodos y las formas de producción y así, y estuve, cuando estaba en la universidad estuve en varias producciones de cine y me chocaban, terminaba odiando como era todo ese ambiente y todo era como bien cuadrado y la gente” (Martha, comunicación personal, 21 de febrero de 2019).

Podemos decir, a partir de la etnografía, que no existe un sólo perfil para las personas que incursionan en las músicas experimentales, ni para aquellos que deciden partir del error como forma de creación. Si bien el grupo etareo podemos delimitarlo de 18 a 40 años, es a partir del trabajo de campo que podemos sostener que la edad no es una limitante. También podemos observar que no hay una sola línea o rama académica que sugiera esta forma de creación, cualquier persona que esté interesada en hacer música, en trabajar con el sonido puede incursionar en ello, por lo que el abanico va desde ingenieros, arquitectos, músicos académicos, diseñadores, antropólogos, artistas plásticos o visuales e historiadores, hasta personas sin estudios formales.

Podemos decir, que lo que tienen en común por un lado es venir todos de distintas disciplinas al campo de la música académica tradicional, pero con

un cierto nivel de estudios o experiencia en ámbitos creativos, que tienen además interés en la música y que de alguna manera rechazan los mecanismos formales de enseñanza de la misma; donde lo que está en juego es una disputa por el campo sonoro-musical, donde podemos ver la fuerza política precisamente en los que no tienen parte, en una irrupción a la distribución de las ocupaciones de quién es músico y quién no, y de qué formas hacer y ser músico, podemos ver también el enfrentamiento de distintos tipos de partición de lo sensible.

Pudimos notar por otro lado, que la mayoría de nuestros interlocutores empezaron a investigar sobre las músicas experimentales y en específico del error como punto de partida de la creación a partir de una búsqueda por otras formas de aprender, de crear, por salirse de lo establecido, de las formas de enseñar y de convivir, como una salida a la escuela, a lo “dogmático”, a lo “cuadrado”, a los parámetros musicales establecidos, al buen empleo del cuerpo, a lo normado. Como una salida a lo que dictaba su carrera o su educación e incluso lo que no estudiaron, como una salida a los modos de hacer y de ser previamente establecidos.

3.2.2 Lo policial. LA parte

Como habíamos visto anteriormente, la policía trata el ordenamiento de los cuerpos y la división del orden social, es debido a la policía que los cuerpos se organizan en tanto los quehaceres pertenecen o no a cierto campo en específico. Habíamos dicho también que los cuerpos no se ordenan solos, sino a partir también de la distribución de los espacios y los tiempos, nociones con las que están íntimamente relacionadas las tecnologías, la norma y la disciplina.

Lo policial entonces, se encarga de la distribución de los cuerpos, dicta el orden de lo social, establece las partes y sus partes, quiénes tienen lugar o voz en este mismo orden social y por tanto establece también a quienes no tienen parte, a quienes se les muestran ausentes, los que no tienen voz en este ordenamiento de las ocupaciones. Es a partir de nuestros interlocutores en campo que damos cuenta de que ellos, veterinarios, historiadores, ingenieros, diseñadores, arquitectos y autodidactas son, para la distribución de qué es ser músico, la parte sin parte; vemos cómo la policía se encarga de nombrar a los cuerpos de acuerdo a las ocupaciones (músicos) y de acuerdo a ese nombre se rigen ciertas normas que son aplicadas específicamente para esa muestra de la distribución, ese campo, pero también son una barrera difícilmente traspasable si no estás en ese campo, por lo que no sólo rigen a quienes están dentro, sino a los de afuera, a quiénes pueden entrar bajo que aptitudes, habilidades, asumiendo que normas y disciplina.

Al buscar otras formas de hacer música la parte sin parte está resistiendo también a los métodos que permiten el control minucioso de las operaciones del cuerpo, al buen empleo del cuerpo que permita un buen empleo del tiempo, a lo minuciosamente controlado y está apostando por lo experimental, por el azar, por el error. Si bien la disciplina se encarga de guiarnos y de hacernos competentes, también nos forma, nos dice que está “bien” o “mal”, nos norma, y un error en el campo de los que sí tienen parte, dentro de la música académica occidental no es validado ni aprovechado,

“No cuenta como parte de la obra, sino como algo malo, un desperfecto que no es aprovechado estéticamente sino que es visto como una cuestión del destino”
(Hernani Villaseñor, comunicación personal, 23 de agosto de 2018).

Es decir que en el campo de la música de tradición occidental, la disciplina opera en el actuar y en los cuerpos, en la postura y cómo tocar, en acoplarse al instrumento y no al revés, donde este control minucioso de los

cuerpos no permite perder el tiempo ni tampoco las fallas, no hay lugar para el error, no sólo no es aprovechado sino que incluso es sancionado; todo lo que no se ajuste o se aleje de la norma, de lo normalizado, es penalizado.

Nuestros interlocutores son parte también de esta estructura policial, de un disciplinamiento del campo en el que pueden o no estar insertos pero que termina normalizando su mismo actuar, actuar con el que buscan romper. Tanto los participantes en el taller como nuestros demás interlocutores hablaban de lo normado en el campo ya sea de la música académica occidental o en el que se desarrollaran, de los límites y el orden.

Mai mencionaba por ejemplo, que el glitch tiene un carácter de imprevisible con el que se puede experimentar y aprender:

“el glitch te asombra más porque pues no sabes que hace o no sabes como responde no es predecible, creo que puedes experimentar mucho, más que el instrumento que siento que el instrumento musical dado igual ya tiene cierta limitancia” (Mai, comunicación personal, 2 de agosto de 2019).

Nestor también mencionó estar a punto de salirse de su carrera porque “todo era muy ordenado, muy dogmático, como muy bien hecho” y eso le estresaba, por lo que tuvo que buscar otros caminos para sacar su creatividad; para Martha al estar inserta en el cine, todo era muy “cuadrado”, muy impuesto.

Para David quien encuentra limitantes en el lenguaje y a partir de eso surge la necesidad de encontrar otros códigos para comunicarse,

“la música llega a tener muy preestablecido su orden, la composición, y aquí más que nada es como romper esa regla de lo ya hecho y preestablecido y que no tiene esa intención de ser como armonioso sino más bien sólo producir, creo que por eso no podría llamarlo música, y que también no es su intención ser

música, sino sonidos, sonidos rotos, fragmentados (David Ruano, comunicación personal, 26 de julio de 2019).

Alexandra también menciona un contraste con la tradición académica en tanto los instrumentos pero también en tanto la forma de “ver” la música y lo normado

“si en un violín estás tocando una escala y te equivocas lo puedes arruinar, esa es la tradición hasta ahora no?, se arruina la obra porque el compositor quiso que fuera esta nota y tu llegaste a la otra y la cagaste en fin, y acá de repente te encuentras con que escribiste un 10 en vez de un 100 y no responde como querías, y resulta que ese día al fin de cuentas te hizo una cosa maravillosa a los 2 minutos y tu dices “eso jamás se me habría ocurrido” pero la compu me hizo ese día y salió no? la vida está llena de errores, la música también y eso es lo que yo encuentro, es una oportunidad muy bonita de revalorar el error y sobretodo las cosas inesperadas no? no te esperas errores y todo eso y de repente es, muy bonito o muy feo pero es válido, es no?” (Alexandra Cárdenas, cierre de presentación en Casa del Lago, 3 de febrero de 2018).

Nuestros interlocutores encontraron el glitch como herramienta creativa, pero también como una salida a la disciplina que tenían en sus propios campos de estudio e incluso al campo al que no pertenecían. El glitch como incursión en las músicas experimentales les permite liberarse de ese disciplinamiento, de ese entrenamiento de sus propios cuerpos en una forma específica de comportamiento social de la esfera artificial de la vida humana.

El primer síntoma de libertad es dejar la partitura, nos dice Hernani que:

“al venir de la música instrumental y que lees una partitura y te dicen -aquí ya no hay partitura sino hay imaginación, fluida- digo, en lo otro también, pero donde la partitura desaparece ahí es como el primer como síntoma de -ah, soy libre” (Hernani Villaseñor, comunicación personal, 24 de julio de 2019).

Mai y Nestor también hacían hincapié en incursionar en lo experimental porque era liberador, porque no hay una figura de autoridad que les diga que hacer, “haces básicamente lo que quieres, y muchas veces sin importar que el otro diga, creo que se queda en ti y por eso es liberador“ (Mai, comunicación personal, 2 de agosto de 2019). Hay que notar que en la oración “lo que el otro diga” no se refiere literalmente a otra persona, o no solamente, sino a la misma normatividad el campo, a las reglas impuestas anteriormente y delimitando el quehacer musical.

El glitch les permite liberarse de esa normatividad y disciplinamiento lo cual les permite el des-sujetarse de la configuración sensible a la que pertenecen, modificar la distribución de las ocupaciones original y configurarse de nuevo como seres creativos para hacerse oír.

Antes de pasar a la parte meramente política del glitch donde existe la disputa por la distribución de las ocupaciones y se configuran nuevas subjetividades, haremos una pausa para tratar un poco la envoltura protésica que el hombre crea y en el que se desarrolla.

3.2.2.1 Antropotécnica. Adaptamos nuestro mundo y nos adaptamos a él.

Habíamos visto que para su propia supervivencia, el hombre crea un medio artificial en el que desarrollarse, en este operan técnicas para dejarse operar y técnicas de autooperación, para mejorar el mundo y para mejorarse a sí mismo dentro de ese mundo. El medio ambiente que se crea no proviene meramente de la naturaleza, sino a partir de una selección de formas

específicas de comportamiento social, es aquí donde algunos comportamientos son inhibidos y otros exaltados⁷⁶.

En la música como parte del bagaje cultural, como parte de esta esfera artificial, hay comportamientos inhibidos y otros desinhibidos, sonidos aceptados y otros que no lo son, si bien la música es parte de una envoltura artificial que en conjunto nos permite vivir y convivir, es a partir de distintas técnicas ya sea para dejarse operar o de autooperación que nos subjetivamos, que nos desarrollamos de una u otra forma y en esta operación, en esta selección de comportamientos también estamos siendo delimitados ya que nos marca parámetros para comportarnos, para oír y emitir sonidos, para ser.

Adaptamos nuestro mundo sonoro y nos adaptamos a él, nos disciplinamos, nos normamos, nos volvemos sí, virtuosos, pero sobretodo nos conformamos sujetos, les damos forma a los ruidos del exterior y culturizamos los sonidos, y respondemos a ciertas reglas que nos preconstituyen, nos excede y nos preceden, mismas que perpetuamos. Donde los sonidos, las formas y los comportamientos que no obedecen la norma social, son una desviación, un error. Nuestros interlocutores dan cuenta de esa esfera artificial y su forma de actuar respecto a ella es intentando hacer lo contrario a lo que la norma dice, lo contrario a la selección específica de comportamientos en el campo musical, retando las nociones de “bien” y “mal”

“Desde mi punto de vista no es una falla, pero la sociedad así lo ve, como algo que no debe estar ahí, porque están muy acostumbrados a ver, como la matrix te dice que tienes que ver”(Martha, comunicación personal, 21 de febrero de 2019).

⁷⁶ Es a esto a lo que le llamamos cultura

También SNRNG nos dice que:

“Es como una matrix, si lo vemos como dentro de una programación, nos están programando como seres humanos a través de películas, comerciales, libros, nos están programando la mente, a tal modo que si haces lo contrario eres un error” (Ismael Méndez, comunicación personal, 28 de marzo de 2019).

Si bien, ellos dan cuenta de una esfera artificial de la vida de la que buscan salir, la antropotécnica no deja de actuar en los seres humanos, por lo que si bien están buscando las formas de romper con la disciplina y lo normado, estas otras formas de crear no dejan de crear al mismo tiempo otro medio artificial que produce subjetividades.

En el caso del glitch, se trata de las condiciones que se generan para producirse sujetos, como por ejemplo, partir de la liberación que sienten a comparación de otro campo, o de una búsqueda por una educación diferente donde no haya figuras de autoridad y sea todo más horizontal, también de quitarse las barreras de lo que los demás opinen o la necesidad de saberse creativos, sonoros, de poder experimentar con los medios con los que disponen, pensar en ser en libertad. “la sociedad le propicia errores al ser humano, o sea, no lo dejan ser en libertad” (Ismael Méndez, comunicación personal, 28 de marzo de 2019).

Es a partir de sus propias experiencias que el error conforma una antropotécnica para sus vidas, los configura, incluso SNRNG mencionaba:

“Encontrar ese camino errático lo más pronto posible para que así el error sea un estilo de vida y aunque el sistema los haga normales busquen la salida de ahí, porque eso siempre va a pasar” (Ismael Méndez, comunicación personal, 28 de marzo de 2019).

El error en su práctica sonora busca representar cómo es la vida, fuera de lo planeado, de lo establecido; y es justamente en esta postura donde el glitch deviene político.

3.2.2.2 Control

Sin embargo, para nuestros interlocutores no es una cuestión simplemente de decisión, las formas para mejorar al mundo como formas para mejorarse a sí mismo están arraigadas, las tecnologías llegan a lo profundo del ser y lo normado y la disciplina se instauran y se enraízan fuertemente en las maneras de hacer, de ser que incluso podemos verlo en el cuerpo.

Para Hernani por ejemplo que en sus composiciones buscaba un tipo de ensuciamiento del sonido aún así sentía que tenía que cuidar el sonido, quería una distorsión pero no quería que la pieza total se distorsionara; y a pesar de que el glitch fue una herramienta para sus piezas había una estructura planeada y un control minucioso tanto del material sonoro como del *software* con el que lo realizó:

”Cuando compones este tipo de música, bueno al menos yo hay un sobre control, aunque estés trabajando con materiales distorsionados los quieres controlar, sí quiero que suene distorsionado, pero nada más desde el segundo uno al dos, y haces el corte preciso, y luego el siguiente y luego el siguiente, es por esa posibilidad que te da la tecnología de controlar el material sonoro” (Hernani Villaseñor, comunicación personal, 24 de julio de 2019).

En el taller “Glitch Tapes”, el cuerpo normado funcionó de manera similar, en la primera dinámica de experimentación, nadie quería pasar, estábamos escondidos o alejados de la mesa donde se encontraban los instrumentos y la mezcladora; en el primer momento de que algo no salió conforme lo planeado, el cuerpo se puso rígido, los nervios se apoderaron de las manos y comenzaron a temblar, y a pesar de la frase que Ismael dijo para relajarnos -están acá para equivocarse- dudábamos, incluso temíamos equivocarnos, consecuencia tal vez de dos factores externos, el primero la cámara que estaba registrando nuestra participación, y el segundo el estar en medio de todos y que todos escucharan y vieran lo que hacíamos o no; sin

embargo, ni la cámara ni los presentes ejercían tal presión como la que cada uno ejercía sobre sí mismo, a pesar de estar en el taller que estábamos, a pesar de partir del error, incluso de pensar el error como posibilidad, temíamos equivocarnos, ¿por qué? ¿Por qué estábamos tan nerviosos si estábamos partiendo del error? ¿No se supone que deberíamos sentirnos libres de equivocarnos?, incluso de pensar que equivocarse está bien, que es gracias al error que también se abren posibilidades sonoras, creativas y corporales. ¿Por qué a pesar de estar practicando y trabajando con el error no podemos soltarnos?, ¿por qué nos resistimos a integrar al error en nuestra práctica sonora? Había un cuerpo contenido por parámetros corporeizados, lo sonoro (el glitch) podría ser una representación entonces, del acto no actuado aún debido a que no podemos soltarnos del todo al error.

Los “patrones alterados del uso del cuerpo pueden inducir a nuevas experiencias y provocar nuevas ideas” (Jackson, 2010: 72) igualmente, el mismo patrón corporal en una creación distinta estaría limitando nuestra mente, nuestra práctica sonora, creando posibilidades de comportamiento que no se explotan. Actuamos con el mismo formato de concierto aun siendo público, aún siendo creador, asidos a un actuar en eventos de arte, limitando la experimentación a lo sonoro y limitando la misma experimentación de lo sonoro a través del cuerpo, estamos siendo autocontrolados por parámetros estéticos: ¿qué podemos hacer corporalmente con el error? ¿Por qué no logramos soltar el cuerpo y desligarnos de evitar equivocarnos?

El error permite, por tanto, poner en jaque nuestros propios parámetros estilísticos que se han visto corporeizados, pensar nuestras prácticas corporales en el ámbito sonoro, y cuestionar las formas específicas en las que nos relacionamos y comportamos, es por eso que partir del error para la creación deviene también un posicionamiento político, una nueva distribución de lo sensible y una nueva distribución de los cuerpos y del hacer de los

cuerpos, una nueva configuración de subjetivación, misma que necesita de una de-subjetivación.

Tal como nos dice Alba, “Lejos de todo determinismo, la actividad política consiste en una reinención de lo sensible común en la que los sujetos colectivos pasan por procesos de desidentificación y reidentificación en sus formas de vida” (Alba, 2018: 305)

3.2.3 Lo político. Una parte que irrumpe, una disputa, una posibilidad

Entonces, ¿en qué consiste lo político? Para responder a esta pregunta, nos ceñiremos a la propuesta de Rancière, que se centra en la actividad de una parte (que en la distribución de las partes, no tiene parte) que irrumpe en el orden social instaurado. Dicho orden no solamente se dirige hacia el lugar de los actores ¿quiénes ocupan qué lugar en el orden y quiénes no?, también hacia las maneras y formas de hacer. El orden no sólo distribuye los cuerpos, sino que alinea, homogeiniza y establece las formas.

Entonces, el uso del glitch en una composición se trata también de una contraparte a lo que está dado o la funcionalidad que se le dio principalmente, de romper con esas formas establecidas de usar tal o cual *software*, y usarlo para qué, buscar otras formas e incluso hacer lo contrario a lo establecido.

“mi idea era como una especie de manifiesto anti-ingeniería de sonido y lo que quería era también como una de las premisas que tenía era hacerlo mal, porque como te digo ese hacerlo mal también estaba muy cuidado, no era porque no sabía grabar, más bien sabía cómo grabar mal. Entonces dije voy a utilizar todos esos recursos de grabación mal. -¿cómo es la peor manera de

grabar, ¿cuál es el peor micrófono para grabar un platillo? Un micrófono piezoeléctrico pegado en el platillo, ¿cuál es la peor manera de grabar un objeto sonoro? Saturando la ganancia para que haya ruido-. Entonces era como una especie de manifiesto anti-grabación”(Hernani Villaseñor, comunicación personal, 24 de julio de 2019).

Las herramientas que usó Hernani no eran simplemente usadas por ser herramientas, tenían una intención, hacer lo contrario, “que suene mal”, contaminar, ensuciar lo “bien logrado”, escoger lo que no se debería escoger, usar como criterio de selección “la basura”, lo que alguien más borraría y hacerse a partir de eso una posibilidad contestataria en el mismo campo disciplinar.

El glitch es esa posibilidad de irrumpir en lo establecido y generar nuevos resultados, es una cadena de posibilidades no previstas

“crear un fallo en cierto producto tal vez que ya está fijado y que alguien decide que así debe de ser la cosa, entonces creo que el glitch es cuando se rompe como esas reglas o condiciones que hacen hacer cierta cosa” (Mai, comunicación personal, 2 de agosto de 2019).

Es también la posibilidad de crear algo a partir de los medios con los que se dispone, de modificarlos, de agarrar lo viejo y lo obsoleto, de posicionarse incluso frente a esta rapidez con la que se desechan los artefactos tecnológicos y decirles según Doreen:

“no importa qué tanto me vendas que esto va a ser más rápido y menos corruptible y va a tener menos errores, yo siempre voy a encontrar la manera de hacerlo fallar” (Doreen Ríos, comunicación personal, 14 de febrero de 2019).

Pero también de posicionarse frente a la forma de enseñanza y la disciplina, que otras personas puedan tomar un artefacto y convertirlo en un

instrumento sin importar el campo del que se enuncien, encontrar maneras de congregarse y hacer sus propias modificaciones a juguetes viejos, a aparatos no utilizados, de democratizar en cierta medida la práctica musical. Esto es algo que en el taller pudimos constatar, el que los participantes pudieran tener en sus manos aparatos sonoros aún sin nada de teoría musical detrás, si bien en el primer ejercicio de experimentación les temblaban las manos, en la presentación se sentían más seguros, consiguieron grabadoras, casetes, juguetes en mercados de pulgas y se plantearon proyectos a largo plazo, cambió su perspectiva sobre lo sonoro-musical e incluso sobre sí mismos. “el tener la oportunidad de tú mismo agarrar, mover una perilla, empezar a picar botones y todo que parece algo muy infantil, esa oportunidad que te digan tú puedes hacerlo, como que me levantó no?, dices -puedes lograrlo- no?” (David Ruano, comunicación personal, 26 de julio de 2019).

El glitch en palabras de Mai y Nestor, es un asunto de rebeldía,

“de querer romper como la cosa debe de ser y que a través de rompiéndola se pueden lograr cosas más interesantes de como están establecidas, es en cierta medida como rebelde, como contestatario, subversivo, como ese afán de querer romper cómo las cosas se hacen, hasta musicalmente romperlo”(Mai, comunicación personal, 2 de agosto de 2019).

Es también un asunto de corromper sistemas, formas, que en palabras de Martha

“está muy chido corromper sistemas, corromper formas de cómo te dicen que deben ser hechas, creo que lo chido del glitch es que no sigues las reglas, de las herramientas de los procesos, hasta los mismos procesos que te dan para hacer glitch los puedes corromper para poder crear más glitch, crear esta disrupción en la matrix” (Martha, comunicación personal, 21 de febrero de 2019).

El glitch forma parte entonces de una disputa que busca deshacer las divisiones entre la técnica y el contenido, entre el creador y el oyente, y por tanto también del orden policial para configurarse nuevas subjetividades.

3.2.3.1 Subjetividades a partir de una práctica sonora basada en el error

A lo largo de este trabajo hemos visto cómo el error es una herramienta que responde a una estética en particular, y esta respuesta deviene política. Hemos visto también cómo la antropotécnica configura sujetos y cómo al instaurarse un orden se instauran también maneras de hacer, de sentir y de ser; y por lo tanto una ruptura en ese orden crea una nueva configuración de sujetos, por lo que la disputa por las partes y las formas es un asunto de política, la cual siempre es asunto de subjetividades.

A lo largo de este trabajo también hemos expuesto distintas características del glitch, mismas que nos permitirán de dar cuenta de por qué el error como punto de partida para la creación sonora configura nuevas subjetividades.

Una parte importante es la forma en la que se busca aprender, la mayoría de nuestros interlocutores le apuestan a talleres, tutoriales, a la dinámica *DIY*, a buscar espacios horizontales sin figuras de autoridad para poder compartir con los compañeros y elaborar métodos o formas de trabajo fuera de lo normado en un trabajo o en una escuela, para poder crear relaciones más estrechas y tejer redes de colaboración. Buscan crear comunidad ya sea por medio de encuentros físicos, o haciendo uso de las redes sociales por internet donde se comparten enseñanzas y códigos, porque aunque sea el mismo método, ningún resultado va a ser igual.

Nuestros interlocutores parten también de la idea de romper las estructuras dadas, tanto de cómo crear, como de quiénes crean, de corromper

sistemas, de rebelarse, de liberarse, incluso de divertirse y jugar, es por esto que la experimentación es un pilar en su forma de crear

“al momento de que se experimenta y no se tiene como una idea de lo que se hace con el glitch, no sabes a qué va a llegar, creo que eso es lo que en cierta medida me gusta, no saber qué va a pasar si se modifica aquí, si se modifica acá, entonces pues al momento de que pasan esas cosas también me asombra de lo que se puede lograr que no está como tan fijado” (Mai, comunicación personal, 2 de agosto de 2019).

Incluso pensando que la experimentación los ha nutrido más que la práctica constante de una misma forma de hacer las cosas

“el error, el salirse así de la norma, el pensar no igual que ayer o unos días antes, el cambiar constantemente de una idea, si nutre bastante pues la forma en la que te vas a desarrollar tú como persona, hasta creativamente, que es lo que vas a hacer en tu trabajo, a que le llamas trabajo, hasta en tu rutina, puedes romper, no se, hacer como esos desfases rutinarios” (Nestor, comunicación personal, 2 de agosto de 2019).

En los participantes del taller que no habían asistido a eventos similares por ejemplo, empezaron a plantearse proyectos a largo plazo, y de ser sujetos de tal línea disciplinaria, ya sea veterinaria, literatura, ingeniería, se constituyeron creadores también, encontraron un camino por donde hacerse oír, por ejemplo David que no había podido publicar un libro que escribió y a partir del taller dijo que:

“emocionalmente o creativamente también ha sido un madrazo completamente distinto, creativamente ya me puse yo a producir como tal mi propio sonido, todo eso como que es emocionante para mi porque ya había desistido de la idea de publicar ese libro, entonces encontré la forma de hacerlo, lo voy a publicar. La experimentación y el glitch me empujó a crear nuevamente, porque

también era algo que tenía como muy olvidado, estaba como muy desanimado, muy bajoneado” (David Ruano, comunicación personal, 26 de julio de 2019).

Ahora bien, como mencionábamos hace unos momentos, la configuración de la subjetividad antes responde a una des-subjetivación, donde los actores se encuentran sujetos a una distribución dada, donde no tienen parte, donde no tienen nombre, y “quien carece de nombre no puede hablar” (Rancière, 1996: 38), es por eso que nombrarse a partir del error se vuelve una herramienta de emancipación, no buscan que su ruido se convierta en discurso, sino que su ruido sea escuchado como el mismo ruido y configurarse creadores a partir de él.

“como que se rompe esa parte como académica como musical, si conozco amigos que ese tipo de cosas de buscar los errores en los instrumentos, en los juguetes pues no es tan bueno a comparación de teorías musicales y ese tipo de cosas. Le he mostrado a varios colegas como eso de buscar los errores y como que siempre contrastan esas ideas de -no, es que no hay cierta teoría musical- o al menos yo no se tocar realmente nada y siempre está como ese contraste te digo como muy académico no? como musicalmente se tienen que hacer las cosas así y lo otro no tiene validez, y sí, y yo concuerdo que no tiene validez, pero si me gusta que no tenga esa validez no? esa formalidad” (Mai, comunicación personal, 2 de agosto de 2019).

El glitch les permitió analizarse a sí mismos, cuestionar sus propios paradigmas para poder borrar limitantes creativas y reflexionar sobre el qué hacer, cómo hacerlo y quién se es, mismas que están atravesadas por el cuerpo.

3.3 Acontecimiento

En un principio nos preguntamos ¿qué es el error? Nuestra respuesta fue, algo inesperado que irrumpe en el curso normal de las cosas, que modifica el resultado pero que además éste es impreciso. Posteriormente nos preguntamos si el error es un acontecimiento, a lo que respondimos sí y no. No en tanto se tome un error dentro de los mismos parámetros establecidos, no cuando el error sea momentáneo y no permita nuevas posibilidades, sólo nuevos recursos para perpetuar lo normado; sin embargo, consideramos que el error como lo vimos en este trabajo sí puede ser considerado un acontecimiento.

El error entonces es un acontecimiento en tanto punto de partida para la creación porque permite cuestionar los parámetros establecidos, las maneras de hacer y la misma distribución de las ocupaciones, porque el crear desde el error además de ser una herramienta debilita un diseño estable de los sonidos, del ruido, de lo “bueno” y lo “malo”, de cómo crear y quiénes lo hacen, de lo normado, y se convierte en un camino para la expresión, para también nombrarse creadores y capaces de hacerlo, de incluso configurarse sujetos sonoros.

Si un acontecimiento cuestiona, desestructura y desestabiliza el planteamiento por el cual percibimos el mundo y nos relacionamos con él, el glitch en sus distintas formas cuestiona el planteamiento sobre la estética musical, y la distribución de lo sensible, cambia la forma en la que nuestros interlocutores se relacionan con la música, con los ruidos, con sus cuerpos y sus propias emisiones sonoras.

Un acontecimiento nos hace tomar distancia del marco que regula nuestro acceso a la realidad (Zizek, 2014), nos permite desestructurar nuestros marcos de referencia e incluso atravesarlos, pensamos por tanto que todo

acontecimiento es político y en todo acontecimiento, el cambio de planteamiento consecuentemente produce un cambio de subjetividad.

Ahora bien, es necesario aclarar que no toda producción que tome como herramienta el glitch es un acontecimiento, como no todo error lo es, pero sí todo error puede tener un potencial desestabilizador y al mismo tiempo creador.

3.4 Tensiones y contradicciones

Si bien en este proyecto partimos del error como posibilidad estética y política, que por un lado amplía el campo de la creación sonora y por otro cuestiona los parámetros incluso de la distribución de los cuerpos, la disciplina y las maneras de hacer, configurando subjetividades; nos parece importante hacer notar algunas tensiones y contradicciones que pudimos observar en campo, esto con el fin de mantener una objetividad en el tema pensando que no es un caso cerrado y que también tiene tensiones, mismas que la continua práctica dinamiza.

Por un lado nos encontramos con el discurso que parte de lo segregado, de los segundos planos, de lo mal visto y lo “malo”, sin embargo una parte de los perfiles de los creadores tienen estudios en literatura, artes visuales, arquitectura, diseño o ingeniería, por lo que si bien su práctica no comparte actividades centradas en lo musical, tampoco podemos decir que sean la parte segregada o marginada de la población, sin embargo esto no invalida que nuestros actores busquen aprender por sus propios medios porque sienten que la educación que han tenido hasta ahora no funciona, tampoco hace menos político el error, como tampoco evita que el partir del error devenga en un acontecimiento, como mencionamos, son tensiones que encontramos en campo.

Si bien retomando a Benjamin podemos decir que “La mejor tendencia es falsa si no indica la posición a partir de la cual es posible seguirla. [...] Exige que el [autor] tenga un comportamiento capaz de orientar e instruir” [...] Capaz de guiar a otros hacia la producción y de poner a su disposición un aparato mejorado. Y mejor es este aparato mientras mayor es su capacidad de trasladar consumidores hacia la producción, de convertir a los [oyentes] o espectadores en colaboradores” (Benjamin, 2004: 15, 16), es necesario reconocer que nuestros interlocutores no son inmunes a la posición que pueden tener, lo notan y trabajar por abrir caminos, por eso los talleres, los tutoriales, el hacer uso de software libre, el hacer de sus juguetes instrumentos, el compartir métodos o códigos ya sea en persona o por internet y el buscar espacios más horizontales. “De repente es una cuestión elitista, y si las personas que estamos acá tratamos de que sea democrático y tenemos ciertas posturas políticas sobre la apertura de las obras y que se yo pero a veces acaba siendo muy elitista” (Hernani Villaseñor, comunicación personal, 24 de julio de 2019).

Podemos mencionar también el control que unos párrafos antes hacíamos referencia, cómo a veces para los mismos creadores es complicado no pensar en controlar todo el tiempo los accidentes que van surgiendo, y cómo no es posible romper del todo con una estructura ya establecida, como Hernani lo menciona en sus obras,

“esa parte [organizar el sonido en el tiempo] si era muy ortodoxa, bueno si, disque partituras gráficas organizar, y parte A, parte B, parte C, aquí inicia, aquí es el final” (Hernani Villaseñor, comunicación personal, 23 de agosto de 2018).

Incluso en los eventos donde se presenta música experimental que es uno de los contextos donde podemos encontrar el glitch, los oyentes no muchas veces se animan a participar, si bien se crea un espacio en el que la

gente se pone de pie, camina e incluso habla con el músico⁷⁷, por lo general se muestran callados, atentos y aún sin querer, el menor ruido de una bolsa es sancionado por las miradas de los demás oyentes. Lo mismo sucedió en la presentación de glitch tapes, donde a pesar de que se trabajó con el error y que todo pudiera pasar, un movimiento externo, del público aún pudiendo ser inesperado o un error para el mismo evento, no era permitido por el mismo público, incluso por los participantes.

Por otro lado, también pudimos notar cómo a pesar de trabajar con el error, con la más baja resolución o calidad, se busca que suene “bien”, que responda a los parámetros establecidos, cayendo en un peligro de cambiar las formas pero no el contenido, rozando la línea entre el “poner en relieve la apuesta que está en juego en esta oposición, en esta lucha, en esta insurrección de los saberes contra la institucionalización y los efectos de saber y poder del discurso científico” (Foucault, 1979: 133) y servir ciegamente a los parámetros estéticos o de consumo establecidos o incluso establecer otros. Esto nos hace llegar a otro punto en el que el error se establezca como estética, cuando acaba siendo estandarizado, normalizado y acaba siendo tendencia:

“al final se crea otro tipo de estética y ya cuando hay todo un discurso construido por mucha gente que hace este tipo de música pues acaba siendo ahora el mainstream no? ya se establece, en su momento pues fue la posibilidad, como un error que te sale por casualidad lo terminas integrando como un discurso artístico y se normaliza no?” (Ismael Méndez, comunicación personal, 28 de marzo de 2019).

⁷⁷ Nos referimos en específico a la sesión de *live coding* en la Casa del Lago Juan Jose Arreola UNAM con Alejandra Cárdenas 3 de febrero 2018. Esta sesión se presentó en los jardines por lo que la gente podía llegar después de iniciada la sesión, sentarse, pararse, caminar entre los tapetes e incluso un señor se acercó a la *coder* mencionada y le preguntó sobre su obra, ese acto lo repitió 2 veces más. Cuando empezó el evento nos pidieron acercarnos, “trasgredan el sistema” dijo un participante, sin embargo la gente se mostraba tímida, callada, a penas susurraba y al menor sonido de una bolsa el mismo participante y otros voltearon con una mirada sancionadora hacia el ruido y su fuente.

Hay que tomar en cuenta en este apartado el riesgo que tiene el glitch de establecerse como estética, si bien el futurismo está entre sus influencias y retoma sus aportes sobre la forma de creación sonora, el manifiesto de Marinetti apunta hacia un esteticismo de la vida política, es decir mantener las mismas condiciones y eso hacerlo parte de la estética (*'arte pour l'art'*), hacia una autoalienación de la sociedad que le permite vivir su propia destrucción como un goce estético de primer orden. A este esteticismo de la política es necesario contestarle con la politización del arte” (Benjamin, 2003: 20) La creación glitch se encuentra a nuestro punto de vista en una constante paradoja sobre la destrucción como un goce estético y la politización del arte; entre *mainstream* y potencia política, es decir, entre ser herramienta política de las normas y configuraciones establecidas, o convertirse en herramienta de moda para la creación que incluso sirva al consumo, en palabras de Adorno, en convertirse en una colección de reglas y clichés para la creación “sin captar la espontaneidad y esfuerzo que [...] requiere⁷⁸” (Adorno, 2009: 162); ya que si bien el nombrarse desde el error constituye una herramienta emancipatoria, también da paso a axiomas para su control, su organización y su ordenamiento.

Se trata entonces, no solo de pensar el error en tanto su relación con la música (y lo normado), ya que si bien cuestiona y desestabiliza, se sigue oyendo en tanto parámetros de mayor o menor igualdad con la música, es decir que no nos salimos, no rompemos con la estructura, debemos en algún momento dejar el esquema de referencia, “transformar el mismo principio de cambio” (Zizek, 2014: 155) cuestionar el orden ya establecido y permitir que surja otra cosa, otros caminos⁷⁹.

⁷⁸ Adorno se refiere a la música dodecafónica después de Schönberg.

⁷⁹ Ya que nos parece que aunque el glitch busca romper con un plano simbólico, recupera la diferenciación moderna naturaleza/cultura con pure glitch/glitch alike regresando a pares de oposición y limitando el acontecimiento de un plano de enunciación ontológica. Para adentrarse más sobre este tema, revisar Latour (2007)

REFLEXIONES FINALES

En este trabajo partimos del término glitch, revisamos dos definiciones de diccionario⁸⁰ las cuales hacían referencia a un mal funcionamiento, un problema técnico o un obstáculo. Dimos cuenta también de las distintas áreas en las que el término ha tenido relevancia, por ejemplo en el ámbito radiofónico como errores al aire o emisiones no previstas, posteriormente este mismo término fue implementado en la televisión refiriéndose a interferencias y a la anulación de este como una mejor calidad. Se le definió en esos ámbitos como un movimiento momentáneo que se produce cuando los puntos de sincronización no coinciden exactamente. Posteriormente revisamos el viaje de la nave *Friendship* 1962 y a John Glenn describiendo el glitch como un cambio de voltaje muy pequeño. Lo definimos también por la electrónica digital que lo traduce como “pulsos falsos”. Hicimos uso de su traducción literal al español qué es error o falla y junto con las demás descripciones y definiciones dimos cuenta que se trata de una irrupción al curso normal de las cosas.

Hicimos un recuento del glitch en otras áreas cómo en los videojuegos, el diseño textil, de modas e incluso de muebles, mostramos cómo ha incursionado en las artes visuales, en la fotografía y en el cine, para entonces adentrarnos a su participación en las músicas experimentales, para esto partimos de la tradición académica occidental y de cómo se han visto premiados ciertos sonidos y otros han sido rezagados. Retomamos algunos movimientos vanguardistas del siglo XX que buscaban otros sonidos y otras experiencias acústicas; hicimos un breve recuento del glitch en la música. Nos adentramos en el tema que nos atañe retomado los tipos de errores ya sea según la práctica de algunos artistas y según el proceso de creación, quedándonos con esta última de acuerdo con el interés de este trabajo.

⁸⁰ *Random House Kernerman Webster's College Dictionary* y el *American Heritage® Dictionary of the English Language*

Posteriormente hicimos mención a los distintos recursos musicales en los que el glitch tiene cabida, para entonces adentrarnos a los aspectos teóricos que nos permitieron analizar el glitch como fenómeno, y en conjunto con la etnografía poder responder nuestras preguntas sobre por qué retomar al error para la creación, por qué inducirlo, con qué está dialogando el glitch, cómo se conforma el cuerpo y sobre todo que subjetividades se configuran a partir de una práctica basada en el error maquinal. En este apartado expondremos las conclusiones del trabajo.

A partir de la investigación es que pudimos dar cuenta que el glitch como herramienta sonora se puede desdoblar en dos posturas, por un lado una estética y por otro política. La estética pensada como una exploración del campo sonoro y visual, que parte hacia la búsqueda de distintos sonidos, incluso sonidos nunca antes escuchados, misma búsqueda que trae a la par una exploración en los procesos de creación. Es decir, por un lado explorar el “punto ciego”, los segundos planos, el trasfondo y cambiar el foco de atención, por otro explorar en los materiales, experimentar, darle paso al azar, otorgándole mayor peso al proceso que al resultado. Es en este mismo proceso que los dispositivos tecnológicos se vuelven parte importante de la creación, y la accesibilidad a los mismos se vuelve todavía más importante, lo que permite que no sólo personas dentro del campo musical puedan ser creadores, sino cualquiera con una computadora e incluso juguetes viejos pueda incursionar en este campo. Conforme el grueso de los dispositivos tecnológicos se hacen cotidianos y fundamentales para la vida diaria, se incrementa también la búsqueda por la calidad, la alta definición y el consumo desmedido. La experimentación entonces se vuelve hacia también hacer uso de lo viejo, lo obsoleto y lo de baja calidad. La práctica creativa, retoma los elementos no deseados del mercado, pero también los sonidos no deseados de una estética hegemónica, se posiciona contra el proceso de racionalización como del abastecimiento del aparato de producción.

En este sentido, la refuncionalización con la que pensamos gran parte de la práctica que conlleva glitch nos sirve de puente entre la estética y la política, ya que este término de Walter Benjamin nos hace pensar en un cambio no sólo de la forma concierto, sino de los mismos objetos con los que se produce sonido y así como se piensa un giro para la forma concierto en el término de Benjamin, también pero en sentido contrario, una refuncionalización para los objetos, este sentido contrario respondería justamente a las personas que no se encuentran dentro del campo musical. Esta refuncionalización responde tanto a una búsqueda por sonidos nuevos, como a una politización del arte, acciona la dinámica de la práctica creadora, siendo capaz de borrar la línea divisoria entre el creador y el espectador, así como entre la técnica y el contenido, transformando el aparato de producción, volviendo a los escuchas creadores y modificando las maneras de hacer.

Si bien la refuncionalización nos da un puente entre lo estético y lo político, es necesario mencionar que toda estética es un régimen específico de identificación y pensamiento de las artes que articula y pone en marcha maneras de hacer y de sentir, es decir que el régimen estético permea lo que escuchamos y cómo lo escuchamos, con qué crear y cómo hacerlo.

La estética como vemos, no se encuentra separada de las normas y la disciplina, como tampoco de la política y la antropotécnica.

Ahora bien, para adentrarnos en la política y en nuestros sujetos, vamos a partir de nuestro concepto más general. La antropotécnica según Sloterdijk, son estrategias con las que el hombre se inmuniza de la naturaleza, estas pueden ser técnicas para dejarse operar o de autooperación, para mejorar el mundo o para mejorarse. Es decir que el hombre nace desprovisto de cualidades que le permitan vivir tal cual en la naturaleza y entonces crea un ambiente artificial en el cual poder desarrollarse, este ambiente se crea a partir de formas específicas de comportamiento social por lo que hay

comportamientos que son inhibidos, y de los que no lo son entonces es necesario hacer una ejercitación y un entrenamiento.

Es decir que ningún orden social se funda en la naturaleza (Rancière), por lo que estamos hablando de que esta antropotécnica se compone de comportamientos específicamente seleccionados, de maneras específicas de hacer y ser, así como de un ordenamiento de los cuerpos y de las ocupaciones, o lo que Rancière llama policía, mismas que tampoco son dadas, se necesita de una ejercitación, un entrenamiento, una disciplina y tecnologías para configurar un sujeto. En este orden social instaurado en que se distribuyen las ocupaciones, también se dividen las partes sociales, y es cuando una parte altera la configuración antes establecida que se da la política, es decir, que la política deshace las divisiones del orden policial y configura nuevas subjetividades.

Tanto en Sloterdijk, como en Foucault y Rancière estamos hablando de la configuración de subjetividades, Sloterdijk lo mira como esferas que se insertan a partir de comportamientos específicos, que a nuestro punto de vista dialoga con la policía de Rancière con las maneras de hacer y de ser, la distribución de los cuerpos y de las ocupaciones, mismas que no son dadas y que necesitan de una disciplina, normas y tecnologías.

Si bien la política de Rancière discute con la policía y el orden instaurado e incluso los comportamientos seleccionados, eso no quiere decir que se elimine la antropotécnica, más bien se instaura otra, ya que siguen siendo comportamientos seleccionados no fundados en la naturaleza.

Estamos hablando entonces de que estos comportamientos seleccionados que componen la esfera artificial, serían en el caso de estudio los que se instauran en la música académica occidental, ya que es un ordenamiento de los sonidos y de los cuerpos no dado por la naturaleza y más bien compone una parte de la esfera artificial que nos permite desarrollarnos como humanos. Este orden hace uso de técnicas para dejarse operar y de autooperación, para mejorar el mundo y para mejorarse a sí mismos, de un

entrenamiento de las actividades, de normas, disciplinas y tecnologías que a la vez que guían a los sujetos y los hacen virtuosos, también los configuran y se configura al tiempo una policía. Es acá, donde una parte que no tiene parte en este ordenamiento de lo musical, de quién es músico, de qué es ser músico, de los parámetros estéticos establecidos en nuestra esfera artificial, a través de la refuncionalización romper la línea entre la configuración de lo sensible, entre el creador y el escucha. Deviniendo en un acontecimiento que cuestiona las normas estéticas previamente establecidas, el ordenamiento de los cuerpos y la distribución de las ocupaciones, haciendo un surco en el planteamiento por el que percibimos el mundo (nuestra esfera artificial), desestabilizando nuestra realidad y cambiando las reglas del juego.

Sin embargo, esta configuración de las subjetividades política, no se da sin una de-subjetivación, la cual es también un proceso; en esta tesis pudimos ver cómo el control sobre el cuerpo y sobre los aparatos es algo difícil de soltar, los parámetros estéticos han tomado cuerpo⁸¹. Es por eso que pensar el glitch solamente en medios digitales o como una herramienta, nos parece que es estar viendo sólo la postura estética y dejar de lado el potencial político, mismo que se encuentra en los sujetos.

De igual forma nos parece importante mencionar que pensar que el error no es error porque está planeado supone dar cuenta solamente del ámbito estético, sin embargo una vez que uno se va metiendo al campo, da cuenta que no sólo se trata de una forma de creación que no necesariamente busca la belleza, sino de una postura política que cuestiona nuestra noción de belleza. Igualmente, pensar que el error es que todo salga mal, y por lo tanto que salga bien sería un error del error, supone que el error busca una desarticulación e incluso un rompimiento, sin embargo, desde este marco, el

⁸¹ En palabras de Bourdieu se trata de “sistemas de disposiciones duraderas y transferibles, estructuras estructuradas predispuestas a funcionar como estructuras estructurantes, es decir, como principios generadores y organizadores de prácticas y de representaciones [...]” (2007: 86), se trata del *habitus*, el cual origina prácticas individuales y colectivas que al incorporarse e internalizarse configura prácticas y por tanto produce historia; el habitus es ley inscrita en el cuerpo, es lo social incorporado

glitch no busca la destrucción de un sistema, busca la desestabilización. No busca el paro del funcionamiento, sino detonar otras posibilidades de hacer, de ser, de pensarnos y relacionarnos. No se trata de anular toda la tradición, sino de pensar otros caminos.

Podemos concluir entonces, que el glitch no puede estar desvinculado del cuerpo humano, el error también se siente en el cuerpo y no sólo en los medios digitales. El error como punto de partida hacia la creación permite cuestionar los propios parámetros y las representaciones previamente establecidas que norman nuestros comportamientos.

Podemos decir que el error deviene acontecimiento cuando tiene la posibilidad de posicionarnos políticamente, es decir que la irrupción del error en la práctica de nuestros interlocutores cuestiona el ordenamiento establecido de los cuerpos y la distribución de las partes, de las ocupaciones y de lo sensible, configurándose sujetos emisores y creadores, configurándose sujetos sonoros políticos.

Nos parece importante mencionar que una investigación nunca está cerrada del todo como tampoco los fenómenos que se estudian, esto debido a que los sujetos no son estáticos y están en constante movimiento, por lo que queremos dar cuenta de nuevas preguntas y posibles consideraciones a futuro.

Como punto de arranque a partir de nuestras conclusiones, nos preguntamos ¿es la producción sonora desde el error una herramienta política de creación para unos cuantos?, ¿si la creación partiendo del error se masifica, se estaría perdiendo potencial político? Pensando justamente en que la masificación hoy en día va estrechamente ligada con los medios de comunicación, las redes sociales e incluso el mercado.

Si bien pensamos que el nombrarse desde el error es una herramienta de emancipación, nos preguntamos también ¿qué tanto se juega en el

nombre? y ¿cómo mediar el error como emancipación y no como un estatus o moda e incluso abonando a un campo elitista?

Cabe decir que esta investigación se centró en los productores que a su vez eran los escuchas, sin embargo, pensando en que la refuncionalización es una propuesta y no un hecho integral, nos preguntamos ¿por qué el público asiste a un evento donde se buscan los errores?, ¿cómo significan estos sonidos? Si nuestros interlocutores se adentraron a las músicas experimentales en general y en particular al glitch como un escape de la norma y por la libertad creativa ¿de qué quiere escapar el público?

Si bien en esta investigación nos centramos en los sujetos y el uso del error como configuración de los mismos, nos parece importante dar cuenta de que en el ámbito digital existe una relación del sujeto con la máquina, en la que los sujetos atribuyen el error a la máquina como una respuesta involuntaria, como “el último recurso humano”, como un “respiro”, pero también como un recurso de la máquina para hablar por sí misma. Por lo que nos preguntamos, ¿qué cualidades humanas están en juego al atribuírsele un respiro a la máquina?, ¿por qué el error se le atribuye al humano como algo negativo y a la máquina como algo incluso positivo (si es que ser humano es positivo)?, ¿la fragilidad de los nuevos medios se vuelve se fortaleza?, pensando en la relación que se crea, ¿podríamos hablar de una adaptabilidad? De ser así, ¿la máquina se adapta al humano o el humano a la máquina?, ¿estamos hablando de una maquinización de la música o de una humanización de la máquina?

Otra cualidad del glitch y de la comunidad que se crea es que buscan combatir el conocimiento privado, así como los derechos de autor y el *copyright* por medio de software libre, y compartiendo métodos de manera gratuita, por lo que nos preguntamos ¿de qué manera el glitch estaría incidiendo en las leyes digitales?

Pensamos incluso en que si hemos hecho una culturalización de los sonidos, pensando en formas específicas de acomodar el sonido en el tiempo y de comportamientos específicos para emitirlos y escucharlos, ¿el glitch implica

formas específicas de equivocarse? ¿se estaría haciendo una culturalización de la culturalización de los errores? Pensando en que el error es también un constructo social.

Si el glitch es un error, y en este campo en específico sería algo que irrumpe el orden normal de lo establecido, podríamos trasladar el glitch sonoro al ámbito social ¿qué otros factores sociales irrumpen en el orden de lo instaurado?, ¿qué consideramos errores en nuestra vida cotidiana? Incluso pensando que el glitch tiene que ver con una mala codificación del lenguaje computacional, ¿se trata de una lucha con binarios?, ¿cuál es el potencial político del error en el sistema social?

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adorno, T. (2009)[1973]. *Disonancias. Introducción a la sociología de la música*. Madrid, Akal.

_____ y Max Horkheimer (1998)[1944], *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*, Madrid, Editorial Trotta

-Alba, Roberto N. (2018). “Desubjetivación y antagonismo político: escenas de la contestación en Michael Foucault y Jacques Rancière”. *Oxímora Revista Internacional de Ética y Política*, No.13 Jul-Dic 2018

-Ajo, Pedro, (2014). *La estética del error en la edad digital*. Madrid, ESD

-American Heritage® Dictionary of the English Language, Fifth Edition. (2011). Recuperado de <https://www.thefreedictionary.com/glitch>

-Andrews, Ian (2013). *Post-digital aesthetic and the function of process*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/304289954_Postdigital_aesthetics_and_the_function_of_process

-The Art of 3D print failure (2011) en *Flicker*. Recuperado de <https://www.flickr.com/groups/3d-print-failures/>

- Ávila, Fabián (2016). *Del medio que luego invade: Experiencias creativas a partir del paisaje sonoro y el glitch, posturas estéticas mediadas por la tecnología*. Tesis de Maestría en Tecnología musical. México: UNAM - FaM
- Badiou, Alain (2013). “La política” en *La filosofía y el acontecimiento. Seguido de una breve introducción a la filosofía de Alain Badiou*, con Fabien Tarby (Traducción de Irene Agoff), Buenos Aires, Amorrortu (pp. 11 - 58)
- Bates, Eliot (2004). “Glitches, bugs and hisses: the degeneration of musical recordings and the contemporary musical work”, en Washburne Christopher y Maiken Derno (eds.) *Bad Music. The music we love to hate*. New York & London, Routledge (pp. 212 - 225)
- Becker, Howard (2008) [1982]. *Los mundos del arte. Sociología del trabajo artístico*. (Traducción de Joaquín Ibarburu), Buenos Aires, Universidad Nacional de Quilmes
- Benjamin, Walter (2003)[1936]. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. (Traducción de Andrés E. Weikert), México, Distrito Federal, Editorial Itaca
- _____ (2004) [1934]. *El autor como productor*. (Traducción de Bolívar Echeverría), México, Editorial Itaca
- Berenguer, José M. (2005). “Ruidos y sonidos: mundos y gentes” en Orquesta del Caos (coord.) *Espacios sonoros, tecnopolítica y vida cotidiana. Aproximaciones a una antropología sonora*, Barcelona, Festival Zeppelin 2005 (pp. 8 - 11)

- Betancourt, Michael (s/f). *Critical glitches and glitch art*. Recuperado de <https://www.hz-journal.org/n19/betancourt.html>

- The Billboard (1955) October 15, Chicago Illinois

- Bourdieu, Pierre (1990) [1976]. "Algunas propiedades de los campos" en Pierre Bourdieu *Sociología y cultura*. (Traducción de Alicia Gutiérrez), México, Distrito Federal, Editorial Grijaldo S. A. (pp. 135 – 142)
- _____ (2007) [1980]. *El sentido práctico*. Buenos Aires, Siglo XXI Editores
- _____ (2010). *El sentido social del gusto. Elementos para una sociología de la cultura*. Buenos Aires, Siglo XXI Editores

- Broadcasting-Telecasting (1953). *RCA Announces*. January 12, Washington D.C.

- Brooks, Andrew (2015). "Glitch/failure. Constructing a queer politics of listening". *Leonardo Music Journal*, Vol.25, Massachusetts, Massachusetts Institute of Technology (pp. 37 – 40)

- Caballero, Lucía, (2014). "La evolución del 'glitch art': cómo convertir un error en una obra de arte" en *Blockthinkbig*. Recuperado de <https://blogthinkbig.com/glitch-art>

- Cage, John (1973) [1961]. *Silence*. New England, Wesley University Press

_____ (2007) [1981] *Para los pájaros*. Ciudad de México, Alias

-Carreño, Luis (2015). El arte glitch ha muerto en *VICE*. Recuperado de https://www.vice.com/es_latam/article/xdjgez/el-arte-glitch-ha-muerto

-Cascone, Kim (2000). "The Aesthetics of failure: "Post-digital" tendencies in contemporary music" en *Computer Music Journal*, Vol. 24 No.4, Te MIT Press (pp.12 - 18)

-Castellano, Tania (2016). "A la caza del error. La destrucción de la imagen digital como práctica de creación", en *Fedro, Revista de estética y teoría de las artes*. Num.16, Sevilla

-Castro-Gómez Santiago (2012). "Sobre el concepto de antropotécnica en Peter Sloterdijk" en *Revista de Estudios Sociales*, No.43, Bogotá (pp.63 – 73)

-De Lauretis, Teresa (1989), "La tecnología del género" en *Technologies of gender. Essays of theory, film and fiction*, London, Macmillan Press (pp.6 – 34)

-Dueñas. V. Jorge (2013). "Contra la lógica de la máquina", en *Realidades inexistentes*. Recuperado de <http://www.realidadesinexistentes.com/glitch-art-contra-la-logica-de-la-maquina>

- Emory, Sami (2014). "8 artistas que nos traen el arte glitch al mundo real", en *VICE*. Recuperado de <https://www.vice.com/es/article/8qday3/8-artistas-que-nos-traen-el-arte-glitch-al-mundo-real-5899ceec0835694ef25b7373>
- Esposito, Roberto (2009) [2002]. *Immunitas. Protección y negación de la vida*. Buenos Aires, Amorrortu
- Ferris, Adam (2018). *Adam Ferris*. Recuperado de <https://amf.fyi/>
- Foucault, Michel (1979). *Microfísica del poder*. (Traducción de Julia Varela y Fernando Álvarez-Uría), Madrid, Edissá
- _____ (1988)[1982] "El sujeto y el poder", en *Revista mexicana de sociología*, Vol.50, No.3 (pp.3 - 20)
- _____ (2009) [1975]. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. México, Siglo XXI Editores.
- García C., Jorge David (2015). *Ruido libre. La economía musical de la política*. Tesis de Doctorado en Musicología. México, UNAM – FaM
- García, Perera José (2015). "La herida y el pixel. La desmaterialización del cuerpo pictórico en la era digital". En *II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales ANIAV*, Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.4:995/ANIAV.2015.1168>

- Gari, Clara (2005). *Espacios sonoros, tecnopolítica y vida cotidiana. Aproximaciones a una antropología sonora*, Barcelona, Festival Zeppelin 2005
- Ghiya, Nandan (s/f). Nandan Ghiya, en *Artsy.net*. Recuperado de <https://www.artsy.net/artist/nandan-ghiya>
- Glithause, (2015). *Glitchause*. Recuperado de <http://notendo.com/volpi.html>
- Jackson, Michael (2010) [1989] [1983]. "Conocimiento del cuerpo" en Silvia Citro (coord.) *Cuerpos plurales. Antropología de y desde los cuerpos*. Buenos Aires, Biblos (pp. 59 - 82)
- Johnson, Corey (s/f). Corey Johnson. Recuperado de <http://artoftheglitch.tumblr.com/>
- Kahn, Douglas (1999). *Noise, water, meat. A history of sound in the arts*. Massachusetts, Massachusetts Institute of Technology
- _____ (2006) *The Arts of Sound Art and Music*. Recuperado de http://www.douglaskahn.com/writings/douglas_kahn-sound_art.pdf
- Kelly, Caleb (2009). *Cracked media: the sound of malfunction*. Massachusetts, Massachusetts Institute of Technology

- Khemsurov, Monica (2014). Ferruccio Laviani on his Good Vibrations Series, en *Sigth Unseen*. Recuperado de <https://www.sightunseen.com/2014/04/ferruccio-laviani-on-his-good-vibrations-series/>
- Lara V. Rossana (2016). *Poner la escucha en (corto) circuito. Arte electrónico y experimentación sonora en México: Dos décadas*. Tesis de Doctorado en Musicología. México, UNAM - FaM
- Laviani, Ferruccio (2018). *STUDIO LAVIANI*. Recuperado de <http://www.laviani.com/good-vibrations>
- Llensa, Emma (2013). La estética del glitch, en *Ubicuo Studio*. Recuperado de <http://www.ubicuostudio.com/es/filosofia-del-software-es/la-estetica-del-glitch>
- Lobato, Erick (2017). "Glitch art: la nueva forma de transformar los errores en obras de arte" en *Cultura Colectiva*. Recuperado de <https://culturacolectiva.com/arte/que-es-el-glitch-art>
- López Cano, Rubén (2006). "La música ya no es lo que era: Una aproximación a las posmodernidades de la música". *Revista Boletín Música* 17. (pp.42 – 63) Versión on-line www.lopezcano.net
- _____ (2013). "Arte sonoro: procesos emergentes y construcción de paradigmas", en Sánchez de Andrés, Leticia y Presas, Adela (eds.), *Música, Ciencia y Pensamiento en España e Iberoamérica durante el siglo XX*. Madrid: UAM (pp.207 - 225)

-López Gómez, Daniel (2005). "Tecnopolítica del sonido: del instrumento acústico a la antropotecnia sonora" en Orquesta del Caos (coord.) *Espacios sonoros, tecnopolítica y vida cotidiana. Aproximaciones a una antropología sonora*, Barcelona, Festival Zeppelin 2005 (pp. 26 - 37)

-Marcos, Adérito (2007). *Digital art: when artistic and cultural muse merges with computer technology*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/3210584_Digital_Art_When_Artistic_and_Cultural_Muse_Merges_with_Computer_Technology

-Márquez, V. Israel (2011a). "Ética y estética del error en la música popular contemporánea", *Musiker. Cuadernos de música No. 18*. (pp. 83 – 97)

_____ (2011b) "La guerra del volumen: música y escucha en la era digital", en *Cuadernos de Información y Comunicación*, Volumen 16 (pp. 197 – 217)

-Menkman, Rosa (2010a). *A vernacular of file formats*. Amsterdam

_____ (2010b). *The tipping point of failure/ PomiLka*. Catálogo de exhibición (29-oct. – 5 dic. 2010), NT Gallery / Imaginarium, Polonia

_____ (2011a). "The Glitch moment(um)". *Network Notebooks #04*. Amsterdam, Institute of Network Cultures

_____ (2011b). "Glitch studies manifiesto". *Inc Reader #6 Video vortex reader II. Moving images beyond youtube*. Amsterdam, Institute of Network Cultures (pp.336 - 347)

- Meyer, Leonard (1956). *Emotion and meaning in music*. Chicago, The University of Chicago Press
- Moradi, Iman. (2004). *Glitch aesthetics*, University of Huddersfield, Web distributable version.
- Moreno, César (2012). "Los oídos prestados y el apeiron sonoro. Notas para una filosofía de la música". *Teorema*, Vol. XXXI/3 (pp.193 – 208)
- Ned, Midgley (1948). *The advertising and business side of radio*, New York, Prentice-Hall, Inc.
- Noguera-Ramírez, Carlos E. (2017). "La formación como "antropotécnica". Aproximación al concepto de Peter Sloterdijk". *Pedagogía y saberes*, No.47, Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional (pp. 23 – 30)
- NPR (2013) *Gremlins and glitches: lexical queries after HealthCare.gov*
Recuperado de
<https://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=240823227>
- Nyman, Michael (1999) [1974]. *Experimental music. Cage and Beyond*. New York, Cambridge University Press

- Peña, Elena (2017). "Glitch: un error que se convirtió en arte" en *Hellow*. Recuperado de <http://hellow.la/glitch-un-error-que-se-convirtio-en-arte/>
- Pijamasurf (2013). "Fascinante 'muble glitch': Madera que distorciona (y cuestiona) la realidad, en *Pijamasurf*. Recuperado de <https://pijamasurf.com/2013/03/fascinante-mueble-glitch-madera-que-distorsiona-y-cuestiona-la-realidad/>
- Plummer, F. Matthew (2012). *MPF*. Recuperado de <http://www.plummerfernandez.com/>
- Pritchett, James (2012). "Lo que el silencio enseñó a John Cage: la historia de 4'33". *Revista BEAT. Laboratorio de cultura*. Recuperado de <https://revistabeat.wordpress.com/2012/09/05/lo-que-el-silencio-enseno-a-john-cage-la-historia-de-433-por-james-pritchett/>
- Puig, E. (2010). *Más allá del error. Del glitch al epileptismo*. Recuperado de <http://www.eloipuig.com/mas-alla-del-error-del-glitch-al-epileptismo/>
- Rancière, Jacques (1996). *El desacuerdo. Política y filosofía*. Buenos Aires, Ediciones Nueva Vision SAIC.
- _____ (2009) *El reparto de lo sensible. Estética y política*. Santiago de Chile, LOM Ediciones

-Random House Kernerman Webster's College Dictionary. (2010). Recuperado de <https://www.thefreedictionary.com/glitch>

--Rocha, I. Manuel (2011). "Arqueología de la música experimental en México". *Revista Pauta* Vol. 30, No. 117. México (pp. 32 - 48)

_____ (2015). *¿Qué es el arte sonoro?*. Recuperado de <http://www.artesonoro.net/artesonoroglobal/QueEsElArteSonoro.html>

-Russell, Legacy (2012). "Digital dualism and the glitch feminism manifesto" en *The society pages. Cyborgology*. Recuperado de <https://thesocietypages.org/cyborgology/2012/12/10/digital-dualism-and-the-glitch-feminism-manifesto/>

_____ (2013). "Elsewhere, after the flood: glitch feminism and the genesis of glitch body polityc" en *Rhizome*. Recuperado de <https://rhizome.org/editorial/2013/mar/12/glitch-body-politic/>

-Russolo, Luigi (1913). *El arte de los ruidos*. Milan

-Sangild, Torben (2004). "Glitch- The beauty of malfunction" en Washburne Christopher y Maiken Derno (eds.) *Bad Music. The music we love to hate*. New York & London, Routledge (pp. 198 – 211)

-Schaeffer, Pierre (2003) [1966]. *Tratado de los objetos musicales*. Madrid, Alianza Editorial

- Schianchi, Alejandro (2011). "El error en los aparatos como posibilidad estética", en *Es Copia Fiel*, No. 4, Buenos Aires, Ediciones Arte x Arte de la Fundación Alfonso y Luz Castillo
- Sloterdijk, Peter (1999). Reglas para el parque humano. Una respuesta a la "Carta sobre el Humanismo" (Traducción de Fernando La Valle), Conferencia pronunciada en el marco de los *Simposios del Castillo de Elmau, sobre Filosofía en el final del siglo*, Alemania
- _____ (2012). *Has de cambiar tu vida*. (Traducción de Pedro Madrigal), España, Pre-Textos
- Souzzo, Leonardo (s/f). "El error convertido en arte: 5 artistas sobre la técnica del glitch" en *Lamono Magazine*. Recuperado de <https://www.lamonomagazine.com/el-error-convertido-en-arte-5-artistas-sobre-la-tecnica-del-glitch/>
- Sponsor, (1959) April 11, New York
- Stears Phillip (s/f). *Phillip David Stearns*. Recuperado de <https://phillipstearns.com/yearoftheglitch/9vuwmo33av0552jet0llqsz95q8t5r>
- Stuart, Caleb (2003). "Damaged sound: glitching and skipping compact discs in the audio of Yasunao Tone, Nicolas Collins and Oval". *Leonardo Music Journal*, Vol.13, Massachusetts, Massachusetts Institute of Technology (pp. 47 – 52)

- Sundén, Jenny (2015). *On trans-, glitch and gender as machinery of failure*.
Firs Monday, Vol.20 No.4
- Szauder, David (2018). *David Ariel Szauder*. Recuperado de
<http://www.davidarielszauder.com/#/failed/>
- Umpiérrez, Marcos (2010) "Glitch art o el arte del error", en *BITMONDO*.
Recuperado de <http://www.bitmondo.com/glitch-art-o-el-arte-del-error/>
- Verdú, Vicente (2014). "El glitch art", en *El país*. Recuperado de
https://elpais.com/cultura/2014/10/10/actualidad/1412942244_082708.html
- Villalba M. Germán y Miguel A. Zamora (2003). *Tema 7. Introducción a la electrónica digital. Familias lógicas*. Departamento de Ingeniería de la Información y Comunicaciones. Universidad de Murcia. Recuperado de
<http://ocw.um.es/ingenierias/tcnologia-y-sistemas-electronicos/material-de-clase-1tema-7.-introduccion-a-la-electronica-digital-familias-logicas.pdf>
- Villaseñor R., Hernani (2017). *Live coding en red. Una práctica de networking en el caso de LiveCodeNet Ensemble*. Tesis de Maestría en Tecnología Musical, México, UNAM - FaM

- Westerkamp, Hildegard (1988). *Listening and soundmaking: a study of music-as-environment*. Tesis de Posgrado en Artes, University of British Columbia

- Zimmer, Ben (2013.) "The hidden history of glitch", en *Visual Thesaurus*
Recuperado de
<https://www.visualthesaurus.com/cm/wordroutes/the-hidden-history-of-glitch/>

- Zizek, Slavoj (2014). *Acontecimiento*.(Traducción de Raquel Vicedo), México, Sexto Piso

